

SKRIPSI

**PENGARUH METODE *QUIZ TEAM* TERHADAP KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 02 BUWUN SEJATI
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu
(S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



DISUSUN OLEH:

RISHA
(117180043)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH METODE *QUIZ TEAM* TERHADAP KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 02 BUWUN SEJATI
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

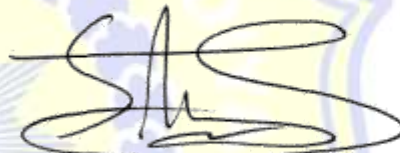
Telah memenuhi syarat dan di setujui

Dosen Pembimbing I



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

Dosen Pembimbing II

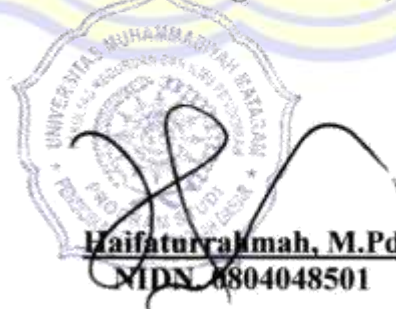


Johri Sabaryati, M.Pfis
NIDN. 0804048601

Menyetujui:

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Ketua Program Studi,


Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH METODE *QUIZ TEAM* TERHADAP KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA PADA TEMA 6 INDAHNYA KERAGAMAN DI
NEGRIKU SUBTEMA I KELAS IV SDN 02 BUWUN SEJATI
TAHUN PELJARAN 2021/2022**

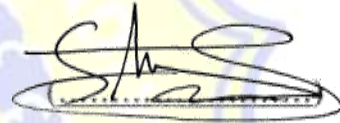
Skripsi atas nama Risha telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, Sabtu, 5 Februari 2022

Dosen Penguji

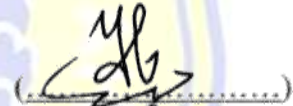
1. Johri Sabaryati, M.PFis
NIDN. 0804048601

(Ketua)



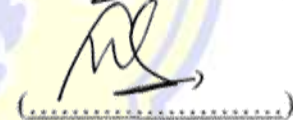
2. Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN. 0806068802

(Anggota I)



3. Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

(Anggota II)



Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : RISHA

Nim : 117180043

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul "**Pengaruh Metode *Quiz team* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 02 Buwun Sejati**", adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 31 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



RISHA
(117180043)



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RISHA
 NIM : 117100043
 Tempat/Tgl Lahir : Dompu, 01 - Januari - 1999
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Fakultas : FKIP
 No. Hp : 085 337 788 637
 Email : LP3075909@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh Metode Quiz Team Terhadap Keaktifan Belajar Siswa
 Kelas IV SDN 02 BUWUN SESATI Tahun Pelajaran 2021 /2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 14-03-2022
 Penulis

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



RISHA
 NIM. 117100043



Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RISHA
 NIM : 117180043
 Tempat/Tgl Lahir : Dampu, 01-01-1999
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 085.337.9788.637 / l23075909@gmail.com
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Metode Quiz Team Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 02 BUWUN SEJATI Tahun Pelajaran 2021/2022

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 19-03 2022
 Penulis

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



RISHA
 NIM. 117100043



Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Nilai akhir dari proses pendidikan, sejatinya terekapitulasi dari keberhasilannya menciptakan perubahan pada dirinya dan lingkungan. Itulah fungsi daripada pendidikan yang sesungguhnya

PERMSEBAHANAN

Skripsi ini akan ku persembahkan untuk semua yang telah berjasa dalam perjuangan hidupku ini yaitu:

1. Terima kasih banyak kepada Allah SWT berkat kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat merasakan sebuah arti dari perjuangan hidup.
2. Keluarga besar ku, khususnya orang tuaku yang tidak henti-hentinya selalu memberikan dukungan berupa moral maupun material sehingga penulis dapat merasakan kebahagiaan tak terhingga ini dan menyelesaikan studiku ini.
3. Dosen–dosen tercinta, seluruh keluarga besar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), terima kasih atas kesabarannya dalam mengajar dan membimbing penulis.
4. Untuk Teman-teman PGSD angkatan 2017, yang selalu memberikan dukungan dan kebersamaan selama ini. Terima kasih dan tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk Almamater kebanggaanku Universitas Muhammadiyah Mataram
6. Terima kasih Untuk semua yang telah mendukung dan memotivasiku yang tak bisa ku sebutkan satu-persatu namanya. Thank you semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Metode *Quiz team* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 02 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2021/2022”.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

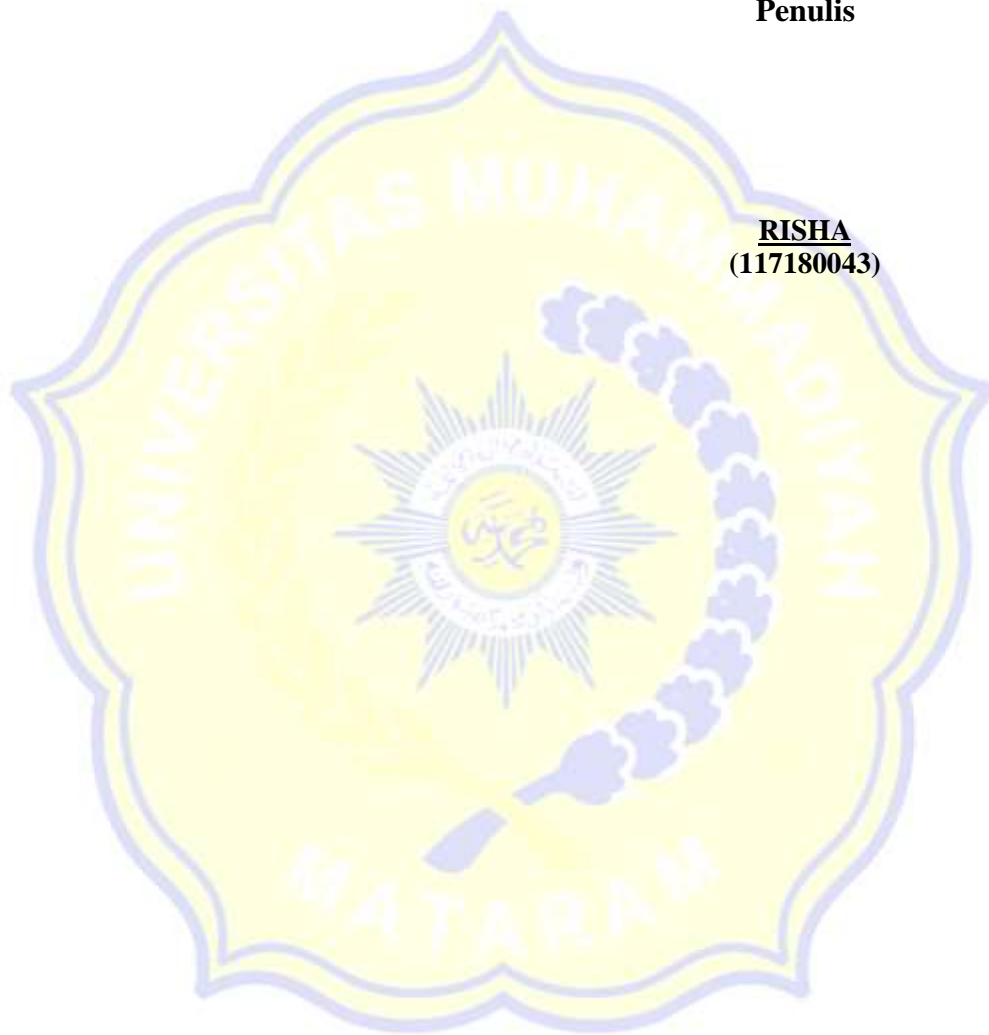
1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si selaku pembimbing ke I (pertama)
5. Ibu Johri Sabaryati, M.Pfis selaku pembimbing ke II (kedua)
6. Bapak kepala sekolah SDN 02 Buwun Sejati beserta guru dan stafnya.
7. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 31 Januari 2022

Penulis

RISHA
(117180043)



ABSTRAK

RISHA. 117180043. “Pengaruh Metode *Quiz team* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 02 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2021/2022”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd

Pembimbing 2 : Johri Sabaryati, M.Pfis

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode *quiz team* terhadap keaktifan belajar siswa pada Tema 6 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV SDN 02 Buwun Sejati. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen, sampel digunakan adalah 20 siswa terdiri dari kelas IV A 10 siswa sebagai kelas eksperimen dan IV B 10 siswa sebagai kelas kontrol, sedangkan teknik pengumpulan data yaitu observasi, test dan dokumentasi. Uji coba instrument yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal, sedangkan analisis data menggunakan uji normaitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus *independent sample t-test*.

Hasil peneitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode *quiz team* terhadap keaktifan belajar siswa pada tema 6 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV SDN 02 Buwun Sejati tahun pelajaran 2021/2022, yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.942 > 2.073$ Ho ditolak Ha diterima.

Kata Kunci: Metode *Quiz team*, Keaktifan Belajar Siswa

RISHA. 117180043. "The Influence of the Quiz Team Method on the Learning Activities of Class IV Students at SDN 02 Buwun Sejati Academic Year 2021/2022". Essay. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Consultant: Dr. Muhammad Nizar, M.Pd

Second Consultan : Johri Sabaryati, M.Pfis

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the quiz team method on student learning activity on Theme 6, The Beauty of Diversity in my Country, grade IV SDN 02 Buwun Sejati. Experimental research is the method used in this study. The sample size was 20 students, with ten students in class IV A serving as the experimental class and ten students in class IV B serving as the control class. Observation, test, and documentation are all data collecting approaches. Validity, reliability, item difficulty level test, and item discriminating power test were the test instruments employed. On the other hand, data analysis relied on the independent sample t-test formula to perform normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The results of this study indicate a significant influence on the use of the quiz team method on student learning activity on the theme 6 The Beauty of Diversity in my Country, grade IV SDN 02 Buwun Sejati in the 2021/2022 academic year. The results of hypothesis testing were $t\text{-count} > t\text{-table}$ is $3,942 > 2,073$ H_0 rejected H_a accepted.

Keywords: Quiz team method, student learning activity

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



KEPALA
UPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

[Handwritten Signature]
Rumaira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
PERNYATAAN BERSEDIA PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Definisi Oprasional.....	7
BAB II TINJAUAN TEORI.....	8
2.1 Penelitian yang Relavan	8
2.2 Kajian Teori Penelitian	10
2.2.1 Metode <i>Quiz team</i>	10
2.2.2 Keaktifan Belajar.....	18
2.2.3 Pembelajaran Tematik.....	22

2.3 Kerangka Berpikir	33
2.4 Hipotesis Penelitian.....	34
BAB IV METODE PENELITIAN	35
3.1 Rancangan Penelitian	35
3.2 Lokasi dan waktu penelitian.....	36
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	36
3.4 Penentuan Subjek Penelitian	37
3.4.1 Populasi	37
3.4.2 Sampel.....	37
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.5.1. Observasi	38
3.5.2. Tes	39
3.5.3. Dokumentasi.....	39
3.6 Instrumen Penelitian.....	40
3.6.1. Lembar Observasi.....	40
3.6.2 Lembar Pengamatan Keaktifan Siswa	41
3.7 Variabel Penelitian	42
3.8 Instrumen Penelitian.....	43
3.8.1. Validitas Instrumen	43
3.8.2. Uji Reliabilitas	45
3.9 Teknik Analisis Data.....	46
3.9.1 Uji Prasyarat.....	46
3.9.2 Uji Hipotesis	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Penelitian.....	49
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	49
4.1.2 Data Keterlaksanaan Pembelajaran	50
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Uji Instrumen	51
1. Uji Validitas.....	51
2. Uji Reabilitas	53
4.1.4 Deskripsi Hasil Belajar Siswa	53

1. Hasil Data Belajar Kelas Kontrol	54
2. Hasil Data Belajar Kelas Eksperimen	55
4.1.5 Hasil Uji Prasyarat.....	56
1. Normalitas	56
2. Uji Homogenitas.....	57
4.1.6 Hasil Uji Hipotesis	58
4.2 Pembahasan	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

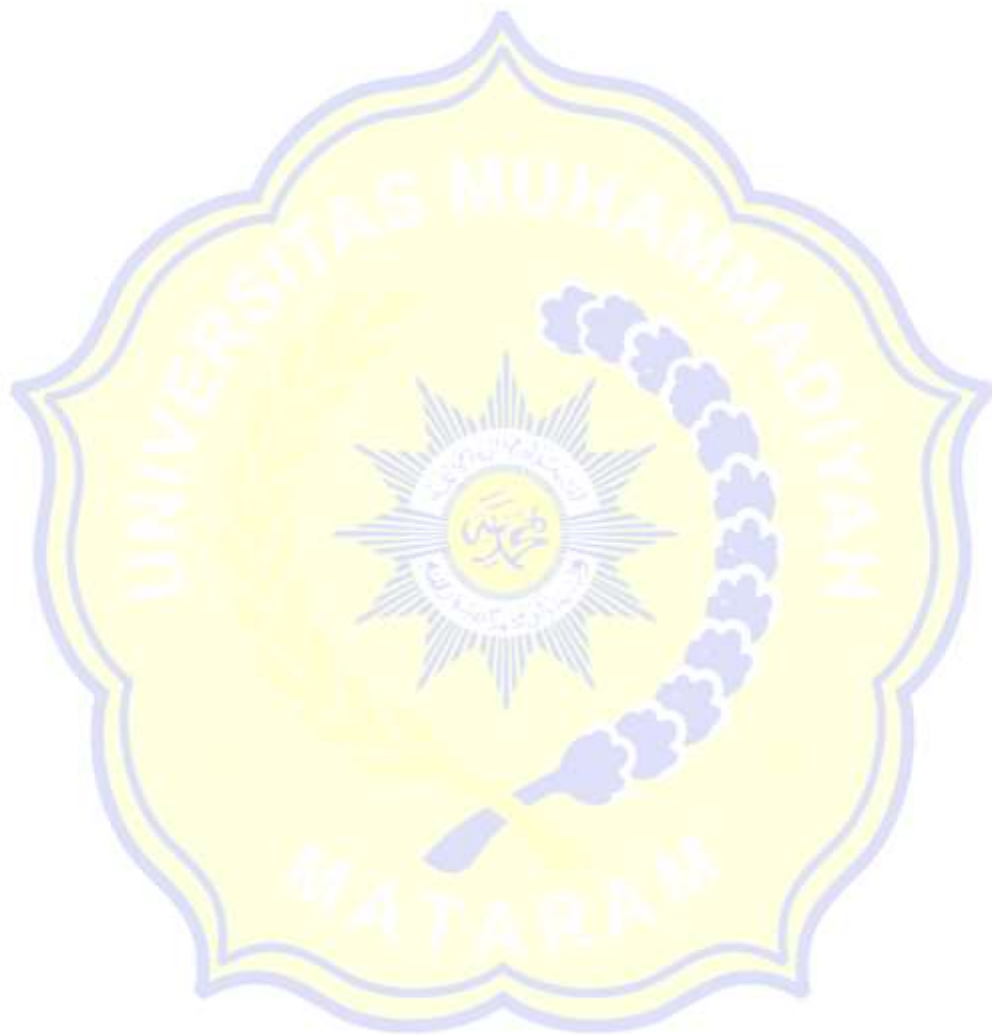


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Rancangan Penelitian.....	34
Tabel 3.2.	Data Siswa Kelas IV di SDN 02 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2021/2022	37
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Lembar Observasi Metode <i>Quiz team</i>	41
Tabel 3.4.	Kisi-kisi Lembar Keaktifan Siswa	41
Tabel 3.5.	Kategori Keaktifan Siswa	42
Tabel 3.6	Interprestasi Koofisien Validitas.....	44
Tabel 3.7	Kriteria Reliabilitas Soal.....	45
Tabel 4.1.	Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.2.	Hasil Validitas Butir Soal	53
Tabel 4.3.	Hasil Uji Reabilitas	54
Tabel 4.4.	Hasil Uji Tingkat Kesukaran	55
Tabel 4.5.	Hasil Uji Daya Beda Soal	56
Tabel 4.6.	Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	57
Tabel 4.7.	Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.8.	Hasil Uji Normalitas	60
Tabel 4.9.	Hasil Uji Homogenitas.....	61
Tabel 4.10.	Hasil Uji <i>Independent Samples Test</i>	62

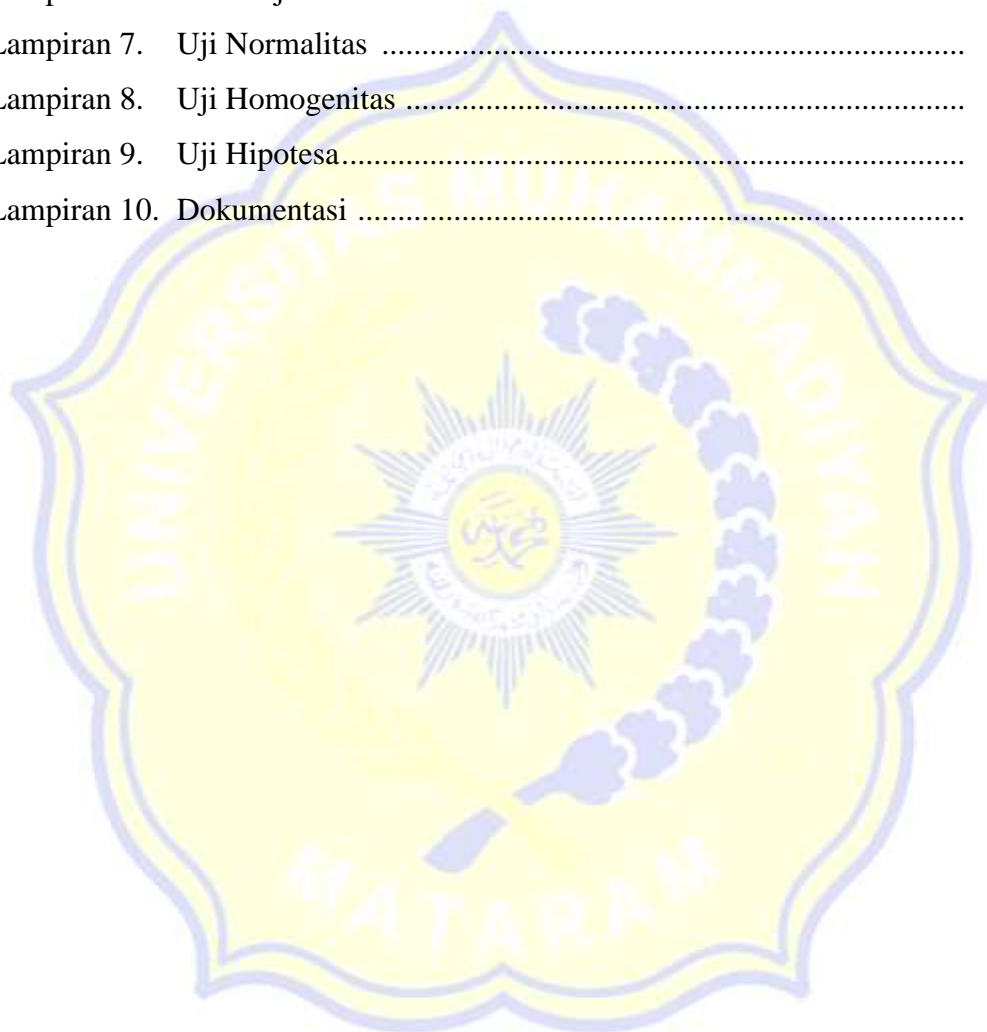
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir..... 34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	RPP	67
Lampiran 2.	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	81
Lampiran 3	Lembar Angket Keaktifan Belajar.....	92
Lampiran 4	Tabulasi Butiran Soal	93
Lampiran 5.	Hasil Uji Validitas Soal	94
Lampiran 6.	Hasil Uji Reabilitas	97
Lampiran 7.	Uji Normalitas	98
Lampiran 8.	Uji Homogenitas	101
Lampiran 9.	Uji Hipotesa.....	104
Lampiran 10.	Dokumentasi	112



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar untuk meningkatkan potensi peserta didik dalam proses pembelajaran guna menciptakan kepribadian yang berkualitas. Hal ini dapat dicapai dengan mendorong, memotivasi dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Selain itu, keberhasilan siswa dipengaruhi oleh bagaimana guru mengajar. Selain menguasai materi, dalam memberikan materi, guru juga harus memiliki keterampilan untuk memberikan materi yang akan diajarkan. Upaya guru untuk menciptakan suasana kelas berdampak signifikan terhadap respon siswa terhadap kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Jika guru dapat menciptakan suasana kelas yang membuat siswa tetap aktif dan termotivasi untuk belajar, maka hasil belajar siswa dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam proses pendidikan dan pembelajaran, guru harus membangkitkan keaktifan siswa dalam berpikir dan bertindak. Penerimaan pelajaran ketika aktivitas siswa kurang tidak memberikan kesan, tetapi setelah dipikirkan dan diproses, didistribusikan kembali dengan cara lain, siswa bertanya, memberikan pendapat, dan berdiskusi dengan guru. Dalam prosesnya, siswa dapat menjalankan perintah, melakukan tugas, dan membuat grafik, diagram, dan inti pelajaran yang disajikan oleh guru. Mereka memiliki pengetahuan yang baik ketika siswa berpartisipasi secara aktif (Slameto, 2015: 36).

Proses belajar merupakan kegiatan yang paling mendasar. Artinya berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk membuat perbedaan bagi dirinya sendiri melalui pelatihan dan pengalaman. Perubahan yang terjadi berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan (Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2009:12). Dalam pembelajaran, perubahan ini meningkat dan bertujuan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena itu, semakin banyak upaya pembelajaran yang dilakukan, semakin banyak perubahan yang akan dicapai. Perubahan positif berarti perubahan itu disebabkan oleh usaha individu, bukan dengan sendirinya. Perubahan perilaku akibat proses pematangan yang terjadi secara otomatis karena adanya upaya *stakeholders* atau dorongan internal. Tidak ada perubahan makna belajar.

Kegiatan yang mengikuti pendekatan saintifik menuntut dan membimbing siswa menjadi saintifik. Hal ini berlaku untuk lima kegiatan belajar (*learning event*), meliputi observasi, menanya, eksperimen, menalar, dan *networking*. Terlepas dari tujuan yang dibayangkan, materi yang ditetapkan, metode yang dipilih, dan alat evaluasi yang digunakan, semua ini diharapkan memberikan hasil yang dirasakan di masa depan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan melalui penerapan metode pembelajaran yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang relevan adalah metode *quiz team* yang merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang diterapkan dengan pendekatan saintifik.

Selama ini dalam proses belajar mengajar guru khususnya pada mata pelajaran 6 Indahya Kebhinekaan Negeriku cenderung menggunakan metode ceramah tanpa variasi atau dukungan strategis, sehingga terlihat monoton dan tidak aktif melibatkan siswa dan lingkungan belajar menjadi kurang informatif. Apalagi masih mengacu pada model pembelajaran LDC (Ceeing, Listening, and Noting). Hal ini masih bersifat teacher-centric, membuat proses pembelajaran menjadi kering, tidak menyenangkan dan membosankan bagi siswa. Jenis pembelajaran ini menciptakan kecenderungan siswa menjadi tidak aktif di kelas dan lalai untuk bertanya, mengungkapkan pendapat, dan mengemukakan ide.

Berdasarkan observasi awal, situasi awal siswa dalam proses pembelajaran adalah 2 dari 30 anak siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, baik bertanya, mengemukakan pendapat, maupun memberikan ide. Acara kemahasiswaan masih didominasi oleh beberapa mahasiswa. Saya adalah siswa yang sama yang saya tanyakan sebelumnya.

Oleh karena itu, siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas itu sendiri dipengaruhi oleh adanya dua faktor yaitu minat siswa itu sendiri dan motivasi siswa. Minat berarti cita-cita dan kegairahan yang tinggi, atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat mempengaruhi kegiatan belajar, sehingga sama dengan kecerdasan dan motivasi. Oleh karena itu, sebagai bagian dari pembelajaran di kelas, guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar melibatkan mereka dalam materi yang mereka pelajari. Motivasi itu sendiri merupakan

salah satu faktor yang mempengaruhi efektifitas kegiatan belajar siswa (Sardiman, 2005: 73).

Untuk itu diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Terutama masalah aktivitas siswa dalam proses kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Sebagai aturan umum, pembelajaran aktif dapat terjadi saat Anda menjalani proses penyelidikan dan bertanya. Siswa dikondisikan untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang mereka ajukan kepada diri sendiri. Mereka sedang mengerjakan soal-soal yang diangkat oleh guru. Semua ini terjadi ketika Anda terlibat dalam tugas atau aktivitas yang secara halus merangsang siswa Anda untuk berpikir, belajar, dan merasakan.

Ketika memilih metode pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan sifat siswa, fasilitas dan media, serta materi yang mereka ajarkan. Selain menguasai materi, guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman yang mempengaruhi kinerja siswa. Banyak model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dipilih guru untuk merangsang minat belajar siswanya adalah metode pembelajaran *quiz team*.

Quiz Team merupakan strategi pembelajaran yang meningkatkan kerja sama tim dan meningkatkan akuntabilitas atas apa yang dipelajari siswa dengan cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan: dalam bentuk kuis. (Hamruni. 2012: 176)

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar isi pembelajaran. Strategi pembelajaran

harus dipilih oleh peneliti dan guru dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar (SD) dan kondisi sekolah. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa sekolah dasar. Metode kuis tim menekankan pada kolaborasi dan eksperimentasi sesuai dengan materi yang diajarkan.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji judul dengan latar belakang permasalahan di atas “Pengaruh Metode *Quiz team* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 02 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2021/2022”.

1.2 Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah yang diangkat oleh peneliti, maka permasalahannya adalah: Bagaimana pengaruh metode *quiz team* terhadap keaktifan belajar siswa pada Tema 6 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV SDN 02 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2021/2022?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana pengaruh metode *quiz team* terhadap keaktifan belajar siswa pada Tema 6 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV SDN 02 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2021/2022

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan pengetahuan ilmiah dapat dijadikan sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam pelaksanaan

kegiatan pendidikan dan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.4.2 Manfaat praktis

1) Bagi peneliti

Kuis Pembelajaran Tematik SD Anda dapat menyampaikan pengetahuan, wawasan, pengalaman, metode, dan strategi baru untuk pembelajaran Quiz tim.

2) Bagi guru

Kajian ini dapat memberikan referensi pengetahuan dan masukan untuk pengembangan pembelajaran dengan menggunakan metode, pendekatan, atau strategi yang kolaboratif, inovatif dan beragam dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.

3) Bagi siswa

Dapat menyampaikan pengetahuan baru dengan berperan langsung di lingkungan sekolah, menggali berbagai informasi, menanamkan pengalaman secara utuh, dan selanjutnya berkembang pada tingkat kognitif, psikomotorik, dan emosional.

4) Bagi sekolah

Melalui penelitian ini, sekolah dapat mendorong dan membantu menerapkan konsep *Quis Team*, metode, dan strategi pembelajaran pada berbagai topik untuk membuat pembelajaran lebih bermakna.

1.5 Definisi Operasional

Untuk memberikan gambaran yang jelas guna memahami permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, istilah-istilah tersebut adalah:

1. Penerapan metode pembelajaran *Quiz team*

Team Quiz Merupakan jenis teknik pembelajaran aktif yang dirancang untuk memungkinkan siswa bertanya dan menjawab pertanyaan.

2. Keaktifan Belajar

Kegiatan siswa adalah semua kegiatan fisik dan non-fisik dalam proses optimal kegiatan pendidikan dan pembelajaran, dan mereka dapat membuat suasana kelas menjadi fundamental.



BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Penelitian yang relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh para peneliti terkait dengan pengaruh penerapan metode *Quiz team* terhadap keefektifan belajar siswa pada Tema 6 Indahnya Keragaman di Negeriku, diantaranya:

1. Penelitian dilakukan oleh Ainin (2020) yang berjudul “Pengaruh Implementasi Teknik *Quiz team* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode kuis beregu berpengaruh signifikan terhadap tingkat kepercayaan 95%, dan diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$. Artinya penerapan pembelajaran teknik kuis beregu akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tingginya hasil belajar siswa pada kelas IPA VSDN Jambiity.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Dewi Tumatul Ainin terletak pada variabel yang digunakan. Peneliti Dewi Tumatul Ainin menggunakan buah pembelajaran saintifik, namun penelitian ini menggunakan aktivitas belajar siswa pada Tema 6. Memanfaatkan indahya keragaman di negeriku. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Dewi Tumatul Ainin sama-sama menggunakan metode kuis beregu.

2. Penelitian dilakukan oleh Parnayathi (2020) yang berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran *Quiz team* sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA”. Hasil belajar dengan menggunakan metode quiz team learning pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan nilai siswa di kelas VIVA. Hal ini terlihat dari hasil peningkatan dari 65,65 pada awal pemberian tindakan menjadi 69,73 pada siklus I dan kembali menjadi 78,42 pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah menggunakan metode pembelajaran *Quiz Team*.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian I Gusti Agung Sri Parnayathi terletak pada variabel yang digunakan, namun penelitian ini menggunakan aktivitas belajar siswa. Persamaan survei ini dengan survei I Gusti Agung Sri Parnayathi sama-sama menggunakan metode *Quiz team*.

3. Penelitian dilakukan oleh Agustini, (2019) yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Quiz team* Terhadap Keterampilan Berbicara Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar”. Analisis data survei yang diuji normalitas dan keseragamannya diperoleh dari nilai post-test. Terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai akhir siswa kelas eksperimen adalah 77,00 dan rata-rata nilai akhir siswa kelas kontrol adalah 67,44, sehingga perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 9,56. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t dua sampel independen. Hal ini menunjukkan hasil yang signifikan sebesar 0,000. Artinya berada di bawah taraf signifikansi (0,05) dan terdapat perbedaan

hasil yang signifikan setelah dilakukan pengujian. Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari sini dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran tim kuis berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SD tahun 2018/2019.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Cucu Agustini terletak pada variabel yang digunakan. Peneliti Cucu Agustini menggunakan keterampilan berbicara, namun penelitian ini menggunakan aktivitas belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Cucu Agustini sama-sama menggunakan metode *Quiz Team*.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Metode *Quiz team*

2.2.1.1 Pengertian Metode *Quiz team*

1. Metode

Secara linguistik, metode ini terdiri dari dua kata: meta dan hodos. Meta berarti melalui dan hodos berarti metode atau cara. Oleh karena itu, metode ini dapat berarti jalan yang harus Anda ambil untuk mencapai tujuan Anda, dan juga merupakan cara untuk menemukan dan mengedit data yang Anda perlukan untuk pengembangan ilmiah.

Dalam pengertian resiko huruf, kata metode berasal dari kata Yunani dan terdiri dari “meta”. Ini berarti jalan yang harus ditempuh. Pada dasarnya istilah metode dimasukkan ke dalam konsep metodologi oleh tim Didaktik Kurikulum IKIP Surabaya (Rahman, 2007: 6). Pernyataannya

adalah sebagai berikut: Metodologi adalah kumpulan metodologi dalam pendidikan.

Metode dari sudut pandang terminologis telah diusulkan oleh banyak ahli di dunia pendidikan sebagai berikut:

- a. Prof. Dr. Hasan Langgunung, mengatakan bahwa “Metode ini adalah cara atau cara yang harus diikuti untuk mencapai tujuan pendidikan Anda”.
- b. Direktorat Pembina PTAI “Metode ini merupakan taktik pemberian materi tertentu dari mata pelajaran agar siswa dapat mengetahui, memahami, menerapkan, dan dengan kata lain mempelajari materi tersebut.

Metode *Quiz Team* digunakan untuk memberdayakan semua siswa dengan mempelajari topik dan meminta setiap kelompok membuat kuis dan mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain dengan menggunakan aturan yang telah ditetapkan sebelumnya oleh guru. Strategi ini mendorong siswa di kelas untuk belajar lebih aktif dan antusias, karena mereka dapat meningkatkan tanggung jawab belajar mereka dalam suasana yang nyaman.

Semua siswa dengan mempelajari topik menggunakan metode kuis tim, masing-masing kelompok menjawab kuis, dan bertanya kepada kelompok lain menggunakan aturan yang telah diterbitkan sebelumnya oleh guru. Strategi ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan tanggung jawab belajar mereka dalam suasana yang nyaman,

memungkinkan mereka untuk menjadi pembelajar yang lebih aktif dan antusias di kelas.

2. *Quiz team*

Quiz team Merupakan metode pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Melsilverman, dimana siswa dibagi menjadi tiga tim dalam metode permainan tim kuis ini. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan anggota tim lainnya meluangkan waktu untuk meninjau catatan. Menurut Silberman (2002: 163), metode game *Quiz team* Hal ini dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bertanggung jawab atas apa yang telah mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.

Metode pembelajaran aktif *Quiz team* yang dikemukakan oleh Dalvi (2006:68) bahwa: “Ini adalah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.” Dalam gaya ini, siswa diatur ke dalam kelompok-kelompok yang lebih kecil, dengan setiap anggota kelompok memahami materi dan menjawab pertanyaan dalam kelompok. Berbagi tanggung jawab yang sama untuk sukses. Dalam metode tim kuis ini, guru menjelaskan materi secara Diwali dan klasikal, kemudian siswa dibagi menjadi tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok mempelajari materi bersama-sama, saling memberi instruksi, dan saling bertanya dan menjawab untuk memahami topik. Setelah materi selesai, diadakan konferensi akademik. Adanya konferensi akademik ini menimbulkan persaingan antar kelompok,

dan siswa selalu semangat belajar untuk meraih nilai tinggi dalam permainan. Salah satu cara untuk mendorong siswa aktif belajar pada mata pelajaran sosiologi dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Quiz Team*.

Menurut Hayati (2008: 34) Pengertian metode quiz team adalah metode pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Melsilverman, dimana siswa dibagi menjadi tiga kelompok besar, semua anggota mempelajari materi bersama-sama, mendiskusikan materi, dan saling memberi instruksi, saling bertanya, dan menjawab. Setelah materi selesai, akan ada kompetisi.

Untuk itu *Quiz Team* terdiri dari siswa yang dibagi menjadi tiga kelompok besar, semua anggota mempelajari materi secara bersama-sama, mendiskusikan materi, saling memberi instruksi, dan aktif belajar setelah saling bertanya dan menjawab tanya jawab. itu adalah model. Bahan ajar akan selesai dan permainan akademik akan diadakan. ..

2.2.1.2 Langkah-langkah Pelaksanaan Metode *Quiz team*

Hisyam Zaini, dkk (2008:54) Prosedur Metode Pembelajaran *Quiz team* adalah:

1. Pilih topik yang dapat disampaikan dalam tiga segmen.
2. Bagilah siswa menjadi tiga kelompok, A, B dan C.
3. Beritahu siswa format presentasi pelajaran, kemudian mulai presentasi materi dan batasi presentasi maksimal 10 menit

4. Setelah presentasi, mintalah Kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan tentang materi yang baru saja Anda presentasikan. Grup B dan C digunakan kali ini untuk meninjau catatan.
5. Mintalah Kelompok A untuk mengajukan pertanyaan kepada Kelompok B. Jika Grup B tidak dapat menjawab pertanyaan, ajukan pertanyaan kepada Grup C.
6. Grup A mengajukan pertanyaan kepada Grup C. Jika Grup C tidak dapat menjawab pertanyaan, lemparkan ke Grup B.
7. Setelah selesai tanya jawab, lanjutkan ke pelajaran kedua dan tunjuk Kelompok B sebagai kelompok tanya. Lakukan hal yang sama untuk Grup A.
8. Setelah Kelompok B menyelesaikan soal, lanjutkan ke pelajaran ketiga dan tunjuk Kelompok C sebagai penanya.
9. Lengkapi tanya jawab, jelaskan jika siswa salah paham, dan selesaikan pelajaran.

Sebaliknya, menurut Silberman (2009: 175), pilihlah topik yang dapat disajikan dalam tiga segmen.

1. Bagilah siswa menjadi tiga tim.
2. Jelaskan format pelajaran dan mulailah menyajikan materi. Batasi dalam 10 menit.
3. Perintahkan Tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat. Kuis akan siap dalam 5 menit. Tim B dan C menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan.

4. Tim A memberikan kuis kepada anggota Tim B. Jika Tim B tidak bisa menjawab pertanyaan, Tim C langsung menjawab.
5. Tim A meneruskan pertanyaan berikut kepada anggota Tim C dan mengulangi prosesnya.
6. Saat kuis selesai, lanjutkan ke bagian kedua pelajaran dan jadikan Tim B sebagai pemimpin kuis.
7. Ketika Tim B menyelesaikan kuis, lanjutkan ke segmen ketiga dari pelajaran dan jadikan Tim C sebagai pemimpin kuis.

Suprijono (2012:16) mengungkapkan proses pembelajaran yang dilakukan tim kuis sebagai berikut:

1. Pilih topik yang dapat disajikan dalam tiga segmen
2. Bagilah siswa menjadi tiga tim.
3. Jelaskan format pelajaran dan mulailah menyajikan materi. Batasi dalam waktu 10 menit.
4. Perintahkan Tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat. Kuis akan siap dalam 5 menit. Tim B dan C menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan.
5. Tim A memberikan kuis kepada anggota Tim B. Jika Tim B tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, Tim C akan langsung menjawabnya.
6. Tim A meneruskan pertanyaan berikut kepada anggota Tim C dan mengulangi prosesnya.

7. Setelah kuis selesai, lanjutkan ke segmen kedua dari pelajaran dan tunjuk Tim B sebagai pemain kuis.
8. Setelah Tim B menyelesaikan kuis, lanjutkan ke segmen ketiga pelajaran dan tunjuk Tim C sebagai pemimpin kuis.

2.2.1.3 Kelebihan dan Kelemahan *Quiz team*

Suprijono (2012:36) Ada pro dan kontra memainkan Quiz Team ini dari segi keuntungan.

1. Dapat meningkatkan keseriusan.
2. Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar.
3. Mengajak siswa untuk terlibat penuh.
4. Meningkatkan proses belajar.
5. Membangun kreatifitas diri.
6. Meraih makna belajar melalui pengalaman.
7. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.
8. Meningkatkan semangat dan minat siswa untuk belajar.

Cara Quiz Team bermain juga memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Jika terjadi gejolak, pengkondisian kelas harus dikontrol dengan ketat.
2. Hanya siswa tertentu dalam kelompok yaitu yang dapat menjawab kuis yang dianggap bijaksana. Gim yang Anda butuhkan cepat dan
3. memberikan kesempatan diskusi singkat. Jika seluruh tim mengikuti kuis dalam satu kali pertemuan, waktu yang tersedia sangat terbatas.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran Sari (2015:25), model pembelajaran *Quiz Team* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, diantaranya kelebihan dari model pembelajaran *Quiz Team*:

1. Bisa lebih serius
2. Anda bisa menghilangkan kebosanan lingkungan belajar.
3. Undanglah siswa untuk berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran.
4. Penguatan proses pembelajaran
5. Membangun kreativitas pribadi
6. Membangun keberanian siswa dan mengungkapkan pendapat, sikap dan aspirasi.
7. Mencapai makna belajar melalui pengalaman langsung.
8. Memfokuskan siswa sebagai topik pembelajaran untuk meningkatkan semangat dan minat siswa.

Namun tidak sedikit pula yang menemukan beberapa kelemahan dalam model pembelajaran *Quiz Team*. Kekurangannya adalah:

- a. Pengondisian kelas membutuhkan kontrol ketika suatu pesan terjadi.
- b. Hanya siswa yang dapat menjawab pertanyaan dalam kelompok. Game ini cepat dan menawarkan diskusi pendek.
- c. Tidak semua materi dapat menggunakan metode pembelajaran *Quiz Team*
- d. Terus menggunakan metode tim kuis bisa membosankan

- e. Juga, dibutuhkan banyak waktu untuk mempersiapkan metode pembelajaran ini.

Untuk mengatasi kekurangan di atas, Anda perlu memodifikasi rencana pelaksanaan pembelajaran Anda dengan mempertimbangkan penyajian kuis pada setiap pertemuan. Pertanyaan diajukan di rumah agar siswa dapat berdiskusi di luar kelas. Setiap siswa hendaknya mencari jawaban kuis agar tidak didominasi oleh siswa intelektual. Guru mencatat nama setiap siswa yang menjawab untuk menambah nilai sehingga semua siswa termotivasi untuk ikut menjawab. Guru juga harus menemani siswa selama kursus.

2.2.2 Keaktifan Belajar

2.2.2.1 Pengertian Keaktifan Belajar

Kegiatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan belajar siswa. Hanya duduk, mendengarkan dan menonton tidak cukup untuk belajar. Pembelajaran harus mencakup pikiran dan tindakan siswa itu sendiri. Kegiatan belajar terdiri dari kata “aktif” dan “belajar”. Kegiatan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan tajam, yang berarti kegiatan, kesibukan. Pembelajaran aktif berarti usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan pembelajaran aktif. Kegiatan belajar adalah kondisi atau hal-hal yang dapat dilakukan oleh seorang siswa. (Hamalik. 2008: 90-91).

Kegiatan adalah kegiatan yang bertindak dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan secara fisik dan mental. (Sardiman,

2001: 98). Kegiatan adalah kegiatan yang bertindak dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan secara fisik dan mental.

Aktivitas yang terlibat dalam penelitian ini adalah pembelajaran aktif siswa di dalam kelas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 24-25), aktif adalah aktif (bekerja, mencoba), tetapi aktivitas adalah keadaan atau benda aktif dari siswa. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku menuju tingkah laku yang lebih baik, relatif bertahan lama, meliputi perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, kemampuan, keterampilan, kebiasaan, dan aspek lain dari peserta didik. Kegiatan belajar siswa adalah situasi dimana siswa aktif belajar. Aktivitas belajar siswa tercermin dari keikutsertaannya dalam berbagai proses pendidikan dan pembelajaran, seperti mendengarkan penjelasan guru, mendiskusikannya, dan menulis laporan pelaksanaan tugas.

2.2.2.2 Karakteristik Keaktifan Siswa

Menurut Sudjana (2013:72), aktivitas siswa saat mengikuti proses belajar mengajar tercermin sebagai berikut:

- a. Ikut serta dalam memenuhi kewajiban penelitiannya.
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah.
- c. Tanyakan kepada siswa dan guru lain jika mereka tidak memahami pertanyaan yang mereka hadapi.
- d. Mencoba mencari berbagai informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah.

- e. Latih diri Anda untuk memecahkan masalah dan pertanyaan.
- f. Evaluasi keterampilannya dan hasil yang telah dicapainya

2.2.2.3 Klasifikasi Keaktifan Belajar

Ada banyak jenis kegiatan yang dapat dilakukan siswa di sekolah. Kegiatan siswa lebih dari sekedar mendengarkan dan mencatat, seperti yang biasa dilakukan di sekolah tradisional.

Oemar Hamalik (2005: 172) membagi kegiatan belajar siswa menjadi delapan kelompok.

- a. Aktivitas visual (visual activity) seperti membaca, mengamati eksperimen, mendemonstrasikan, pameran, mengamati orang lain di tempat kerja atau taman bermain.
- b. Kegiatan lisan (oral activities) seperti menyatakan fakta, menghubungkan kasus, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, mewawancarai, berdiskusi, dan menyela.
- c. Kegiatan menyimak seperti penjelasan, percakapan, diskusi, musik, dan mendengarkan pidato (listening activities).
- d. Kegiatan menulis (writing activities) seperti karangan, laporan, tes, angket, dan eksemplar.
- e. Kegiatan menggambar (drawing activity) seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, membuat pola.
- f. Kegiatan latihan (exercise activities) seperti melakukan eksperimen, membangun gedung, bermain model, berkebun, dan memelihara hewan.

- g. Aktivitas mental (mental activities) seperti berpikir, memori, pemecahan masalah, analisis, konfirmasi koneksi, dan pengambilan keputusan.

2.2.2.4 Faktor- faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat. Siswa juga dapat berlatih berpikir kritis. Menurut Martinis (2007:84), faktor-faktor yang dapat mendorong munculnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah:

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan pelajaran tahun (keterampilan dasar bagi siswa).
- c. Memberikan dorongan (masalah, masalah, dan konsep untuk diselidiki).
- d. Mengajarkan siswa bagaimana mempelajarinya.
- e. Partisipasi siswa dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran.
- f. Memberikan umpan balik (feedback).
- g. Mendeskripsikan siswa dalam bentuk tes agar keterampilannya selalu dipantau dan diukur.
- h. Ringkasan semua materi yang diberikan di akhir pelajaran

2.2.3 Pembelajaran Tematik

Beberapa mata pelajaran di atas dapat digabungkan (diamati) dengan mempertimbangkan hubungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya. Jika beberapa tema dari beberapa mata pelajaran

terkait erat, potensi pembelajaran tema sangat besar. Secara epidemiologis, objek/subyek pengetahuan terkadang adalah objek

Dalam pelajaran Tema 6 ini, keindahan keragaman di negara saya, saya hanya fokus pada Pembelajaran 1. Keterampilan dasar dan indikator kinerja mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP adalah:

Muatan: Bahasa Indonesia

NO	Kompetensi	Indikator
3.4	Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.	3.4.1. Menceritakan kembali menggunakan kata-kata sendiri informasi yang digali dari berita petualangan.
4.4	Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.	4.4.1. Membuat kalimat menggunakan kosa kata baku.

Muatan : Matematika

NO	Kompetensi	Indikator
3.7	Menentukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal	3.7.1. Menjelaskan operasi penjumlahan bilangan desimal dan persen 3.7.2 Menjelaskan operasi pengurangan bilangan desimal dan persen.
4.2	Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen.	4.2.1. Mengoperasikan penjumlahan bilangan desimal dan persen 4.2.2 Mengoperasikan pengurangan bilangan desimal dan persen.

Muatan: IPA

NO	Kompetensi	Indikator
3.7	Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat	3.2.1. Membedakan hewan langka dan tidak langka.
4.6	Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat.	4.2.1 Menyimpulkan laporan berita perburuan hewan langka.

A. Bahasa Indonesia**1. Dasar-dasar Puisi**

Puisi: Karya sastra yang berkaitan dengan rima dan ritme, disusun dalam bentuk baris dan puisi untuk mengungkapkan perasaan pengarang.

Ciri-ciri Puisi:

1. Ditulis dalam bentuk barisan yang disusun berkelompok. Kumpulan baris puisi disebut bait.
2. Diksi bersifat kiasan, padat, indah dan memperhitungkan rima.
3. Penggunaan idiom (kata kiasan, perumpamaan) sangat dominan.
4. Setting, plot dan karakter tidak begitu ditekankan.

Unsur Puisi:

1. Kata: Elemen kunci dalam komposisi puisi menentukan kesatuan dan keindahan makna keseluruhan puisi.
2. Larik atau baris: Gabungan kata yang ditulis dalam satu baris dalam bentuk kalimat.

3. Kalimat puisi tidak menggunakan aturan baku, karena dapat terdiri dari kata, frasa, atau kalimat lengkap.
4. Bait: Sekelompok baris yang tersusun secara harmonis dengan makna puitis.
5. Rima: Bunyi yang dibuat oleh huruf dan kata untuk menghiasi sebuah puisi biasanya terdapat pada suku kata terakhir dari setiap baris. Irama dapat berupa nada berulang (rima a-a-a-a atau a-b-a-b) atau nada bebas tanpa pola.
6. Irama: Ternyata tinggi dan rendah, panjang, pendek, keras dan lembut suara pembacaan puisi.
7. Makna/Isi: Informasi terpenting yang disampaikan dalam puisi.
8. Amanat: Pesan yang disampaikan pengarang puisi kepada pembaca ada di balik tema yang tersirat dan terekspresikan di balik kata-katanya.

Jenis-jenis Puisi:

1. Puisi Lama: Puisi masih terikat oleh pola-pola tertentu, jumlah baris dalam setiap bait dan susunan jumlah kata dalam setiap baris, serta aturan rima musik puisi tersebut.
 - a. Pantun (4 baris, 2 baris pertama Sampiran, 2 baris terakhir isi, pantun a-b-a-b)
 - b. Grindam (2 baris, baris pertama Sampiran, baris terakhir isi, rima dengan a-a-a-a)

2. Puisi Baru: Tidak terkait dengan pola rima tertentu, jumlah baris, jumlah kata, atau jumlah bait. Masih mengandung ritme, pantun, musikalitas, makna dan tujuan.

2. Bahasa dan Makna Puisi

Bahasa Puisi: Cenderung imajinatif, dengan makna tersembunyi

1. Bahasanya pendek, padat dan bermakna
2. Penggunaan gaya bicara (Majas)
3. Memiliki rima (persamaan fonetik) yang menambah keindahan, memiliki efek musikal, dan memberikan kesan bahwa puisi mudah diingat.
4. Menggunakan pemilihan kata (diksi) yang tepat sesuai dengan pokok bahasan yang dikomunikasikan agar lebih mudah diingat, lebih mudah didengar, lebih mudah dibaca, dan membangkitkan pujian.
5. Alih-alih selalu menggunakan kata-kata metafora, terkadang kita menggunakan kata-kata yang bermakna langsung. Itu semua tergantung pada subjek puisi yang dibuat

Jenis-jenis Majas (Gaya Bahasa) dalam Puisi:

1. Personifikasi: Membuat benda mati berperilaku seperti manusia. Contoh:
Pucuk-pucuk teh yang menggeliat
2. Metafora: Membuat objek memiliki properti baru yang tidak biasa.
Contoh: Batang usiaku sudah tinggi
3. Pengulangan (Repetisi): Gabungkan kata, frasa, atau kalimat yang sama.
Contoh: Tak perlu sedu sedan itu

4. Hiperbola: Perkuat ekspresi berlebih dan tingkatkan pengaruh dan pengaruh. Contoh: Pekik merdeka berkumandang di angkasa.
5. Litotes: Kebalikan dari melebih-lebihkan meremehkan atau mengurangi situasi yang sebenarnya. Contoh: Aku bukanlah manusia yang berada. (padahal aslinya berada, digunakan untuk merendah)
6. Ironi: Mengungkapkan makna yang bertentangan dengan ejekan/sindiran. Contoh: Bagus benar kelakuanmu, adikmu sendiri kau sakiti

Memahami Makna Puisi: Mengajak pendengar untuk mempelajari, membaca, memahami makna puisi, dan membenamkan diri dalam puisi yang dilantunkan.

Jenis-jenis Makna Puisi:

1. Makna lugas: makna sebenarnya, disampaikan secara jelas
2. Makna kias: Artinya melambangkan sesuatu yang bertujuan untuk membangun imajinasi

3. Menulis dan Mendeklamasikan Puisi

Langkah-langkah Menulis Puisi:

1. Tetapkan topik dan judul utama
2. Putuskan kata kunci mana yang akan digunakan
3. Tentukan ide utama untuk setiap byte
4. Masukkan gagasan utama ke dalam umpan, perhatikan cara Anda berbicara, susunan kata, dan rimanya.
5. Kembangkan puisi seindah mungkin

Hal yang harus Diperhatikan dalam Menulis Puisi:

1. Bahasa yang digunakan harus singkat, padat dan indah

2. Kata yang dipilih akan terdengar indah dan mempesona saat dibaca
3. Arti sebuah kata bisa memiliki banyak arti, perlu disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan
4. Menyertakan imajinasi mendalam tentang topik yang sedang dibahas

Deklamasi Puisi: Membaca puisi tanpa teks dengan lagu ditingkatkan dengan ekspresi dan gerak tubuh yang sesuai dengan makna puisi tersebut.

Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Mendeklamasikan Puisi:

1. Ekspresi Wajah: Menghargai isi puisi yang ditulis melalui ekspresi wajah untuk mengekspresikan emosi.
2. Lafal: Pengucapan dan ejaan kata-kata harus jelas dan mudah dipahami.
3. Intonasi: Nada bacaan tinggi dan rendah untuk menekankan kata tertentu.
4. Irama: Panjang, pendek, keras, tenang, kuat, suara lemah.
5. Gerak Tubuh: Ekspresi emosi yang terkandung dalam puisi dengan gerak tubuh yang melengkapi ekspresi wajah.

Langkah-langkah Mendeklamasikan Puisi:

1. Memahami isi puisi
2. Tentukan nuansa membaca puisi, senang atau sedih
3. Berlatih mengucapkan kata-kata sulit dalam puisi
4. Latihan kombinasi puisi, ekspresi, gerak tubuh, dan lagu pengiring

B. IPA

Lingkungan Hidup: Penyatuan dengan segala sesuatu, kekuatan, bangsa, dan makhluk hidup di alam semesta.

Pelestarian Tumbuhan:

1. Lindungi lingkungan di mana tanaman tumbuh: tidak ada sampah
2. Perbanyak vegetatif: okulasi atau stek
3. Mempopulerkan penanaman

1. Bagian-bagian Tumbuhan

1. Akar: berada di dalam tanah

- Rambut akar: menyerap air dan mineral dari dalam tanah
- Tudung akar: melindungi ujung akar saat menembus tanah

2. Batang: berada di atas tanah, tempat melekatnya daun, bunga, dan buah.

a. Jenis-jenis Batang:

- Batang berkayu: memiliki kambium, keras, berwarna coklat
- Batang lunak: tidak memiliki kambium, cenderung lunak, berwarna kehijauan
- Batang basah: lunak, berongga, dimiliki oleh tumbuhan yang hidup di perairan

b. Fungsi Batang:

- Penopang tubuh tanaman
- Alat perkembangbiakan
- Cadangan makanan
- Pengangkut air

c. Manfaat Batang:

- Membuat perabot rumah tangga
- Bahan makanan
- Bahan industri

- Alat transportasi

3. Daun: tumbuh pada batang, ada yang berwarna hijau dan tidak berwarna hijau.

Daun berwarna hijau mengandung zat hijau daun (klorofil).

a. Fungsi Daun:

- Tempat Fotosintesis: Proses pembuatan makanan yang digunakan untuk kelangsungan hidup tumbuhan. Proses ini membutuhkan air dan sinar matahari.
- Tempat Pernapasan: Udara masuk dan keluar melalui mulut daun (stomata) pada permukaan daun. Daun mengkonsumsi karbon dioksida dan mengeluarkan oksigen.
- Tempat Penguapan: Air yang tidak digunakan oleh tumbuhan dikeluarkan dari stomata dalam bentuk uap.

4. Bunga: Organ reproduksi tumbuhan yang memungkinkan penyerbukan (serbuk sari jatuh ke kepala putik) dan pembuahan selanjutnya

a. Struktur Bunga:

- Kelopak: berwarna hijau, menutup bunga saat masih kuncup
- Mahkota: bagian bunga yang indah dan berwarna-warni
- Benang sari dan serbuk sari: alat kelamin jantan
- Putik: alat kelamin betina
- Dasar dan tangkai bunga: tempat kedudukan bunga

b. Manfaat Bunga:

- Menarik perhatian serangga untuk membantu proses penyerbukan
- Hiasan benda atau ruangan

- Perlengkapan upacara adat
- Bahan rempah-rempah

5. Buah dan Biji: Daging menyimpan makanan dan biji-bijian hasil pembuahan dengan penyerbukan antara polen dan putik. Biji tumbuhan terdiri dari satu bagian (monokotil) dan dua bagian (dikotil).

2. Siklus Hidup Makhluk Hidup

Siklus Hidup: Tahapan kehidupan dari lahir sampai mati yang dialami oleh semua makhluk hidup. Proses pertumbuhan: Bagian dari siklus hidup yang ditandai dengan peningkatan ukuran tubuh. Proses perkembangan: Bagian dari siklus hidup yang ditandai dengan perubahan bentuk dan fungsi bagian-bagian tubuh.

3. Siklus Hidup Tumbuhan

1. Kacang Hijau

Biji Kacang Hijau -> Kecambah Kacang Hijau -> Kacang Hijau Dewasa ->
Bunga Kacang Hijau -> Biji Kacang Hijau

2. Apel

Biji Apel -> Tunas Apel -> Pohon Apel -> Bunga dan Buah Apel -> Biji Apel

4. Siklus Hidup Hewan

Siklus Hidup Hewan: Suatu proses dalam tahapan kehidupan hewan yang dimulai dengan kelahiran dari perut ibu atau menetas dari telur dan berakhir saat hewan tersebut mati.

Siklus Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis: Ubah saja ukuran tubuh Anda dan bentuknya tidak akan berubah.

Contoh Siklus Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis:

1. Sapi: bayi sapi → anak sapi → sapi dewasa
2. Kucing: bayi kucing → anak kucing → kucing dewasa
3. Penyu: telur penyu → bayi penyu → anak penyu (tukik) → penyu dewasa

Siklus Hidup Hewan dengan Metamorfosis: Lahir berbeda dari orang tua mereka, mereka secara bertahap berubah bentuk sampai mereka dewasa.

1. Metamorfosis Sempurna: mengalami proses kepompong dan larva yang berbeda bentuk dari induknya.

Contoh:

- Kupu-kupu: telur → ulat (larva) → kepompong → kupu-kupu dewasa
- Nyamuk: telur → jentik-jentik (larva) → pupa → nyamuk dewasa
- Lalat: telur → belatung (larva) → pupa → lalat dewasa
- Katak: telur → berudu → berudu berkaki → katak muda → katak dewasa

2. Metamorfosis Tidak Sempurna: Ia melalui proses nimfa, bukan proses pupa atau larva, dan morfologinya tidak jauh dari morfologi dewasa.

Contoh:

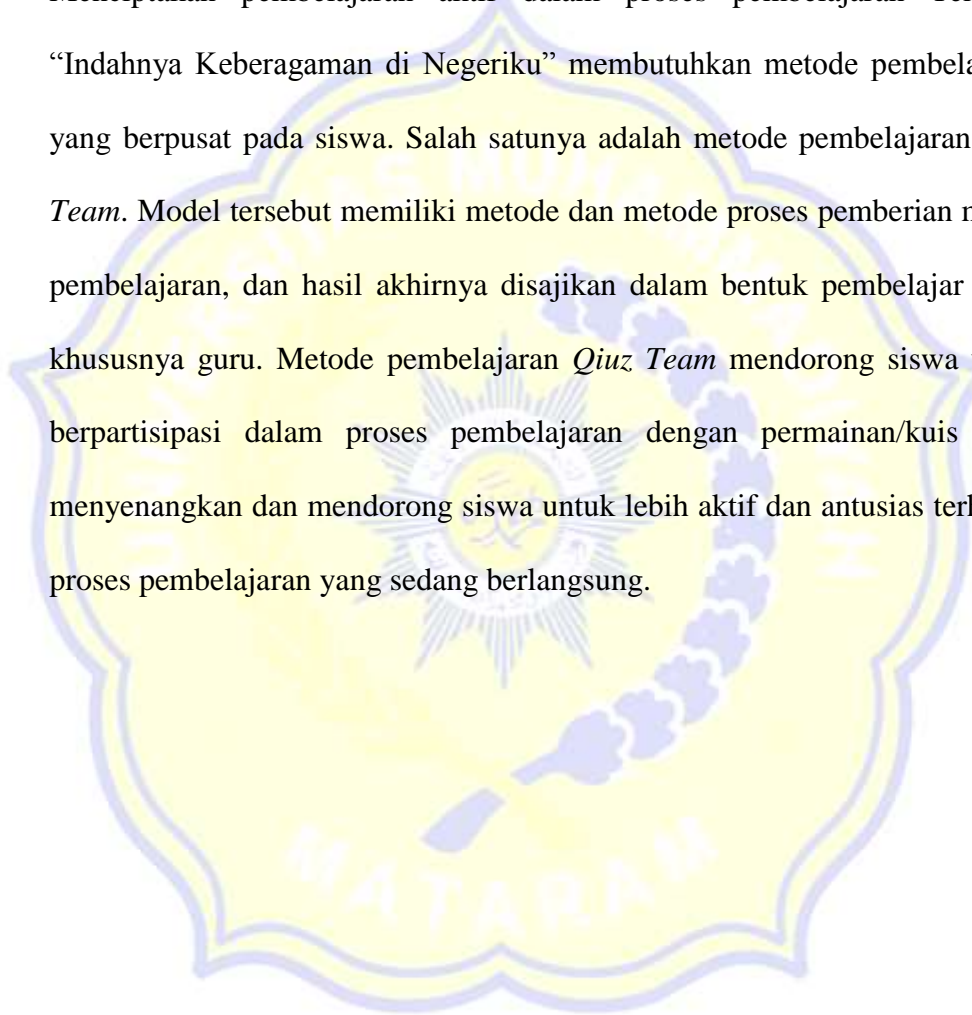
- Belalang: telur → belalang muda (nimfa) → belalang dewasa
- Kecoak: telur → kecoak muda (nimfa) → kecoak dewasa

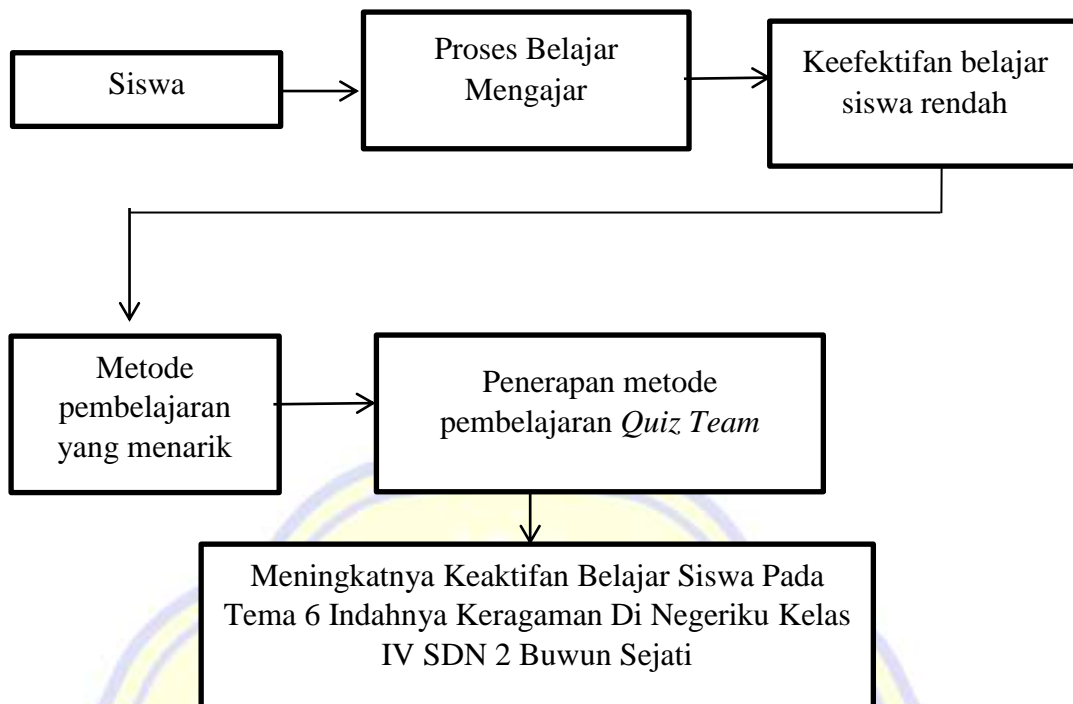
2.3 Kerangka Berpikir

Kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sebagian besar dipelajari adalah topik yang berkaitan dengan Topik 6 “Keindahan Keberagaman di Negeriku”, dan pencapaian materi juga sangat penting. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang

menyenangkan dan mendorong aktivitas siswa. Memilih metode *Qiuiz Team* adalah salah satu solusi yang bisa Anda gunakan. Penggunaan metode *Qiuiz Team* diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran dapat dimulai dengan proses pembelajaran di dalam kelas. Setelah itu, ada guru sebagai pendidik dan siswa terdidik. Menciptakan pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran Tema 6 “Indahnya Keberagaman di Negeriku” membutuhkan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satunya adalah metode pembelajaran *Qiuiz Team*. Model tersebut memiliki metode dan metode proses pemberian materi pembelajaran, dan hasil akhirnya disajikan dalam bentuk pembelajar aktif, khususnya guru. Metode pembelajaran *Qiuiz Team* mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan permainan/kuis yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.





Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan gagasan, peneliti dapat merumuskan Hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penerapan metode *quiz team* terhadap keaktifan belajar siswa pada tema 6 indahnya keragaman di negeriku kelas IV SDN 02 Buwun Sejati.

H_a = Terdapat pengaruh penerapan metode *quiz team* terhadap keaktifan belajar siswa pada tema 6 indahnya keragaman di negeriku kelas IV SDN 2 Buwun Sejati.

Untuk membuktikan bagaimana metode tim kuis mempengaruhi hasil belajar siswa, peneliti telah mendemonstrasikannya melalui kerja lapangan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode perencanaan pra eksperimen, tipe *one group pretest-posttest* (tes awal, tes akhir kelompok tunggal). Arikunto (2010:124) menyatakan bahwa desain *group's pre-test and post-test* adalah suatu kegiatan penelitian yang memberikan pre-test (pre-test) sebelum perlakuan setelah treatment dilakukan tes akhir (post-test). saya. Dari pemahaman tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil pengobatan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan.

Kelompok desain pre-test dan post-test yang satu ini terdiri dari kelompok-kelompok tertentu. Dalam desain ini, pengujian dijalankan dua kali. H. Sebelum perlakuan disebut pretest, dan setelah treatment disebut posttest.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelas	Pretes	Perlakuan	posttes
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

(Sugiyono, 2018:116)

Keterangan:

- X : Perlakuan (*treatment*)
- O_1 : *Pretest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- O_2 : *Posttest* setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- O_3 : *Pretest* pada kelompok control
- O_4 : *Posttest* pada kelompok control

Langkah-langkah yang dilakukan dalam survei ini adalah sebagai berikut:

1. Pilih dua kelas mata pelajaran, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Berikan kelas eksperimen dan kontrol hal-hal yang paling indah.
3. Menerapkan metode *quiz team* untuk mengolah kelas eksperimen.
4. Belajar di kelas kontrol sesuai metode ceramah guru.

Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan metode *quiz team* melakukan post-test terhadap kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat: Lokasi penelitian dilakukan SDN 02 Buwun Sejati

Waktu : Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2022 Tahun pelajaran 2021.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah dampak terhadap hasil belajar siswa ketika menggunakan metode kuis tim. Penelitian ini dilakukan di SDN 02BuwunSejati Kec. Narmada, Kabupaten Lombok Barat. Data yang digunakan adalah data hasil belajar siswa SDN 02 Buwun Sejati. Hasil belajar siswa menggunakan variabel bebas dan variabel terikat menggunakan metode *quiz team*

3.4 Penentuan Subjek Penelitian

3.4.1 Populasi

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 02 Buwun Sejati kelas IVA dan IVB tahun 2021/2022 yang berjumlah 47 siswa.

Tabel 3.2
Data Siswa Kelas IV di SDN 02 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2021/2022

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	9	16	25
IV B	8	14	22
Jumlah	17	30	47

Dengan mempertimbangkan hal tersebut di atas dan keadaan populasi dalam kelompok yaitu sebanyak dua kelas, maka peneliti dalam penelitian ini memiliki populasi 25 siswa kelas IVA dan 22 siswa kelas IVB, sehingga total 47 siswa. menggunakannya. Dapatkan data penelitian.

3.4.2 Sampel

Menurut Suharsimi (2010: 95), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Jika ukuran populasi besar dan data serta waktu terbatas dan peneliti tidak dapat mempelajari seluruh populasi, maka penelitian dapat menggunakan metode populasi acak yang dipilih dari populasi. Jika targetnya di atas 100, maka akan mencapai 10%-15%-25% dari total populasi. Sebaliknya, jika target Anda kurang dari 100%, ada baiknya Anda menjangkau semuanya dan mempelajari populasinya.

Berdasarkan observasi SDN 02 Buwun Sejati, Kelas IV terdiri dari dua kelas yaitu Kelas IVA dan Kelas IVB. Oleh karena itu, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah metode random sampling, yaitu pemilihan kelas kontrol dan undian kelas eksperimen. Acak: Jumlah sampel

adalah 24, karena kelas (eksperimen) terdiri dari 12 siswa dan kelas IV A (kontrol) dan kelas IV B 12 siswa.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data atau informasi yang mereka butuhkan untuk penelitiannya. Teknik akuisisi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Menurut Sugiyono (2016:137), teknik pengumpulan data merupakan metode yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, yang menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi.

a. Observasi

Dalam observasi ini, penulis membahas tentang aktivitas siswa sehari-hari yang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Yamin (2009: 79) menyatakan, “Dalam Observasi Partisipan, peneliti mengamati apa yang dilakukan orang, mendengar apa yang mereka lakukan, dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas mereka. Selain itu, studi partisipatif ini lebih lanjut membahas partisipasi pasif, yaitu peneliti datang ke tempat aktivitas orang yang diamati, tetapi tidak terlibat dalam aktivitas tersebut.

Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat materi pelajaran yaitu dengan meminta umpan balik atas hasil pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran Kelas IV SDN 02 Buwun Sejati.

b. Angket pengamatan

Kuesioner digunakan untuk mengukur aktivitas siswa pada Pembelajaran Tema 6 “Indahnya Keberagaman di Negeriku” dengan menggunakan metode *quiz team*. Isi kuesioner tergantung pada kebutuhan peneliti. Pembuatan kuesioner harus didasarkan pada variabel-variabel hipotesis/pertanyaan survei dan harus dijelaskan dalam dimensi pertanyaan. (Mardalis, 2008: 68).

Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran lokal dengan menggunakan metode *quiz team*. Setelah menerapkan metode pembelajaran tim kuis di kelas, kami membagikan angket kepada siswa. Menanggapi kuesioner dimaksudkan untuk meningkatkan data observasi.

c. Dokumentasi

Dokumen digunakan oleh peneliti untuk mengambil dan melengkapi beberapa data yang mereka butuhkan. Metode dokumentasi digunakan untuk mengambil data berupa gambar-gambar kegiatan pembelajaran dari siswa dan guru selama proses pembelajaran. Selain itu, Anda dapat menggunakan metode ini untuk mengambil data di SDN 02 Buwun Sejati nama siswa, jumlah siswa, dan format kelas 4. Dokumentasi dilakukan untuk meningkatkan keandalan data survei.

3.6 Instrumen Penelitian

Alat investigasi diperlukan untuk mengukur gejala yang muncul selama proses investigasi. Alat penelitian tidak lain adalah alat atau

perlengkapan yang digunakan peneliti untuk mempermudah pengumpulan data yang mereka butuhkan. Peralatan untuk penelitian ini terdiri dari observasi, angket, dan dokumen. Perangkat yang digunakan dalam magang ini adalah:

a. Lembar Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran, kami menggunakan dua lembar observasi, lembar observasi tipe tim kuis dan lembar observasi untuk evaluasi aktivitas siswa. Lembar observasi ala tim kuis untuk menilai keberhasilan peneliti (guru) dalam proses pembelajaran, dan lembar observasi evaluasi aktivitas siswa adalah keindahan keragaman di negara saya bersama dengan tim kuis. dalam pembelajaran topik 6. Metode. Di bawah ini adalah kisi-kisi lembar observasi gaya tim kuis dan kisi-kisi lembar observasi evaluasi aktivitas siswa.

Table 3.3.
Kisi-kisi Lembar Observasi Metode *Quiz Team*

Bagian	Pengamatan	No. Pertanyaan
Perangkat Pembelajaran	Silabus	1
	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	2
	Model/alat pembelajaran	3
Kegiatan Pembelajaran	Membukapelajari	4
	Guru menyampaikan materi pembelajaran.	5
	Guru menyiapkan metode <i>quiz team</i> dengan tujuan pembelajaran.	6
	Guru memberi petunjuk dalam mempelajari metode <i>quiz team</i> .	7
	Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok.	8
	Guru mengomentari hasil kerjas iswa.	9
	Kesimpulan.	10
	Penugasan untuk pertemuan selanjutnya.	11
	Menuju pelajaran.	12

b. Lembar Pengamatan Keaktifan Siswa

Lembar observasi ini berisi pernyataan-pernyataan yang dievaluasi oleh observer mengenai sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Berikut adalah aspek dan kriteria penilaian hasil observasi aktivitas belajar siswa yang tercantum pada Tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3.4.
Kisi-kisi Lembar Penilaian Keaktifan Siswa

No.	Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Kesiapan mengikuti pelajaran	Siswa tenang dan menyiapkan buku dan alat tulis yang diperlukan	4
		Siswa tenang tetapi belum menyiapkan buku dan alat tulis	3
		Siswa masih bermain atau bercerita dengan siswa yang lain	2
		Siswa masih mengerjakan tugas lain	1
2.	Siap menghadapi masalah	ada kemauan siap menghadapi tantangan	4
		ada kemauan menyelesaikan masalah bila di dorong-dorong	3
		ada kemauan tetapi cepat menyerah	2
		tidak ada kemauan menyelesaikan masalah	1
3.	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	Siswa mampu mencari dan menemukan pasangan yang tepat	4
		Siswa mampu mencari pasangan tapi pasangannya tidak tepat	3
		Siswa mampu mencari pasangan namun malas-malasan	2
		Siswa tidak mau mencari pasangan kartunya	1
4.	Berinteraksi dengan sesama siswa	Siswa berdiskusi dalam kelompok	4
		Siswa berdiskusi dalam kelompok tetapi bicara hal lain dalam diskusi kelompok	3
		Kurang aktif dalam diskusi kelompok	2
		Tidak melakukan diskusi atau melakukan aktivitas diluar yang diamati	1
5.	Merespon tugas	Memahami soal dan Mengerjakan soal latihan	4
		Memahami soal tetapi Ikut bersama teman mengerjakan soal latihan	3
		Kurang memahami soal dan tetapi mengerjakan soal latihan	2

	Tidak Mengerjakan soal latihan	1
--	--------------------------------	---

Karya siswa dikategorikan ke dalam kondisi berikut.

Tabel 3.5
Kategori Keaktifan Siswa

Kategori	Ketentuan
Sangat Aktif	4
Aktif	3
Kurang Aktif	2
Tidak Aktif	1

3.7 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:60), variabel penelitian disarankan sebagai ciri atau nilai seseorang, objek, atau kegiatan yang menunjukkan variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diselidiki dan ditarik kesimpulannya. Artinya penelitian ini terdiri dari variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Menurut Sugiyono (2018: 61), variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau memicu perubahan atau munculnya variabel terikat (dependen). Artinya, variabel bebas dalam penelitian ini, metode kuis tim, dilambangkan dengan (X) dan merupakan hasil dari variabel terikat sebagai variabel terpengaruh atau variabel bebas sebagai variabel terikat. Studi ini melibatkan pembelajaran. Hasil siswa ditandai dengan (Y).

3.8 Instrumen Penelitian

Pertanyaan survei harus diuji sebelum dapat digunakan untuk mengungkapkan data. Untuk mengetahui validitas soal, peneliti melakukan uji validitas ahli dan uji lapangan.

3.7.1 Validitas Instrumen

Menurut Sudijono (2015:163) validitas merupakan salah satu ciri yang mencirikan tes hasil belajar yang baik. Hal ini dapat dilakukan dengan dua cara, sehingga Anda dapat menentukan apakah tes hasil belajar itu valid atau akurat secara metrologis. Dengan kata lain, hubungan antara seluruh tes dan bagian integral dari item tes.

Sebagaimana pendapat Taniredja (2012:42), pertanyaan dikatakan valid jika data dari variabel yang diteliti dapat diukur dan diwakili dengan baik.

Dalam survei ini, validasi pertanyaan dilakukan oleh verifikator setelah pertanyaan tersebut dianggap valid secara konseptual, dan pertanyaan tersebut diujicobakan dengan kelompok responden yang berbeda dengan karakteristik yang sama.

Untuk menilai validitas butir-butir dalam penelitian ini, digunakan rumus berikut untuk rumus korelasi koefisien produk nilai numerik kasar.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien antara variabel x dan y
- x = Item butir soal
- y = Skor Soal
- n = Jumlah Siswa
- $\sum x$ = Jumlah skor x
- $\sum y$ = Jumlah skor y
- $\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y
- $\sum x^2$ = Jumlah hasil kuadrat x
- $\sum y^2$ = Jumlah hasil kuadrat y
- $(\sum x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum x$

$$(\sum y)^2 = \text{Jumlah hasil kuadrat dari } \sum y$$

Jika r pada r tabel dihitung pada taraf signifikansi 0,05 atau 5%, maka setiap item dapat divalidasi.

Jika hasil r -hitung diketahui, r -hitung dan r -tabel dibandingkan dan ditentukan sebagai berikut dengan berkonsultasi dengan nilai- r tabel product moment dengan taraf signifikansi 5%:

Untuk $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, pertanyaan dikatakan valid.

Untuk $r_{tabel} \leq r_{hitung}$, pertanyaannya ditandai tidak valid

Tabel 3.6. Interpretasi Koefisien Validitas

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugioyono (2018)

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), kehandalan adalah ukuran kecermatan, kecermatan, atau ketelitian perangkat. Keandalan menunjukkan apakah instrumen secara konsisten memberikan hasil pengukuran yang sama untuk yang diukur pada waktu yang berbeda.

Menurut Arikunto (2010: 221), reliabilitas mengacu pada pengertian bahwa suatu perangkat begitu baik sehingga cukup andal untuk digunakan sebagai perangkat akuisisi data.

Uji reliabilitas alat dilakukan dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS.16.0 for Windows.

$$r_{11} = \frac{2r_{22}^{11}}{1 + r_{22}^{11}}$$

(Arikunto, 2010: 223)

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan
 r_{12} = Korelasi antara skor-skor setiap belah

Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Soal

Harga r	Keterangan
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

3.9 Teknik Analisa Data

3.8.1 Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini, kami melakukan analisis data dengan menggunakan metode statistik yaitu tes. Persyaratan pengujian yaitu uji normalitas dan homogenitas dijalankan sebelum pengujian dijalankan. Setelah uji persyaratan selesai, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis yang diajukan dengan rumus Ujit.

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal. Uji normalitas ini menggunakan uji chi-square.

$$x^2 = \sum \frac{(oi - Ei)^2}{Ei}$$

Keterangan:

X^2 = Chi kuadrat

O_i = Nilai yang tampak dari hasil pengamatan

E_i = Nilai yang diharapkan terjadi/ nilai teoritik

Adapun kriteria pengambilan keputusan. Jika X^2 hitung < X^2 tabel, maka data berdistribusi normal. Demikian sebaliknya X^2 hitung > X^2 tabel, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dilakukan dengan uji premis, yaitu pengujian yang dilakukan sebelum dilakukan uji homogenitas. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk memastikan kedua sampel homogen.

Untuk membantu peneliti menghitung uji keseragaman digunakan aplikasi SPSS.16.0 for windows dengan menggunakan metode uji Levene. Uji Levene adalah pengujian yang dilakukan untuk melihat apakah data sampel berasal dari suatu populasi dengan varians yang sama (homogenitas), dari proses dengan cara membandingkan varians untuk perbedaan rata-rata. Digunakan untuk melihat perbedaan hingga alasan.

Artinya, dasar penentuan uji homogenitas uji Levene adalah: Jika nilai sig 0,05 maka data tersebut homogen, dan jika nilai sig 0,05 maka data tersebut tidak homogen.

3.8.2 Uji Hipotesis

Data terdistribusi normal dan uji independent sample t-test dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 16.00. Bentuk hipotesisnya adalah ketika nilai P (signifikansi) adalah (kedua belah pihak). Jika = 0,05, H_a diterima dan diinterpretasikan. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan sosial atau kognitif siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol..

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini selanjutnya adalah analisis statistik dengan program aplikasi SPSS16.0 for Windows menggunakan ekspresi TTest, yang merupakan sampel independen dari ekspresi berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan

t = nilai t yang dihitung

\bar{X}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah anggota kelas eksperimen

n_2 = jumlah anggota kelas kontrol

S_1^2 = varians kelas eksperimen

S_2^2 = varians kelas control

Kriteria:

$t_{hit} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima

$t_{hit} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak

Anda perlu membandingkan nilai thitung dengan nilai ttabel untuk menentukan apakah perbedaan perlakuan tersebut signifikan. Jika nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel, perbedaannya besar dan dapat berdampak signifikan pada penggunaan metode tim kuis. Oleh karena itu,

Ha diterima dan Ho ditolak. Sebaliknya, jika thitung lebih kecil dari nilai ttabel, maka selisihnya akan besar. Oleh karena itu, Ha ditolak dan Ho diterima karena tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan metode team quiz.

