

PENERAPAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE *QUIZ TEAM* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada siswa kelas III SD Negeri Candisari Kecamatan Secang
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh:
Chanifa Fauzia
15.0305.0136

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENERAPAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE *QUIZ TEAM* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada siswa kelas III SD Negeri Candisari Kecamatan Secang
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Chanifa Fauzia
15.0305.0136

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

**PENERAPAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE *QUIZ TEAM*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada siswa kelas III SD Negeri Candisari Kecamatan Secang
Kabupaten Magelang)**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Dosen Pembimbing I

Drs. Arie Supriyatna, M.Si
NIDN. 0012045601

Magelang, 18 Juni 2019
Dosen Pembimbing II

Septiyati Purwandari, M.Pd
NIDN. 0601098303

PENGESAHAN
PENERAPAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE *QUIZ TEAM*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

Oleh:
Chanifa Fauzia
15.0305.0136

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Rabu
Tanggal : 3 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. (Ketua/ Anggota)
2. Septiyati Purwandari, M.Pd. (Sekretaris/ Anggota)
3. Dr. Purwati, MS.,Kons. (Anggota)
4. Dhuta Sukmarani, M.Si. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Chanifa Fauzia
NPM : 15.0305.0136
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Penerapan Strategi *Active Learning Tipe Quiz*
Skripsi : *Team Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri, apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,



Chanifa Fauzia
15.0305.0136

HALAMAN MOTTO

“Perubahan yang paling bermakna dalam hidup adalah perubahan sikap. Sikap yang benar akan menghasilkan tindakan yang benar.”

(William J. Johnson)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Ilahi Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Almamaterku tercinta, Prodi PGSD FKIP UMMagelang

PENERAPAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE *QUIZ TEAM* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

(Penelitian pada siswa kelas III SDN Candisari Kecamatan Secang Kabupaten
Magelang)

Chanifa Fauzia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi *active learning* tipe *quiz team* terhadap hasil belajar siswa (Penelitian pada siswa kelas III SDN Candisari Kecamatan Secang Kabupaten Magelang).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Candisari yang berjumlah 27 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus yang terdiri empat kali pertemuan. Teknik analisis data yaitu menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran aktif tipe *quiz team* dapat meningkatkan proses pembelajaran yang ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa. Hal ini terlihat dari aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran aktif tipe *quiz team* sudah baik. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan aktivitas siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran aktif tipe *quiz team*. Selain itu, terdapat peningkatan persentase pencapaian nilai ketuntasan siswa pada siklus I meningkat sebesar 29,5%, kondisi awal 48,2% meningkat menjadi 77,7% dan pada siklus II meningkat sebesar 40,6%, kondisi awal 48,2% meningkat menjadi 88,8%. Peningkatan juga terjadi pada nilai rerata siswa pada siklus I sebesar 8,5. Kondisi awal 67,7 meningkat menjadi 76,6 dan pada siklus II meningkat sebesar 14,6. Kondisi awal 67,7 meningkat menjadi 82,3. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *active learning* tipe *quiz team* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Kata Kunci : *Active Learning, Quiz Team, Hasil Belajar IPS*

**THE IMPLEMENTATION OF ACTIVE LEARNING STRATEGY IN THE
TYPE OF QUIZ TEAM TO IMPROVE STUDENT'S LEARNING
OUTCOMES TO WARD SOCIAL STUDIES**

(A Research on the third grade students in State Elementary School of Candisari,
Secang District, Magelang Regency)

Chanifa Fauzia

ABSTRACT

The purpose of the research is to investigate the implementation of the type of quiz team in active learning strategy on the student's learning outcomes (A Research on the third grade students in State Elementary School of Candisari, Secang District, Magelang Regency). This research design used collaborative classroom action research. It used the Kemmis and Mc. Taggart model's. There were 27 of third grade students at State Elementary School of Candisari as the subjects of this study. Then, the data collection method used observation, tests and documentation. Furthermore, this study was conducted by two cycles which consisted of four meetings in each cycles. Moreover, descriptive quantitative was applied for analyzing the data of the research.

The results of this study showed that active learning in quiz team type's can improve the learning process in terms of teacher and student activities. The teacher's activities realized good implementation of active learning in the type of quiz team. The teacher acts as a facilitator and mentor for students in the learning process. Then, the student activities can be seen from student involvement in various active learning activities in the type of quiz team. In addition, there was some progress in the percentage in the student's achievement of completeness scores in cycle 1 increased by 29.5% which the initial conditions was 48.2%, increased to 77.7% and in cycle II increased by 40.6%, which the initial conditions was 48.2%, increased to 88.8%. The progress also occurs at the average score of students in cycle 1 about 8.5. The the initial condition was 67.7, increased to 76.6 and in the second cycle increased by 14.6. So, the initial condition of 67.7, increased to 82.3. To sum up, the implementation of active learning strategies in the type of quiz team can improve student's learning outcomes in social studies.

Keywords: Active Learning, Quiz Team, Social Studies Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Puji Syukur *Alhamdulillah* kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurah kepada junjungan Baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang. Skripsi ini menjadi salah satu tugas wajib yang ditempuh oleh mahasiswa sebagai tugas akhir dan salah satu syarat guna mendapat gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Widodo, MT. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. Selaku wakil Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd. Selaku KaProdi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Arie Supriyatna, M.Si. Selaku pembimbing I dan Septiyati Purwandari M.Pd. selaku pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.

6. Segenap dosen beserta staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.
7. Much Fadil S.Pd.SD selaku kepala sekolah SD Negeri Candisari yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas III SD Negei Candisari Kecamatan Secang Kabupaten Magelang dan Anis Fatmawati S.Pd. selaku wali kelas kelas III SD Negeri Candisari yang telah membantu pelaksanaan penelitian di kelas III SD Negeri Candisari dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 18 Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	1
A. Kajian Tentang Hasil Belajar	8
1. Pengertian Belajar.....	8
2. Pengertian hasil belajar.....	9
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	12
4. Karakter Siswa Usia SD	14
B. Kajian Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial.....	15
1. Pengertian IPS	15
2. Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	17

C. Kajian Tentang <i>Active Learning</i> Tipe <i>Quiz Team</i>	18
1. Strategi <i>Active Learning</i>	18
2. Ciri-Ciri Pembelajaran Aktif	22
3. Macam-macam strategi dalam pembelajaran aktif	23
4. Pengertian <i>Quiz Team</i>	24
5. Kelebihan dan kekurangan <i>quiz team</i>	28
6. Penerapan strategi <i>active learning</i> tipe <i>quiz team</i>	28
D. Penelitian terdahulu yang relevan	30
E. Kerangka Pemikiran	31
F. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Desain Penelitian	34
B. Identifikasi Variable Penelitian	35
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	35
D. Subyek Penelitian	36
E. Setting Penelitian.....	36
F. Indikator keberhasilan	36
G. Metode Pengumpulan Data	36
H. Instrument Penelitian.....	38
I. Prosedur Penelitian	40
J. Metode Analisis Data	42
BAB IV PEMBAHASAN.....	46
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	44
B. Deskripsi Subjek Penelitian.....	45
1. Hasil Pra Tindakan	45
2. Deskripsi Hasil Siklus 1	46
3. Deskripsi Hasil Siklus II.....	62
4. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus.....	75
C. Pembahasan	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	82
1. Simpulan.....	83
2. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	118

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi lembar observasi untuk aktivitas guru	39
Tabel 2. Kisi-kisi lembar observasi untuk aktivitas siswa	39
Tabel 2. Kisi-kisi butir soal tes kognitif.....	39
Tabel 3. Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPS.....	43
Tabel 4. Jadwal pelaksanaan penelitian siklus I.....	44
Tabel 5. Jadwal pelaksanaan penelitian siklus II	44
Tabel 6. Hasil belajar IPS pra tindakan.....	45
Tabel 7. Hasil belajar siswa siklus I.....	58
Tabel 8. Hasil belajar siswa siklus II	71
Tabel 9. Perkembangan hasil belajar IPS pada pra tindakan- siklus II	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Sistematika Kerangka Pemikiran	32
Gambar 2. Alur Penelitian Tindakan Kelas	34
Gambar 3. Diagram Perkembangan Hasil Belajar IPS Pra-Tindakan-Siklus II....	76
Gambar 4. Diagram Rata-Rata Hasil Belajar IPS Pra Tindakan-Siklus II.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	90
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	91
Lampiran 3. Surat Ijin Validasi Soal.....	92
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Instrumen Dosen.....	93
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Instrumen Guru.....	94
Lampiran 6. Hasil Validasi Dosen	95
Lampiran 7. Hasil Validasi Guru	10
Lampiran 8. Soal Evaluasi Pra Siklus	117
Lampiran 9. Instrumen Penelitian.	121
Lampiran 10. Hasil Obsevasi Aktivitas Guru	166
Lampiran 11. Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	115
Lampiran 12. Hasil Belajar Pra Siklus	183
Lampiran 13. Hasil Belajar Siklus I.....	184
Lampiran 14. Hasil Belajar Siklus II.....	185
Lampiran 15. Dokumentasi	207

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan merupakan wadah yang dapat dipandang sebagai bentuk sumber daya manusia yang bermutu tinggi. Masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetensi. Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Pada dasarnya pendidikan bertujuan untuk mengarahkan peserta didik dalam perubahan tingkah laku baik secara moral maupun intelektual. Untuk mencapai proses ini dibutuhkannya sebuah tindakan yaitu berupa kegiatan pembelajaran. Sesuai peraturan pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang perubahan peraturan pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan bahwa :

“Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan”.

Proses pembelajaran haruslah melibatkan siswa secara maksimal baik mental maupun fisik, bukan hanya menuntut siswa untuk sekedar duduk, mendengar, dan mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. Disamping itu, karakteristik anak SD secara umum yaitu memiliki rasa ingin tahu yang besar, sehingga dibutuhkan proses pembelajaran yang mampu menyalurkan rasa ingin tahu siswa untuk mendapatkan pengetahuannya. Kegiatan pembelajaran yang baik adalah ketika siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Maka dari itu guru dituntut untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif agar siswa menjadi aktif dan mampu mengembangkan potensi siswa serta mengembangkan keterampilan siswa untuk hidup bermasyarakat. Pembelajaran yang disajikan hendaknya berkaitan dengan kehidupan nyata siswa. Mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran di SD yang dibelajarkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang kehidupan sosial.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar masih banyak dijumpai berbagai permasalahan dalam pembelajaran IPS, salah satunya di SD Negeri Candisari Kecamatan Secang Kabupaten Magelang. Menurut hasil observasi pada tanggal 15 November 2018 yang dilakukan kepada guru kelas III SD Negeri Candisari Secang Magelang diantaranya belum menggunakan model yang variatif hal ini dibuktikan dengan, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan *teacher centered* yaitu pembelajaran masih

berpusat pada guru. Guru masih berperan aktif dalam pembelajaran yaitu guru menerangkan materi di depan kelas dengan ceramah ataupun menulis materi di papan tulis kemudian disalin oleh siswa.

Fakta lain berdasarkan hasil observasi mengenai proses pembelajaran yang dilakukan siswa yaitu pada saat guru menjelaskan di depan kelas siswa tidak memperhatikan dan malas-malasan. Ketika guru menunjuk salah satu siswa kemudian diberi pertanyaan dan siswa tersebut tidak langsung menjawab, seakan tidak mampu memberikan jawaban karena siswa tersebut tidak memperhatikan pelajaran, sehingga hal tersebut mengakibatkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tidak sampai kepada siswa. Apabila siswa sudah jenuh dan bosan, banyak diantara mereka yang bercanda.

Permasalahan tersebut mengakibatkan kepada rendahnya hasil belajar IPS siswa. Berdasarkan data nilai kelas III SD Negeri Candisari Magelang tahun ajaran 2018 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS masih kurang optimal karena masih ditemukan beberapa siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan nilai rata-rata 60 sedangkan KKM yang harus dicapai siswa ialah 75. Ketidak optimalan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa ulangan tengah semester tahun pelajaran 2018 yaitu siswa yang tuntas dalam IPS dari 27 siswa hanya 12 siswa atau 44% sedangkan yang tidak tuntas adalah 15 siswa atau 56% . Hasil belajar akan menjadi tolak ukur bagi guru untuk melakukan tahap pembelajaran yang selanjutnya. Hasil belajar akan berpengaruh pada tindakan guru selanjutnya, namun juga sebaliknya

tindakan guru pada saat pembelajaran juga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Terkait dengan masalah tersebut, maka perlu diadakan perubahan dalam proses pembelajaran IPS di kelas III SD Negeri Candisari. Mengingat guru merupakan faktor penting yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa maka guru perlu menerapkan pembelajaran yang bervariasi dengan melibatkan keaktifan siswa. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan dengan memilih strategi pembelajaran dan metode melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dipilih guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan strategi *active learning* atau pembelajaran aktif yang pertama kali dikenalkan oleh Melvin L. Silberman. Ada berbagai macam tipe strategi *active learning*, namun pada penelitian ini peneliti menggunakan salah satu tipe pembelajaran dari strategi *active learning* ialah tipe *quiz team*.

Salah satu keunggulan dari strategi *active learning* adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis serta menambah kepercayaan dalam berpikir sendiri serta melatih siswa atas tugas masing-masing. Selain itu, karakteristik anak usia SD berada pada tingkat operasional konkret. Karakteristik siswa SD juga lebih senang bekerja secara berkelompok dalam suasana yang menyenangkan sehingga pemilihan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* tepat digunakan dalam pembelajaran tersebut. Guru diharapkan bisa membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar IPS dalam

menguasai materi pelajaran karena, penerapan strategi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan akan mampu menghasilkan hasil belajar yang baik. Menyadari bahwa pembelajaran aktif tipe *quiz team* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran di SD Negeri Candisari maka peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul “Penerapan Strategi *Active Learning* Tipe *Quiz Team* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Dengan judul yang akan diteliti, peneliti berharap ada peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas III.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPS SD Negeri Candisari sebagai berikut:

1. Guru belum maksimal menggunakan variasi strategi dan metode pembelajaran yang sesuai, sehingga hasil belajar masih belum maksimal.
2. Hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri Candisari masih kurang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi mengenai penerapan strategi *active learning* tipe *quiz team* terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Candisari pada mata pelajaran IPS materi kegiatan jual beli semester 2. Penelitian ini di fokuskan pada hasil belajar IPS ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ada di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan strategi *active learning* tipe *quiz team* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Candisari?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai adalah mengetahui penerapan strategi *active learning* tipe *quiz team* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Candisari.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan sebagai kajian yang relevan bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan dalam mengetahui penerapan strategi *active learning* tipe *quiz team* terhadap hasil belajar IPS siswa.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan memiliki manfaat praktis sebagai berikut :

a. Untuk Guru

Sebagai masukan alternatif guru dalam memilih strategi, metode dan media yang tepat sehingga dapat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

b. Untuk Sekolah

Hasil penelitian ini akan sangat berguna sebagai bahan masukan Kepala Sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah.

c. Untuk Peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan bagi peneliti dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang di dapat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar menurut R.Gagne dalam Susanto (2013: 4) adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Karena, dua konsep ini menjadi terpadu dalam suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Pengertian belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi atau pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur (Budiningsih, 2008: 51). Setiap orang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Menurut Bruner dalam Dahar (2011: 77) bahwa belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung hampir bersamaan. Ketiga proses itu adalah memperoleh informasi baru, transformasi baru, dan ketepatan pengetahuan.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

2. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010:22). Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengetian hasil belajar menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Begitu pula dengan kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar perilaku siswa dapat berubah dibandingkan dengan sebelumnya. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Purwanto (2010: 45) menyatakan pendapatnya bahwa hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa melalui kegiatan belajarnya. Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sehingga tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan dapat tercapai secara maksimal. Hasil belajar setiap siswa dapat berbeda-beda tergantung dari aktivitas siswa dalam menerima materi pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

Dimiyati dan Mudijono (2013: 3) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Selanjutnya menurut Suprijono dalam buku (Thobroni, 2016: 22) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yaitu antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Setelah siswa mengalami kegiatan belajar maka akan ada perubahan perilaku dan kemampuan maksimal yang dicapai dalam seseorang melalui suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan.

Hasil belajar menyangkut 3 ranah yang saling berkaitan yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Jihad dan Haris (2013: 14) penjelasan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif digunakan untuk menentukan hasil belajar yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa, dan evaluasi, bentuk penilaiannya dengan menggunakan tes. Kemampuan menghafal yaitu kemampuan menggali kembali fakta yang tersimpan dalam otak untuk merespon suatu masalah.

Kemampuan pemahaman yaitu memahami hubungan fakta dengan fakta, bukan hanya menuntut pengetahuan fakta namun juga hubungan fakta tersebut.

Kemampuan penerapan atau aplikasi yaitu kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus dan menggunakannya untuk memecahkan masalah. Kemampuan analisis kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya kedalam unsur-unsur. Selanjutnya kemampuan sintesis yaitu kemampuan memahami dengan mengorganisasikan kedalam bagian-bagian kedalam kesatuan. Kemampuan evaluasi yaitu kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif meliputi sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu menerima atau memperhatikan, merespon, penghargaan, mengorganisasikan dan mempribadi (karakteristik), bentuk penilaiannya dengan menggunakan nontes.

- 1) *Receiving/attending*, yaitu kesediaan menerima rangsangan (stimulus) dengan memberikan perhatian terhadap rangsangan yang datang.
- 2) *Responding* atau jawaban, yaitu kesediaan memberikan reaksi yang diberikan terhadap stimulasi yang datang dengan ikut berpartisipasi.
- 3) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.

- 4) Organisasi, yaitu kesediaan untuk mengorganisasi nilai-nilai yang dipilih untuk menjadi pedoman yang mantap dalam berperilaku.
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni menjadikan nilai-nilai yang dipilih untuk tidak sekedar sebagai pedoman berperilaku namun sebagai bagian dari perilaku kehidupan pribadi sehari-hari

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor meliputi 5 bagian yaitu menirukan, manipulasi, keseksamaan, artikulasi, naturalisasi, bentuk penilaiannya menggunakan nontes.

Ketiga ranah tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling berkesinambungan. Ketika siswa belajar maka bukan hanya secara sadar mendapatkan kemampuan kognitif, tetapi juga di ikuti kemampuan afektif dan psikomotorik, seperti dalam mata pelajaran IPS.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Baik buruknya hasil belajar siswa banyak dipengaruhi oleh faktor internal dalam diri berupa faktor psikologis dan faktor eksternal. Kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting dalam memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal. Hasil belajar yang diharapkan tentu adalah hasil belajar yang baik, untuk mencapai hasil belajar yang baik tentu dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Sugihartono (2012:76) menyatakan pendapatnya bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan

faktor eksternal. Sejalan dengan pendapat Slameto (2010: 54) faktor yang mempengaruhi belajar di golongan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

a. Faktor intern yaitu faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern terdiri dari :

- 1) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
- 2) Faktor psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan)
- 3) Faktor kelelahan

b. Faktor ekstern yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dari :

- 1) Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- 2) Faktor masyarakat, masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa yang mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terdapat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi. Faktor tersebut

adalah faktor internal berasal dari siswa seperti faktor fisik dan psikologis serta faktor eksternal yang berasal dari luar siswa seperti lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial.

Adapun fungsi hasil belajar, yaitu merupakan tolok ukur dari keberhasilan proses belajar mengajar dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kurniawan (2011: 17) fungsi hasil belajar adalah sebagai berikut :

- a. Membantu mengelompokkan tujuan-tujuan khusus sehingga bisa mengurangi beban kerja yang harus dilakukan dalam mendesain sistem instruksional.
- b. Pengelompokan tujuan akan membantu dalam menentukan pengurutan dan pembagian pembelajaran.
- c. Pengelompokan tujuan kedalam tipe-tipe kemampuan bisa berguna untuk membuat perencanaan kondisi internal dan eksternal belajar yang diperlukan untuk terjadinya belajar secara sukses.

4. Karakter Siswa Usia SD

Masa usia SD sebagai usia kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun sampai 11 tahun atau 12 tahun. Pada masa ini, siswa usia SD memiliki karakteristik utama yang berbeda-beda secara individu dan personal dalam banyak segi.

Piaget dalam Izzaty dkk (2008 : 105) siswa SD berada pada masa kanak-kanak akhir dibagi menjadi dua fase. Pada usia 6/7 tahun – 9/10 tahun, biasanya mereka masih duduk di kelas rendah, yaitu kelas I, II, dan

III Sekolah Dasar. Sedangkan, usia 9/10 tahun, 12/13 tahun, biasanya mereka sudah duduk di kelas tinggi, yaitu kelas IV, V, dan VI.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, karakteristik perkembangan siswa kelas III SD berada pada tahapan pemikiran operasional konkret. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana kemampuan berfikir anak berkembang dan berfungsi. Kemampuan berfikir anak berkembang dari tingkat yang sederhana dan konkret yang lebih rumit dan abstrak. Karakteristik yang muncul pada tahap ini dapat dijadikan landasan dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran bagi siswa SD.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas hendaknya dirancang menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan memperhatikan karakteristik perkembangan siswa kelas III SD pada tahap operasional konkret. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar IPS.

B. Kajian Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Hakikat IPS adalah mengkaji tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Menurut Susanto (2014: 6) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Sedangkan Djahari dan Ma'mun dalam Gunawan (2013:106) berpendapat bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Mata pelajaran IPS untuk SD menganut pendekatan terpadu (*integrated*) artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata peserta didik sesuai dengan karakteristik, usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya (Sapriya, 2014: 194). Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar cakupannya masih tergolong sempit yaitu di sekitar lingkungan tempat tinggal siswa dan kehidupan sehari-harinya. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi yang disusun menjadi satu. Pembelajaran IPS di SD disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan siswa dalam kehidupan di masyarakat.

Berbagai pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa IPS merupakan cabang-cabang ilmu sosial yang bertujuan untuk membantu siswa agar dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap,

nilai-nilai dalam masyarakat, negara dan bangsa. Pembelajaran IPS pada penelitian ini diharapkan dengan adanya interaksi antara guru dengan siswa untuk mengkaji ilmu sosial yang dapat mengembangkan nilai dan sikap siswa serta diharapkan dapat digunakan sebagai bekal untuk menghadapi persoalan kehidupan di masyarakat.

2. Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar lebih dalam mengetahui masalah sosial yang terjadi didalam masyarakat. Gunawan (2013: 52) mengemukakan pendapatnya bahwa pembelajaran IPS di SD memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.

- e. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Berdasarkan uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS SD adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan harapan peserta didik dapat membuat keputusan, menyelesaikan atau memecahkan masalah yang berkembang di masyarakat. Sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat untuk membangun rasa tanggung jawab. Selain itu peserta didik juga diharapkan mampu mengembangkan atau membangun sikap positif terhadap nilai, norma, dan moral yang berlaku di masyarakat.

C. Kajian Tentang *Active Learning Tipe Quiz Team*

1. Strategi *Active Learning*

Pembelajaran aktif atau *active learning* merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang menuntut keterlibatan mental dan fisik bagi setiap pembelajar (Silberman 2010: 1). Pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang menekankan kepada siswa untuk dapat berperan aktif selama proses pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk melakukan hal yang lebih banyak.

Kegiatan belajar dalam strategi pembelajaran aktif, diwujudkan dengan berbagai bentuk kegiatan seperti mendengarkan, berdiskusi, menulis laporan, memecahkan masalah, memberikan prakarsa/gagasan, menyusun rencana dan sebagainya. Untuk dapat mempelajari sesuatu dengan baik,

siswa perlu untuk mendengar, melihat, mengajukan berbagai pertanyaan, membahas apa yang sedang dipelajari dengan orang lain, serta yang paling penting ialah siswa harus melakukan sebuah aktivitas. Jika dilihat dari segi guru, pembelajaran aktif merupakan suatu proses pembelajaran di mana guru harus berupaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis penuh aktivitas, sehingga peserta didik aktif untuk bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan (Syaiful Sagala, 2010: 59).

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Belajar aktif merupakan salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Ketika siswa belajar dengan aktif, maka siswa mendominasi kegiatan pembelajaran (Zaini, 2008: xiv). Melalui belajar aktif, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya secara mental saja akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara tersebut, siswa akan merasakan suasana yang menyenangkan sehingga hasil belajar pun dapat dimaksimalkan. Apabila guru mampu menciptakan suasana belajar yang mampu membuat siswa menjadi aktif maka seluruh kemampuan siswa dapat dikembangkan dalam proses belajar. Proses belajar yang demikian dapat diciptakan dengan cara menyajikan materi yang dapat merangsang siswa, memperhatikan karakteristik siswa, guru berperan sebagai motivator, organisator, dan pengarah, serta menggunakan media.

Warsono dan Hariyanto (2012 : 12) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif adalah metode pengajaran yang melibatkan siswa secara

aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Pembelajaran aktif melibatkan siswa melakukan sesuatu dan berpikir tentang sesuatu yang sedang dilakukannya.

Silberman (2009: 2) dalam bukunya yang berjudul *active learning* 101 strategi pembelajaran aktif mengungkapkan dan memodifikasi pernyataan Konfusius menjadi apa yang disebut paham belajar aktif yaitu :

Yang saya dengar, saya lupa.

Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat.

Yang saya dengar, lihat, dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai pahami.

Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan.

Yang saya ajarkan kepada orang lain, yang saya kuasai.

Pernyataan menurut Silberman tersebut dapat disimpulkan bahwa pengetahuan disertai dengan ingatan yang kuat dapat diperoleh dengan pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif pada siswa tidak hanya mencatat apa yang dituliskan atau yang disampaikan oleh guru, akan tetapi siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran dan siswa memahami konsep-konsep yang dipelajarinya. Siswa tidak hanya belajar menghafal tetapi mencerna apa yang telah dibaca dan didengar, sehingga siswa memperoleh pengetahuan dengan cara mereka sendiri.

Pembelajaran aktif adalah proses pembelajaran dimana siswa mendapat kesempatan untuk melakukan aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman daripada sekedar menerima pelajaran yang diberikan (Winarsih dan Nur, 2014: 70). Pembelajaran aktif akan melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas yaitu berbicara, mendengar, menulis, membaca, dan refleksi, ide-ide dan berbagai hal berkaitan dengan satu topik yang sedang dipelajari. Prinsip dari pembelajaran aktif adalah siswa harus gesit, menyenangkan dan bersemangat.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif atau *active learning* adalah pembelajaran yang membawa siswa untuk melakukan banyak hal dan terlibat aktif untuk menjawab pertanyaan, menyelesaikan sebuah masalah, aktif di dalam kegiatan individu maupun kelompok, dan mampu mengutarakan pengetahuan yang dimilikinya pada situasi pembelajaran. Melalui pembelajaran aktif siswa dapat melakukan berbagai aktivitas dalam proses pembelajaran seperti melihat, mendengar, bertanya, berdiskusi dengan teman, memberi contoh, dan menerapkan hasil belajar. Selain itu, pembelajaran aktif merupakan strategi yang dapat memperdalam pembelajaran dan memperkuat daya ingatan siswa. Guru pun dituntut untuk selalu mendesain pembelajaran dengan suasana yang dinamis, penuh aktivitas, dan selalu memperhatikan.

2. Ciri-Ciri Pembelajaran Aktif

Panduan pembelajaran model *Active Learning in School* (Hamzah dan Nurdin, 2012: 76) menyebutkan beberapa ciri pembelajaran yang aktif adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa.
- b. Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata.
- c. Pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi.
- d. Pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda.
- e. Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah.
- f. Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar.
- g. Penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar.
- h. Guru memantau proses belajar siswa.
- i. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dalam penelitian ini ciri-ciri pembelajaran aktif yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Siswa aktif dalam pembelajaran seperti siswa berpikir kritis untuk mencari dan menemukan pengetahuan sendiri dengan saling bertanya, bekerjasama, berdiskusi, berkompetisi dan berinteraksi multiarah antar siswa maupun dengan guru.

3. Macam-macam strategi dalam pembelajaran aktif

Menurut Silberman (2013 : 1) dalam model pembelajaran aktif (*active learning*) terdapat 101 macam strategi pembelajaran aktif. Strategi tersebut antara lain: a)*card sort* b)pencarian informasi c)*quiz team* d)kekuatan dua orang.

a. *Card sort*

Strategi ini merupakan kegiatan kolaboratif yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. Gerakan fisik yang diutamakan dapat membantu untuk memberi energi kepada kelas yang telah letih.

b. Pencarian informasi

Strategi ini bisa disebut dengan ujian open-book. Tim-tim di kelas mencari informasi (biasanya yang diungkap dalam pengajaran ala ceramah) yang menjawab pertanyaan diajukan kepada mereka. Strategi ini sangat membantu menjadikan materi yang biasa-biasa saja menjadi menarik.

c. *Quiz team*

Teknik ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut.

d. Kekuatan dua orang

Aktivitas ini digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan menegaskan manfaat dari sinergi yaitu bahwa dua kepala adalah lebih baik dari pada satu.

Berdasarkan beberapa macam strategi pembelajaran aktif di atas maka dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan *Quiz team*. Hal tersebut dikarenakan *quiz team* sesuai dengan karakteristik anak SD yang senang bekerja kelompok dan *quiz team* sangat cocok digunakan dalam meningkatkan tanggung jawab terhadap apa yang dipelajari siswa dengan cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Selain itu sesuai dengan tujuan IPS maka *quiz team* dapat digunakan untuk melatih kemampuan sosial dalam hidup bermasyarakat seperti bekerjasama, berkomunikasi, serta mengembangkan pengetahuan dan kemampuan siswa secara kognitif dalam memecahkan masalah sosial.

4. Pengertian *Quiz Team*

Hamruni (2012: 176) *quiz team* merupakan salah satu tipe dari beberapa strategi dari *active learning*. Tipe *quiz team* merupakan teknik pembelajaran yang akan meningkatkan kerja sama tim dan juga sikap bertanggung jawab peserta didik untuk apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yaitu dalam bentuk kuis. Menurut Silberman (2013: 175) yang sudah diterjemahkan oleh Raisul Muttaqien, *quiz team* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas

apa yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa takut.

Menurut Melvin L. Silberman dalam Hidayat (2009: 163) mengungkapkan bahwa *quiz team* merupakan teknik pembelajaran aktif yang mana dalam teknik ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. Dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetensi antar kelompok, para siswa akan senantiasa belajar dengan semangat yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Proses pembelajaran menggunakan teknik *team quiz* ini mengarah pada *student centered*, sehingga memungkinkan siswa lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Langkah-langkah *quiz team* adalah menurut Silberman (2013: 175) sebagai berikut :

- a. Pilihlah topik yang bisa disajikan dalam tiga segmen.
- b. Bagilah siswa menjadi tiga tim.
- c. Jelaskan format pelajaran dan mulailah penyajian materinya. Batasi hingga 10 menit atau kurang dari itu.
- d. Perintahkan Tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat. Kuis tersebut harus sudah siap dalam lebih tidak lebih dari 5 menit. Tim B dan C menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan mereka.
- e. Tim A memberi kuis kepada anggota Tim B, jika Tim B tidak dapat menjawab satu pertanyaan, Tim C segera menjawabnya.

- f. Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota Tim C, dan mengulang proses tersebut.
- g. Ketika kuisnya selesai lanjutkan dengan segmen kedua dari pelajaran anda, dan tunjukkan Tim B sebagai pemandu kuis.
- h. Setelah Tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran anda, dan tunjukkan Tim C sebagai pemandu kuis.

Selain langkah kegiatan di atas, Suprijono (2011: 114) mengemukakan bahwa langkah-langkah pelaksanaan teknik kuis tim adalah sebagai berikut:

- a. Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- b. Bagilah siswa menjadi tiga kelompok yaitu A, B dan C.
- c. Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit.
- d. Setelah penyampaian, minta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- e. Mintalah kepada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- f. Kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B.

- g. Jika Tanya jawab selesai, lanjutkan pertanyaan ke dua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok
- h. Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaanya, lanjutkan penyampaian pelajaran ke tiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
- i. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

Pada penelitian ini, langkah *quiz team* yang digunakan adalah sesuai dengan pendapat Silberman (2013: 175) namun langkah tersebut tersebut divariasikan menjadi:

- a. Siswa dibagi menjadi empat kelompok yaitu A, B, C dan D
- b. Berikan pertanyaan kuis yang telah dipersiapkan kepada tim yang mendapat giliran menjadi pemandu kuis.
- c. Pada akhir sesi kuis berikan pertanyaan rebutan untuk semua kelompok.

Quiz team ini meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Proses belajar mengajar dengan *quiz team* ini mengajak siswa bekerjasama dengan kelompoknya dalam melakukan diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, memberi arahan, mengemukakan pendapat, serta menyampaikan informasi. Kegiatan tersebut akan melatih keterampilan siswa dan juga memperdalam pemahaman konsep siswa.

5. Kelebihan dan kekurangan *quiz team*

Menurut Sanjaya dalam Anggraini (2011: 7) keunggulan *quiz team* adalah sebagai berikut:

- e. Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri.
- f. Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan.
- g. Melatih tanggung jawab siswa atas tugas masing-masing.

Sedangkan kelemahan metode *team quiz* menurut Sanjaya dalam Anggraini (2011: 7) adalah sebagai berikut:

- a. Dengan luasnya pembelajaran maka apabila keleluasaan itu tidak optimal maka tujuan dari apa yang dipelajari tidak akan tercapai.
- b. Penilaian kelompok dapat membutuhkan penilaian secara individu apabila guru tidak jeli dalam pelaksanaannya.
- c. Efisiensi waktu kurang dapat tercapai.

Dalam penelitian *quiz team* ini ada kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihan pembelajaran secara kelompok tersebut melibatkan siswa untuk aktif berpikir, saling bertanya jawab, dan dapat membangkitkan semangat serta meningkatkan tanggung jawab terhadap apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan namun disamping itu, efisiensi waktu yang pendek menyebabkan kurang optimalnya pembelajaran.

6. Penerapan strategi *active learning* tipe *quiz team* terhadap hasil belajar IPS.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar perlu disajikan dalam suasana yang menyenangkan yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Hal

tersebut dilakukan dengan cara pemanfaatan strategi yang bervariasi di dalam pembelajaran sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan strategi *active learning* tipe *quiz team* untuk mengetahui perubahan hasil belajar IPS siswa kelas III Sekolah Dasar.

Melvin L. Silbeman dalam Hidayat (2009: 40) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran aktif memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- a. Membantu mengembangkan lingkungan belajar yang melibatkan siswa.
- b. Mengembangkan kemauan untuk berperan serta dalam pembelajaran.
- c. Menciptakan norma-norma ruang kelas yang positif.
- d. Membantu siswa lebih mengenal satu sama lain atau menciptakan semangat kerja sama dalam metode belajar aktif berbasis kelompok, dan
- e. Membangun kembali minat dalam mata pelajaran.

Pembelajaran aktif dapat membuat suasana lebih menyenangkan dan siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran sehingga mudah dalam memahami materi. Rachmah (2012: 9) mengatakan bahwa kualitas pembelajaran akan meningkat jika siswa yang mengikuti proses pembelajaran memperoleh kesempatan yang luas untuk bertanya, berdiskusi, dan menggunakan secara aktif pengetahuan baru yang diperoleh. Pengetahuan dengan cara ini diketahui pula bahwa pengetahuan baru tersebut cenderung dapat dipahami dan dikuasai secara lebih baik.

D. Penelitian terdahulu yang relevan

Penelitian terkait penerapan strategi *active learning* tipe *quiz team* terhadap hasil belajar telah banyak ditemui, yaitu :

1. Penelitian oleh Nurbaningtyas (2014) “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan *Active Learning* Tipe *Quiz Team* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Paliyan 1 Gunungkidul”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1 sebesar 33,3%, kondisi awal 27,8% meningkat menjadi 61,1% dan pada siklus II meningkat sebesar 61,1%, kondisi awal 27,8% meningkat menjadi 88,9%. Peningkatan juga terjadi pada nilai rerata siswa pada siklus 1 sebesar 19,07, kondisi awal 55,9 meningkat menjadi 75, dan pada siklus II meningkat sebesar 25, kondisi awal 55,9 meningkat menjadi 80,9. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan strategi *active learning* tipe *quiz team* meningkatkan hasil belajarsiswa.
2. Penelitian oleh Cipto (2017) “Penerapan Strategi *Active Learning* Teknik Kuis Tim Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Giwangan”. Penelitian ini disusun. Peningkatan konsentrasi belajar pada siklus 1 adalah 17,13 dengan persentase 68,53%. Sedangkan pada siklus II menjadi 19,26 dengan persentase 79,73%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan strategi *active learning* teknik kuis tim meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

E. Kerangka Pemikiran

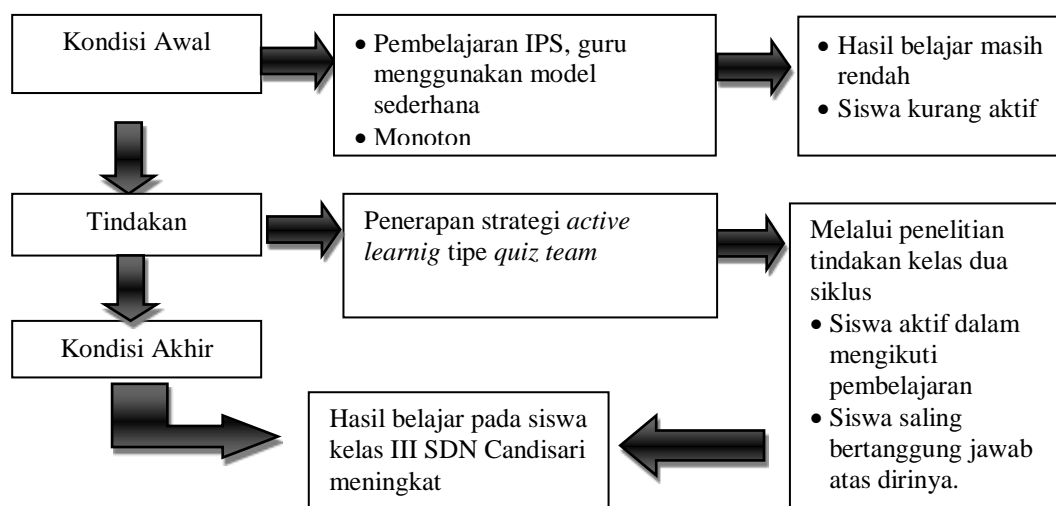
Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS pada siswa masih rendah. Proses pembelajaran hanya menggunakan strategi dan metode sederhana yang merupakan salah satu penghambat kreatifitas siswa dalam menguasai mata pelajaran IPS. Guru sebagai penentu proses pembelajaran sedangkan siswa pasif hanya menerima rumus atau kaidah. Pada umumnya metode yang sederhana tidak membangkitkan kreativitas dan keaktifan siswa sehingga siswa mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal mengenai IPS. Siswa akan merasa bosan dengan pembelajaran yang berlangsung. Pada akhirnya, hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik.

Anggapan bagi siswa, pembelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan, dengan banyaknya materi yang harus dihafalkan sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang kurang memuaskan terutama pada pembelajaran IPS. Pembelajaran yang masih ditekankan pada kemampuan akademis dan bersifat monoton. Proses pembelajaran menjadi terkesan monoton dimana setiap hari siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru, mencatat, membaca dan menyelesaikan tugas individu tanpa adanya kegiatan pembelajaran menyenangkan yang mampu menambah minat belajar siswa.

Guru hendaknya menerapkan strategi yang dapat mengaktifkan dan menarik perhatian siswa. Rendahnya hasil belajar siswa juga di akibatkan karena kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh

guru. Siswa melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat untuk mengatasi rasa jenuh tersebut sehingga proses pembelajaran cenderung akan terganggu. Agar siswa tidak cepat jenuh selama proses pembelajaran, maka dapat diatasi dengan menerapkan strategi yang dapat membangkitkan semangat siswa dan dapat mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan tindakan dengan menerapkan strategi *active learning*. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa ketika proses pembelajaran yaitu menggunakan strategi *active learning* tipe *quiz team*. Pada pembelajaran IPS kelas III materi kegiatan jual beli, diharapkan dapat mengoptimalkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya hasil belajar yang optimal, diharapkan guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS.



Gambar 1
Sistematika Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

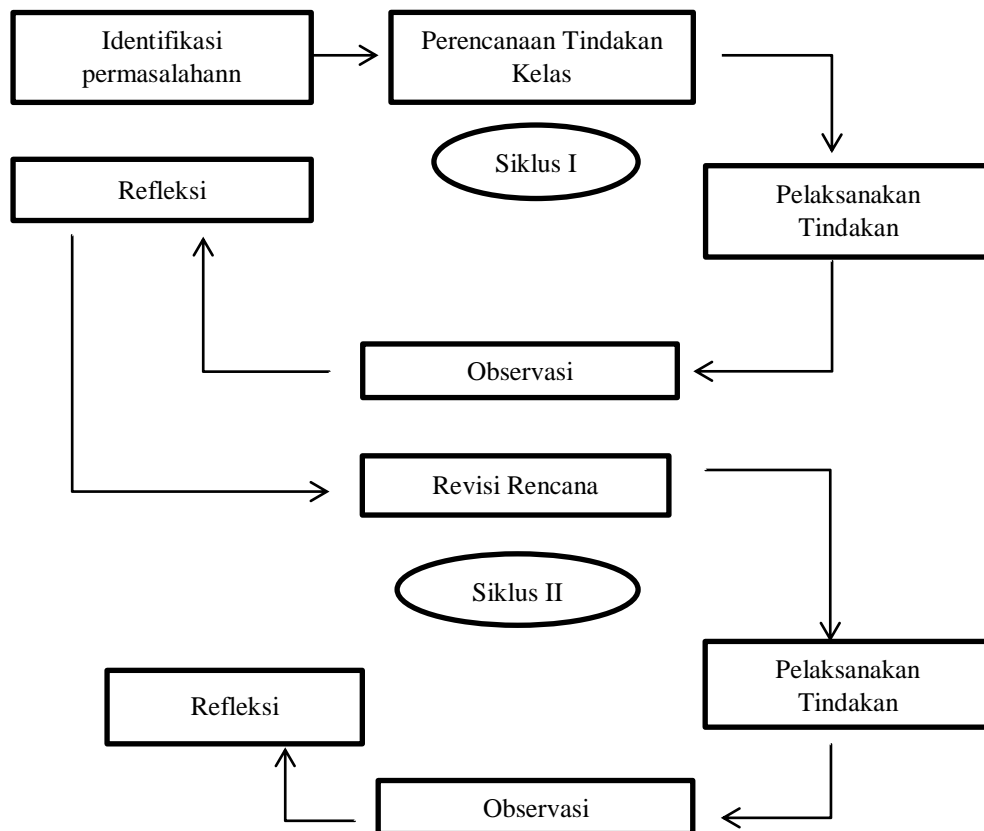
Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan strategi *active learning* tipe *quiz team* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di kelas III SDN Candisari Secang Magelang.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis & Taggart. Rancangan penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi. Peneliti bertindak sebagai pihak yang melakukan tindakan sedangkan guru sebagai pengamat (*observer*). Dalam penelitian ini, akan menggunakan dua siklus.

Adapun skema siklus sebagai berikut:



Gambar 2
Alur Penelitian Tindakan Kelas
Sumber : Kemmis & Taggart dalam PTK 2016

B. Identifikasi Variable Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penilaian. Sering pula dinyatakan variabel penelitian sebagai faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Dalam penelitian tindakan kelas ini ada tiga variabel yaitu variabel *input*, variabel proses dan variabel output dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Variabel *input*

Variabel *input* pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri Candisari.

2. Variabel proses

Variabel proses pada penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III SD Negeri Candisari melalui strategi *active learning* tipe *quiz team*.

3. Variabel output

Variabel output penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III SD Negeri Candisari melalui strategi *active learning* tipe *quiz team*.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Hasil belajar IPS adalah merupakan kemampuan-kemampuan yang akan dimiliki oleh siswa setelah mempelajari kegiatan jual beli. Indikator hasil belajar IPS dalam penelitian ini meliputi memahami materi IPS, menganalisis materi IPS, dan bekerja sama dalam kelompok.

Strategi *active learning* tipe *quiz team* adalah strategi yang digunakan dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Strategi ini mendorong siswa menjadi antusias dalam pembelajaran dan mengajak siswa untuk bersosialisasi dan bekerja sama dalam kelompok dengan temannya.

D. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa yang dijadikan sebagai responden dari penerapan strategi *active learning* tipe *quiz team* yaitu siswa III SD Negeri Candisari.

E. Setting Penelitian

Pengambilan data dalam penelitian ini adalah di SDN Candisari yang terletak di Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Peneliti melakukan penelitian di SD tersebut berdasarkan hasil belajar yang dimiliki siswa. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2018/2019.

F. Indikator keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran. Indikator keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tercapainya persentase hasil belajar siswa berdasarkan hasil observasi $\geq 75\%$.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Penjelasan dari masing-masing metode sebagai berikut:

1. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Menurut Kusumah dan Dwigatama (2010: 66). Observasi dalam penelitian ini dimaksudkan dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan tingkah laku dan interaksi kelompok melalui proses pengamatan di lokasi penelitian. Observasi pada penelitian ini dilakukan pada saat pembelajaran IPS berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan kemampuan siswa pada saat berdiskusi kelompok dan menyajikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Kisi-kisi pedoman observasi dibuat berkaitan dengan aspek afektif. Aktivitas siswa pada saat berdiskusi kelompok, dan menyajikan hasil diskusi berkaitan dengan kegiatan siswa saat pembelajaran berlangsung.

2. Tes

Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Menurut (Sanjaya, 2011:99) tes instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Tes sebagai alat penilaian merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan, tulisan ataupun dalam bentuk perbuatan. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, terutama aspek kognitif berkenaan dengan penguasaan materi ajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk pilihan ganda. Soal pilihan ganda merupakan bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat. Pengambilan data melalui tes dalam penelitian ini dilakukan pada tindakan ke empat disetiap siklusnya.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini data yang dihimpun berupa dokumenter tertulis yaitu instrumen penelitian yang terdiri dari silabus, RPP, materi ajar, LKS dan foto-foto kegiatan pembelajaran siswa. Dokumentasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran sebagai dokumentasi peneliti dan guru.

H. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data (Purwanto, 2007: 9). Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data dan mencatat aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *quiz team*. Observasi dilakukan pada saat tindakan dilakukan. Instrumen yang digunakan berisi indikator aktivitas siswa dan aktivitas guru. Adapun kisi-kisi lembar observasi untuk aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Kisi-kisi lembar observasi untuk aktivitas guru

Aspek yang diamati	Nomor
Pra pembelajaran	1
Membuka pelajaran	2
Inti pembelajaran	3
Media pembelajaran	4
Penutup	5

Tabel 2
Kisi-kisi lembar observasi untuk aktivitas siswa

Aspek yang diamati	Nomor
Keaktifan siswa	1
Komunikasi dan interaksi	2
Keterampilan bertanya	3
Refleksi	4
Penilaian	5

2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa. Soal dalam instrumen ini berupa soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban yaitu jawaban a, b, c atau d. Soal tes ini disusun berdasarkan kisi-kisi soal tes hasil belajar IPS sebagai berikut:

Tabel 3
Kisi-Kisi Butir Soal Tes Kognitif

No.	Indikator Soal	Level Kognitif				Nomor Butir Soal
		C1	C2	C3	C4	
1.	Menyebutkan tempat-tempat jual beli di lingkungan rumah.	√				1, 2, 14, 15, 20, 34
2.	Menjelaskan jenis-jenis pasar di lingkungan rumah.		√			17, 18, 23, 24, 25, 29, 30, 33, 37
3.	Menjelaskan proses transaksi di pasar dalam jual beli.		√			5, 6, 10, 11, 3
4.	Menyebutkan jenis barang dagangan yang di jual belikan di lingkungan rumah.		√			4, 9, 12, 13, 16, 19, 35, 36
5.	Menyebutkan tempat-tempat jual beli di lingkungan	√				26, 27

	sekolah.		
6.	Mengidentifikasi jenis barang dagangan di warung sekolah.	√	21, 28, 32, 38, 39, 40
7.	Menunjukkan persaingan sehat dalam jual beli	√	22, 31, 8, 7
	Jumlah soal		40

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yang masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Adapun prosedur penelitian tindakan kelas ini secara rinci diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan dimulai dari penemuan masalah dengan mengamati proses pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Candisari. Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas III pada mata pelajaran IPS belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan karena guru belum memanfaatkan strategi atau metode pembelajaran. Kemudian peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan. Secara lebih rinci langkah langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan SK, KD, dan Indikator pembelajaran berdasarkan silabus kurikulum KTSP.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan dilakukan tindakan.
- 3) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung.
- 4) Mempersiapkan instrumen tes, lembar observasi dan penilaian.

- 5) Merancang skenario dengan memperkenalkan strategi *active learning* tipe *quiz team*.
- 6) Mempersiapkan materi pembelajaran, lembar kerja siswa dan soal kuis.
- 7) Mempersiapkan soal evaluasi.

2. Pelaksanaan dan Obsevasi

a. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan guru ini menerapkan langkah-langkah yang ada dalam perencanaan secara fleksibel dan terbuka terhadap perubahan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan yang menerapkan strategi *active learning* tipe *team quiz* pada kegiatan pembelajaran dan guru bertindak sebagai observer yang mengamati kegiatan pembelajaran. Tujuan dari pelaksanaan tindakan ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Candisari dengan menerapkan strategi *active learning* tipe *team quiz*.

b. Tahap Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan yaitu dengan strategi *active learning* tipe *team quiz* dalam pembelajaran IPS kelas III dengan materi kegiatan jual beli dan. Pada tahap ini dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Pengamatan dilakukan berdasarkan aktivitas siswa secara keseluruhan dalam satu kelas. Observer duduk di belakang kelas untuk mengamati aktivitas seluruh siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung.

c. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan peneliti bersama guru kelas untuk menganalisis dan mengkaji pelaksanaan tindakan melalui data hasil observasi dan evaluasi siswa. Selain itu, peneliti dan guru melakukan evaluasi untuk terkait pelaksanaan tindakan sebelumnya. Apabila pada hasil refleksi siklus pertama terdapat masalah, maka siklus akan dilanjutkan ke siklus kedua ataupun seterusnya hingga didapat hasil sesuai dengan yang diharapkan peneliti, yaitu hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Candisari meningkat.

J. Metode Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan cara membandingkan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil belajar siswa pada setiap siklus.

Data kuantitatif (hasil belajar siswa) dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kualitas hasil belajar siswa. Teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menentukan presentase ketuntasan belajar dan rata-rata kelas.

1. Pedoman penskoran tes evaluasi

Data hasil belajar dianalisa dengan menggunakan pedoman penskoran tes objektif. Penskoran tes objektif yaitu apabila jawaban benar diberi skor 1 namun apabila jawaban salah tidak mendapat skor. Nilai hasil belajar dapat ditentukan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \text{skor yang diperoleh} \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

2. Kriteria ketuntasan minimal

Perhitungan ketuntasan hasil belajar harus sesuai dan memperhatikan kriteria ketuntasan belajar siswa kelas III SD Negeri Candisari, yang dikelompokkan ke dalam dua kategori dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4
Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPS

Kriteria ketuntasan	kualifikasi
≥ 75	Tuntas
≤ 75	Tidak Tuntas

(sumber: KKM SDN Candisari)

3. Persentase ketuntasan klasikal

Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

4. Nilai rata-rata hasil belajar

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor secara keseluruhan}}{\text{jumlah siswa}}$$

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *active learning* tipe *quiz team* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas III SD Negeri Candisari. Hasil belajar IPS merupakan proses perubahan tingkah laku siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik dengan menggunakan strategi atau model tertentu, sehingga peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi IPS yaitu kegiatan jual beli. Pembelajaran aktif tipe *quiz team* merupakan seperangkat strategi mengajar yang melibatkan siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran. Cara yang digunakan dalam pembelajaran dengan memusatkan sebagian besar kegiatan pembelajaran seperti orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing dan pengalaman individual atau kelompok. Hal tersebut dilakukan dengan cara pemanfaatan strategi yang bervariasi di dalam pembelajaran sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat memahami materi yang diajarkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan bisa mendukung dan mengembangkan penggunaan pembelajaran aktif tipe *quiz team* sebagai salah satu alternatif

strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi serta kualitas proses pembelajaran.

2. Bagi guru bisa menjadikan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* sebagai cara dalam melaksanakan pembelajaran IPS, sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan prestasi belajar dapat meningkat.
3. Bagi siswa, hasil baik yang sudah dicapai bisa dipertahankan. Semangat dan keaktifan dalam pembelajaran bisa terus dipertahankan dan ditingkatkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya untuk bisa meneliti kembali implementasi pembelajaran aktif tipe *quiz team* pada pembelajaran agar dapat meminimalisir hambatan yang menjadi kendala pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *quiz team*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Tutik. 2011. "Penerapan Metode *Team Quiz* dalam Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV di SD Negeri Begalon 1 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012. Hlm. 7-8.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Budiningsih, Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Dahar, Ratna Wilis. *Teori- Teori Belajar dan Pembelajaran*. 2011. Bandung. PT Gelora Aksara Pratama.
- Daryanto dan Muljo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudijono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Izzaty, R. E. Siti, P. S. Ayriza. & Yulia. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hidayat, Komarudin. 2009. *Active Learning*. Yogyakarta: Yappendi.
- Kurniawan, Deni. *Pembelajaran Terpadu: Teori Praktik dan Penilaian*. Bandung: CV Pustaka Cendekia Utama.
- Kusumah, Wijaya, & Dwitagama, Dedi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Melvin L. Silberman. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Terjemahan Komaruddin Hidayat) Yogyakarta: Pustaka Insani.
- _____. 2010. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Terjemahan Raisul Muttaqien) Bandung: Nuansa.
- Nurdin dan B. Hamzah. 2012. *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Permendiknas no.22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2007. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rachmah, Huriyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar*. Pendidikan, No.319, 7-15.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Supervisi Pembelajaran Dalam Profesi*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. 2014. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Silberman, Melvin. L. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Terjemahan Raisul Muttaqien). Bandung: Nuansa.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Prenadamedia Group.
- _____. 2013. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Prenadamedia
- Sugihartono. 2012. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Thobroni, M. Belajar dan Pembelajaran. 2016. Yogyakarta. Ar- Ruzz Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2003 Tentang Sistem Perubahan Sistem Pemerintah.
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winarsih, Yuni, Wakhid Akhidi Nirwanto dan Nur Ngazizah. 2014. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Pada Kelas III B Mts Tarbiyatul ‘Ulum Tirtomoyo Poncowarno. *Radiasi*, Vol. 4, No.1, 69-72.
- Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri