

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor pendukung berkembangnya suatu bangsa. Dengan adanya pendidikan manusia dapat meraih ilmu yang bermanfaat untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sebagaimana dalam UU Sisdiknas Nomor 23 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan yang mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, sehingga dapat mengikuti bahkan menjadi pelopor perbaharuan dalam pendidikan. Dalam pendidikan ada istilah proses belajar mengajar. Kedua proses tersebut seolah-olah tidak terpisahkan satu sama lainnya. Menurut Sudjana (Hamiyah dan Jauhar, 2014:2) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang sedangkan pengertian mengajar yaitu menurut Pasaribu dan Simanjuntak (Hamiyah dan Jauhar, 2014:4) mengemukakan bahwa mengajar adalah suatu kegiatan mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan siswa sehingga terjadi proses belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran. Sedangkan yang dimaksud dengan kemampuan mengelola proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan peserta didik yang mencakup segi kognitif, efektif, dan psikomotor, sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut agar tercapai tujuan pengajaran

Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan maka dibutuhkan strategi mengajar yang baik. Menurut Djamarah dan Zain (Hamiyah dan Jauhar, 2014:8) strategi mengajar adalah suatu garis besar untuk melakukan tindakan dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dengan kata lain, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dengan siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Salah satu mata pelajaran yang ada di SD yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Somantri (Sapriya, 2015:11) mengemukakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Pada jenjang

SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi yang dipadukan menjadi satu.

Berdasarkan pengertian di atas, guru sebaiknya menerapkan bagaimana pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah yang menyenangkan karena Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang melatih anak untuk dapat berpikir hirarkis dan konsepsional tidak hanya sebatas hapalan saja, melainkan harus menjadikan siswa untuk mengerti dan memahami konsep tersebut. Siswa harus dapat menguasai konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat melatih siswa berpikir tahap yang lebih tinggi.

Ketika melakukan pengamatan pada siswa kelas V di SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa pada tanggal 11 Januari 2017 Siswa cenderung mengantuk ketika guru memberikan pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja atau pembelajaran yang berfokus pada guru dan guru kurang mampu menarik perhatian siswa dan kurang interaksi timbal balik antara guru dengan siswa maupun interaksi siswa dengan siswa sehingga siswa akan merasa jenuh dan cepat bosan dengan pembelajran sehingga pembelajaran berlangsung kurang efektif. Kondisi tersebut mempengaruhi kualitas pembelajaran IPS sehingga berdampak pada hasil pembelajaran IPS siswa. Hal ini terbukti pada hasil ulangan semester ganjil pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Inpres Pare''-Pare'' Kec. Bajeng Kab. Gowa dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang, hanya 14 siswa yang mampu mencapai standar

Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 19 siswa tidak mampu mencapai standar KKM.

Pembelajaran seharusnya menjadi aktifitas bermakna yaitu pembebasan untuk mengaktualisasi seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa, oleh karena itu penggunaan strategi pembelajaran yang baik dan sesuai sangat diperlukan agar pembelajaran yang dilakukan dapat bermakna dan menyenangkan sehingga pembelajaran dalam kelas dapat memberikan kesan yang positif dan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS yaitu strategi pembelajaran *Quiz Team*. Dalam Strategi *Quiz Team* siswa akan melakukan kuis secara berkelompok berdasarkan materi yang telah dijelaskan oleh guru. Menurut Silberman (Nurlinasari, 2015:38) mengemukakan bahwa teknik kuis tim merupakan teknik tim yang dapat meningkatkan rasa tanggungjawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat takut. Dalam teknik ini, siswa belajar dalam beberapa tim dengan jumlah anggota 4-5 orang. Setiap tim bertanggung jawab untuk membuat kuis jawaban singkat, sedangkan tim lain menggunakan waktu pembuatan soal untuk memeriksa catatan. Kuis yang telah dibuat akan diberikan kepada tim lain untuk dijawab secara bergiliran. Teknik ini membantu siswa untuk memperdalam materi yang tengah dipelajari.

Melihat permasalahan-permasalahan diatas maka peneliti berminat melakukan penelitian pada siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa dengan judul "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Quiz Team* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah utama dari penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Quiz Team* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Inpres Pare’-Pare’ Kec. Bajeng Kab. Gowa?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui Pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Quiz Team* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SD Inpres Pare’-Pare’ Kec. Bajeng Kab. Gowa”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk menanmbah khasanah pengetahuan bagi semua pihak yang bersangkutan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa tidak merasa jenuh karena mendapatkan variasi model pembelajaran dalam pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan peran aktif siswa di dalam kelas sehingga siswa mampu mencapai hasil yang diinginkan.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru bahwa penerapan strategi *Quiz Team* merupakan salah satu alternatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
- 2) Memberi dorongan kepada guru untuk meningkatkan profesionalisme dalam kegiatan pembelajaran melalui kreativitas menerapkan model pembelajaran yang lebih baik.
- 3) Sebagai referensi bagi guru dalam melakukan inovasi pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Sebagai informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan atau masukan untuk mendapatkan pola pembelajaran yang efektif dalam setiap pembelajaran.

d. Bagi Peneliti dan Pembaca

- 1) Mengetahui bahwa pada pembelajaran di sekolah masih banyak masalah yang seharusnya perlu diteliti.
- 2) Memberikan solusi agar pendidikan di lembaga formal dapat mencetak generasi yang berkualitas.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS
PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakekat Belajar

a. Pengertian belajar

Dalam Kamus Besar bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Bahrudin dan Wahyuni (2012:11) mengemukakan bahwa:

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya.

Ahmadi (2004:128) menjelaskan pengertian secara psikologis yaitu belajar merupakan suatu proses perubahan yakni perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan dinyatakan dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”. Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan proses dari hasil belajar

Komsiyah (2012:2) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sedangkan menurut Slameto (2010:2) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.

Definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan yang diperlihatkan dari peningkatan kecakapan pengetahuan, sikap, tingkah laku, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lain sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah usaha sadar seseorang untuk mengubah tingkah lakunya secara menyeluruh dan berkelanjutan dengan cara melakukan interaksi aktif, positif, dan permanen dengan lingkungannya agar mencapai arah dan tujuan tertentu. Menurut Bruner (Slameto, 2010:2-5) ada 4 hal yang perlu diperhatikan guru dalam belajar yaitu:

- 1) Mengusahakan agar setiap siswa berpartisipasi aktif, minatnya perlu ditingkatkan, kemudian perlu dibimbing untuk mencapai tujuan tertentu.
- 2) Menganalisis struktur materi yang akan diajarkan dan juga perlu disajikan secara sederhana sehingga mudah dimengerti siswa.
- 3) Menganalisis *sequence*.
- 4) Memberi *reinforcement* dan umpan balik.

Slameto (2010:6) menggolongkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Agar tercapai proses

pembelajaran yang baik maka faktor internal dan juga faktor eksternal harus sama-sama terkondisi agar terjalin perpaduan yang lengkap sehingga tujuan belajar tercapai. Belajar dapat terjadi apabila seseorang aktif untuk belajar dan diberi bimbingan. Siswa perlu memiliki kemauan untuk aktif belajar, guru perlu membimbing siswa untuk aktif belajar dan sekolah perlu memfasilitasi guru dan siswa untuk bisa melakukan pembelajaran yang aktif.

b. Ciri-Ciri Belajar

Bahrudin dan Wahyuni (2012:15-16) mengemukakan bahwa belajar memiliki beberapa ciri-ciri antara lain:

- 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti, bahwa hasil belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, tidak akan mengamati ada tidaknya hasil belajar.
- 2) Perubahan perilaku relative permanent. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi perubahan tingkah laku tidak akan terpancang seumur hidup.
- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- 5) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Komalasari (2011:3) Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam belajar meliputi:

- 1) Prinsip Kesiapan yaitu tingkat keberhasilan belajar tergantung pada kesiapan pelajar. Apakah dia sudah dapat mengonsentrasikan pikiran, atau apakah kondisi fisiknya sudah siap untuk belajar.
- 2) Prinsip Asosiasi yaitu tingkat keberhasilan belajar juga tergantung pada kemampuan pelajar mengasosiasikan atau menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan apa yang sudah ada dalam ingatannya:

pengetahuan yang sudah dimiliki, pengalaman, tugas yang akan datang, masalah yang pernah dihadapi, dll.

- 3) Prinsip Latihan Pada dasarnya mempelajari sesuatu itu perlu berulang-ulang atau diulang-ulang baik mempelajari pengetahuan maupun keterampilan, bahkan juga dalam kawasan afektif, makin sering diulang makin baiklah hasil belajarnya.
- 4) Prinsip Efek (Akibat) yaitu situasi emosional pada saat belajar akan mempengaruhi hasil belajarnya. Situasi emosional itu dapat disimpulkan sebagai perasaan senang atau tidak senang selama belajar.

d. Tujuan Belajar

Secara umum tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap/mental nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar yang maksimal akan menghasilkan prestasi yang baik pula. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Suprijono (2009:4-5) mengemukakan bahwa :

Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan ketrampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar intruksional lazim disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

Berdasarkan pengertian diatas tujuan belajar adalah menghasilkan perilaku yang dikehendaki dan suatu hasil belajar sebagai dampak pengajaran.

2. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Na'im pada tahun 2012 dengan judul penelitian "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Team Quiz* Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII Mtsn Aryojeding Rejotangan Tulungagung". Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif *team quiz* dapat meningkatkan pemahaman belajar matematika. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan perolehan nilai dan ketuntasan klasikal siswa mulai dari *pretest*, *post test I*, hingga *post test II*. Nilai rata-rata siswa berturut-turut mulai dari *pretest* sampai *post test II* adalah 7.9, 8.4, dan 9. Sedangkan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 72 % pada *pretest* menjadi 83 % pada *post test I* dan 90 % pada *post test II*.

Berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh Linasari yang berjudul Upaya Peningkatankonsentrasi Belajar Siswa Kelas V Melalui Penerapan Teknik Kuis Tim Di SD Negeri Sidomulyo Sleman dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik kuis tim dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri Sidomulyo, Sleman. Hasil observasi siklusI menunjukkan rata-rata skor konsentrasi belajar siswa sebesar 14,88 dengan persentase sebesar 51,31%. Persentase belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus-II. Pada siklus II rata-rata skor konsentrasi belajar siswa meningkat menjadi 18,28 dengan persentase sebesar 63,03%. Persentase tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

3. Hakekat Pembelajaran

Komalasari (2011:3) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesai, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, *pertama* pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen terorganisasi antara lain tujuan, materi, strategi dan metode, media, pengorganisasian kelas, evaluasi dan tindak lanjut (remedial dan pengayaan). Sedangkan yang *kedua* pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar yang meliputi persiapan, pelaksanaan, dan menindaklanjuti pembelajaran yang dikelola

Gagne (Haling, 2007:14) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi terjadinya proses belajar pembelajar. Peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi terjadinya belajar pembelajar, tidak selamanya berada di luar diri pembelajar, tetapi juga berada di dalam diri pembelajar. Peristiwa di luar diri pembelajar merupakan segala sesuatu yang dipersiapkan oleh pembelajar sebagai kondisi untuk kepentingan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran merupakan suatu interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada tingkat pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, yakni sebagai suatu

sistem dan suatu proses dalam pembelajaran pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang dikembangkan melalui pengalaman belajar.

4. Strategi *Quiz Team*

a. Pengertian Strategi

Djamarah dan Zain (Hamiyah dan Jauhar, 2014:8) strategi adalah suatu garis besar untuk melakukan tindakan dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dengan kata lain, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dengan siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

David (Sanjaya, 2006:126) mengemukakan bahwa strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Jadi, dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Ada dua hal yang perlu diperhatikan dari pengertian diatas. Pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaat berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu.

Kemp (Sanjaya, 2006:126) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar

tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien, senada dengan pendapat di atas Dick and Carey (Sanjaya, 2006:126) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka strategi pembelajaran merupakan suatu rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas agar tujuan dari pembelajaran yang direncanakan dapat dicapai.

b. Pengertian *Quiz Team*

Zaini (Puspitasari, 2014:42-43) mengungkapkan bahwa *quiz team* dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan menurut Silberman (Muttaqien, 2012: 175) dijelaskan bahwa strategi *quiz team* merupakan strategi pembelajaran dengan tim ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat siswa takut.

Silberman (Puspitasari, 2014:43) mengungkapkan “bahwa *quiz team* merupakan strategi pembelajaran aktif yang mana dalam strategi 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 kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan semangat yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Proses pembelajaran dalam teknik *quiz team* ini mengarah pada *student centered*,

sehingga memungkinkan siswa lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan, *Quiz Team* adalah model pembelajaran aktif (*active learning*) yang mana siswa dibagi kedalam tiga kelompok besar dan semua anggota bersama-sama mempelajari materi tersebut, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban, setelah materi selesai diadakan suatu pertandingan akademis.

c. Langkah – Langkah *Quiz Team*

Silberman (Puspitasari, 2014:44) mengungkapkan prosedur pembelajaran dengan menggunakan teknik *Quiz Team* adalah sebagai berikut:

- 1) Pilihlah topik yang bisa disajikan dalam tiga segmen.
- 2) Bagilah siswa menjadi tiga tim.
- 3) Jelaskan format pelajaran dan mulailah penyajian materinya. Batasi hingga 10 menit atau kurang dari itu.
- 4) Perintahkan Tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat. Kuis tersebut harus sudah siap dalam tidak lebih dari 5 menit. Tim B dan C menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan mereka.
- 5) Tim A memberi kuis kepada anggota Tim B. Jika Tim B tidak bisa menjawab satu pertanyaan, Tim C segera menjawabnya.
- 6) Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota Tim C, dan mengulang proses tersebut
- 7) Ketika kuisnya selesai, lanjutkan dengan segmen kedua dari pelajaran anda, dan tunjuklah Tim B sebagai pemandu kuis.
- 8) Setelah Tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran anda, dan tunjuklah Tim C sebagai pemandu kuis.

Suprijono (Nurlinasari, 2015:36) menyebutkan bahwa prosedur *Quiz Team* adalah sebagai berikut.

- 1) Guru memilih topik yang akan dijelaskan kepada siswa
- 2) Siswa dibagi ke dalam tiga tim besar.
- 3) Guru menjelaskan skenario pembelajaran.
- 4) Guru menerangkan materi pelajaran secara singkat.

- 5) Guru meminta tim I untuk menyiapkan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Tim II dan III menggunakan waktu untuk memeriksa catatan.
- 6) Tim I memberikan kuis kepada tim II. Jika tim II tidak dapat menjawab, pertanyaan tersebut dilemparkan kepada tim III.
- 7) Tim I mengajukan pertanyaan berikutnya kepada tim III. Jika tim III tidak dapat menjawab, pertanyaan dilemparkan kepada tim II.
- 8) Jika kuis telah selesai, lanjutkan segmen kedua dari pelajaran dan mintalah tim II sebagai pemandu kuis.
- 9) Setelah tim II menyelesaikan kuis, lanjutkan segmen ketiga dari pelajaran dan tunjukkan tim III sebagai pemandu kuis.
- 10) Guru mengakhiri pelajaran dengan menyimpulkan hasil tanya jawab dan meluruskan pemahaman siswa yang masih keliru.

d. Kelebihan *Quiz Team*

Silberman (Puspitasari, 2014:46-47) mengungkapkan bahwa kelebihan teknik *quiz team* yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan keseriusan yaitu siswa tidak hanya sekedar belajar dengan suasana menyenangkan tetapi juga ada tantangan berupa kompetisi antar kelompok sehingga membutuhkan kerja keras dan keseriusan agar kelompoknya menang dalam kompetisi. Oleh karena itu, teknik *quiz team* juga dapat menumbuhkan kompetisi positif dalam diri siswa untuk menjadi yang terbaik.
- 2) Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar yaitu kuis yang dikemas dalam kompetisi antar kelompok dapat menciptakan suasana yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Proses pembelajaran yang menarik akan memudahkan siswa memahami dan mengingat pelajaran.
- 3) Mengajak siswa untuk terlibat penuh yaitu dalam metode ini, siswa akan bekerjasama dengan teman dalam kelompok dalam membuat pertanyaan dan meraih skor tertinggi dalam kompetisi sehingga membutuhkan keterlibatan penuh baik fisik dan mental siswa.
- 4) Meningkatkan proses belajar yaitu keaktifan siswa dalam mempelajari materi, bertanya, membuat pertanyaan, maupun memberi pertanyaan akan membuat siswa terus terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan proses belajar.
- 5) Membangun kreativitas diri yaitu metode ini akan membuat siswa mencoba keterampilan-keterampilan dan melakukan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki.
- 6) Meraih makna belajar melalui pengalaman. Siswa dituntut untuk mengalami sendiri kegiatan belajar sehingga diperoleh pengalaman belajar.

- 7) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar yaitu Pemberian nilai secara langsung pada kuis dapat memacu siswa untuk belajar lebih giat. Dengan mengetahui hasil yang diperoleh dalam belajar maka siswa akan berminat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih giat lagi.
- 8) Menambah semangat dan minat belajar siswa yaitu pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam teknik *quiz team*, dapat menumbuhkan dan menambah rasa ingin tahu dalam diri siswa. Rasa ingin tahu ini sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Dalam pemberian kuis menjadi kesempatan guru untuk memberikan penghargaan dengan menggunakan kata-kata, seperti hebat, luar biasa, ucapan bagus sekali, dan ungkapan penghargaan yang lain ketika siswa/kelompok dapat menjawab dengan benar. Penghargaan yang dilakukan dengan kata-kata (verbal) mengandung makna yang positif karena akan menimbulkan pengalaman pribadi dan semangat belajar bagi diri siswa itu sendiri.

Istarani (Nurlinasari, 2015:38-39) mengemukakan bahwa strategi *Quiz*

Team memiliki kelebihan yaitu, antara lain:

- 1) Adanya kuis akan membuat siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran
- 2) Melatih siswa untuk dapat membuat soal kuis dengan baik
- 3) Dapat meningkatkan semangat kompetisi antar siswa secara sportif
- 4) Melatih tanggung jawab siswa atas tugas masing-masing
- 5) Memacu siswa untuk menjawab pertanyaan secara baik dan benar
- 6) Memperjelas rangkaian materi karena diakhir pelajaran guru memperjelas pertanyaan-pertanyaan yang dianggap perlu dibahas kembali.

Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa dengan strategi *Quiz*

Team dapat meningkatkan minat belajar IPS pada siswa karena kelebihan strategi *Quiz Team* yang diciptakan. Melalui tindakan-tindakan dalam strategi ini mengupayakan dapat meningkatkan minat belajar pada siswa khususnya minat belajar IPS yang menjadi tujuan penelitian. Oleh karena itu, guru hendaknya menguasai, mengetahui dan memahami strategi *Quiz Team* sehingga akan menjadikan siswa tertarik, merasa senang, dan bahkan siswa mudah memahami pelajaran IPS yang disampaikan guru.

e. Kelemahan *Quiz Team*

Istarani (Nurlinasari, 2015:39) mengemukakan bahwa strategi *Quiz Team* memiliki kekurangan yaitu, antara lain:

- 1) Siswa kesulitan dalam menyusun pertanyaan yang berkualitas.
- 2) Siswa tidak mengetahui apa saja yang akan ditanyakan kepada guru.
- 3) Siswa tidak serius dalam membuat pertanyaan.
- 4) Adanya tim yang mengerjakan tugas asal-asalan.

Mulyati (Nurlinasari, 2015:40) mengemukakan bahwa strategi *Quiz Team* memiliki kekurangan yaitu, antara lain:

- 1) Efisiensi waktu kurang dapat tercapai.
- 2) Tingkat aktivitas tinggi yang menimbulkan kegaduhan, sehingga terkadang ada siswa yang tidak memperhatikan.
- 3) Guru kesulitan dalam mengontrol kelas.

Untuk mengatasi kekurangan tersebut, diperlukan modifikasi dalam pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran dimana untuk penyajian kuis dilakukan per tim dalam tiap pertemuan, pembuatan soal dilakukan di rumah sehingga memungkinkan siswa berdiskusi di luar kelas. Agar tidak didominasi oleh siswa pintar, maka setiap siswa diwajibkan mencari jawaban kuis dan guru mencatat nama setiap siswa yang menjawab dengan alasan penambahan nilai sehingga seluruh siswa dapat termotivasi untuk ikut menjawab.

5. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam Kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan

salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Sapriya (2015:7) menyatakan bahwa Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya”. Sedangkan menurut Sardjono dkk (2009:126) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas dapatlah dinyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan merupakan suatu bidang keilmuan atau disiplin bidang akademis, melainkan lebih merupakan suatu bidang pengkajian tentang gejala dan masalah social di masyarakat. Dalam kerangka kerjanya, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan bidang-bidang keilmuan yang termasuk bidang ilmu-ilmu sosial.

b. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Nurhadi (2011:4-5) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab

akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

- 5) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Dimensi dalam kehidupan manusia ruang, waktu, norma/ nilai, area dan substansi pembelajaran. Alam sebagai tempat dan penyedia potensi sumber daya alam dan kehidupan yang selalu berproses, masa lalu, saat ini, dan yang akan datang. Kaidah atau aturan yang menjadi perekat dan penjamin keharmonisan kehidupan manusia dan alam.

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Aziz (2009:19) mengemukakan bahwa “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan bertujuan untuk memenuhi ingatan pengetahuan para peserta didik dengan berbagai fakta dan materi yang harus dihafalnya, melainkan untuk membina mental yang sabar akan tanggung jawab terhadap hak dirinya sendiri dan kewajiban kepada masyarakat, bangsa, dan negara.”

Mengenai tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (pendidikan IPS), para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan. Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mengembangkan kemampuan

peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Sumaatmadja (Nurlinasari, 2015:14-15) mengemukakan bahwa pembelajaran IPS di SD memiliki beberapa tujuan di antaranya:

- 1) Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan di masyarakat.
- 2) Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- 3) Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.
- 4) Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupannya yang tidak terpisahkan.
- 5) Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPSsesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, perkembangan ilmu dan teknologi.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa tujuan dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warganegara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, kemampuan dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi di mana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasar sejarah dan ilmu sosial.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut Hamalik (2006:30), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut,

misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Dimiyati dan Mudjiono (2006:250) mengemukakan bahwa:

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.

Sebagaimana yang dikemukakan Bloom (suprijono, 2009 : 5-6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif adalah aspek yang membahas berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ketinggian yang lebih tinggi, klasifikasi tujuan kognitif oleh Bloom domain kognitif terdiri atas enam bagian sebagai berikut:

- 1) Mengingat (*remembering*)
- 2) Memahami (*understanding*)
- 3) Menerapkan (*Applying*)
- 4) Menganalisis (*analiysing*)
- 5) Mengevaluasi (*evaluating*)
- 6) Mencipta (*creating*)

b. Aspek Afektif

Aspek afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Menurut Krathwol (winarni, 2012: 139) klasifikasi dalam domain afektif terbagi dalam lima kategori yaitu:

- 1) Penerimaan (*recerving*), mengacu kepada kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap sitimulasi yang tepat.

- 2) Pemberian respon atau partisipasi (responding), satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi terlibat secara afektif, menjadi peserta dan tertarik.
- 3) Penilaian atau penentuan sikap (valung), mengacu kepada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan.
- 4) Organisasi (organization), mengacu kepada penyatuan nilai, sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup.
- 5) Karakterisasi (characterization), mengacu kepada karakter dan daya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang nilai teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan.

c. Aspek Psikomotor

Aspek ini mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik. Menurut Davc (<http://dianabiologi.blogspot.com>)

klasifikasi domain psikomotor terbagi dalam lima kategori yaitu:

- 1) Peniruan, terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai member respons serupa dengan yang diamati.
- 2) Manipulasi, menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahannya, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.
- 3) Ketetapan, memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.
- 4) Artikulasi, menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal di antara gerakan-gerakan yang berbeda.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian harus dilihat dari 3 ranah, yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap, dan ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Melalui penilaian tersebut guru

tidak hanya mengetahui hasil belajar hanya berdasarkan nilai belajar semata melainkan dari pengaplikasian sikap anak didik dalam pembelajaran.

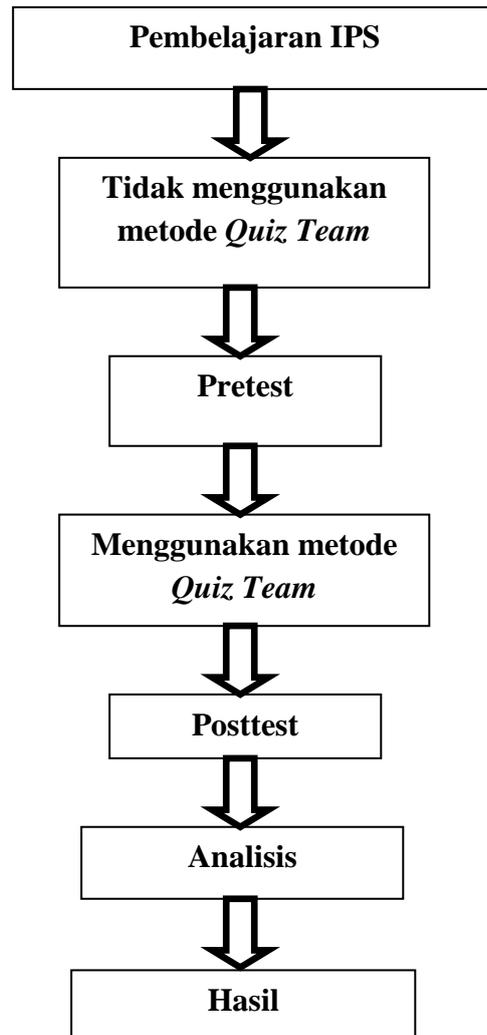
B. Kerangka Pikir

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tersusun berdasarkan fakta yang ada di lingkungan masyarakat. Selain berupa fakta, konsep- konsep dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga dapat di generalisasikan. Konsep dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan sulit di pahami oleh peserta didik jika dalam pembelajarannya guru menggunakan cara konvensional. Cara konvensional justru akan membuat peserta didik jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran

Salah satu penggunaan variasi dalam mengajar yaitu dengan menggunakan Startegi *Quiz Team*. Startegi *Quiz Team* merupakan suatu strategi pembelajaran melalui kerja sama tim yang dapat meningkatkan rasa tanggungjawab siswa atas apa yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa takut.

Penerapan strategi *Quiz Team* dilaksanakan melalui langkah-langkah, antara lain: guru memilih dan membagi topic menjadi 3 segmen, guru membagi siswa menjadi 3tim, guru menjelaskan format pelajaran, guru menyajikan materi kurang dari 10 menit, guru meminta salah satu tim untuk membuat soal, tim pembuat soal memandu kuis dan memberikan kuis kepada salah satu tim, pemandu memberikan soal selanjutnya kepada tim lain lagi hingga seluruh soalselesai dibacakan, setelah segmen pertama tersebut selesai, pelajaran dilanjutkan pada segmen kedua, begitu seterusnya hingga seluruh tim berperan

menjadi pembuat soal dan pemandu kuis. Dengan menerapkan strategi *Quiz Team* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Terdapat pengaruh penggunaan strategi *Quiz Team* terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa kelas V SD Inpres Pare’-Pare’ Kec. Bajeng Kab. Gowa”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2016:107) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *Pre-Ekperimental Design* yaitu suatu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh penggunaan strategi *Quiz Team* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.

B. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini adalah *One Group Pre test-Post Test Design*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan yang di dapat lebih akurat karena dapat membandingkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Model One-Group Pretest-Posttest Desain

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Sumber, (Sugiyono,2016:111)

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (strategi *Quiz Team*)

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2016:117) menyatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam kegiatan penelitian eksperimen ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas V SD Inpres Pare’-Pare’ Kec. Bajeng Kab. Gowa.

Tabel 3.2 Populasi Siswa

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	15	13	28
2	II	11	12	23
3	III	12	14	26
4	IV	10	14	24
5	V	15	18	33
6	VI	13	17	30

Sumber: SD Inpres Pare’-Pare’ Kec. Bajeng Kab. Gowa

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Sedangkan menurut Sugiyono (2016:118) “Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut”.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Menurut Sugiono (2016:124) bahwa “Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Adapun sampel penelitian ini yaitu:

Tabel 3.3 Sampel Siswa Kelas V

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	V	15	18	33

Sumber: SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa

D. Definisi Operasional Variabel

Sugoyono (2016:60) mengemukakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel adalah segala sesuatu yang hendak dijadikan sebagai objek pengamatan di dalam sebuah penelitian.

Tabel 3.4 Defenisi Operasional Variabel Penelitian

No.	Variabel	Defenisi operasional
1.	Variabel bebas : <i>Quiz Team</i>	<i>Quiz Team</i> adalah pembelajaran aktif dimana siswa melakukan kuis secara berkelompok dan bergantian.
2.	Variable terikat : hasil belajar Ilmu	hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial adalah tingkat ketercapaian siswa setelah

	Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa	melalui proses pembelajaran yaitu pada saat penerapan strategi <i>Quiz Team</i> .
--	-----------------------------------	---

E. Prosedur Penelitian

Adapun tahap-tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan suatu tahap persiapan untuk melakukan suatu perlakuan, pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Menelaah materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.
- b. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta pihak sekolah mengenai rencana teknis penelitian.
- c. Membuat skenario pembelajaran di kelas dalam hal ini pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Membuat alat bantu atau media pembelajaran bila diperlukan.
- e. Membuat soal hasil belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pra Perlakuan

- 1) Memberikan penjelasan secara singkat dan menyeluruh kepada siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa. sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

- 2) Memberikan tes awal dengan menggunakan instrument tes (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum strategi *Quiz Team* diterapkan.

b. Perlakuan

- 1) Memberikan perlakuan dengan menerapkan strategi *Quiz Team* dengan langkah-langkah strategi *Quiz Team* ini diawali dengan menerangkan materi pelajaran secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut melalui lembaran kerja. Mereka mendiskusikan materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.
- 2) Memberikan tes akhir dengan menggunakan instrument tes yang diberikan pada tes awal.

3. Tahap Akhir

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah melakukan pengolahan data terhadap data yang diperoleh dari hasil penelitian di sekolah dengan menggunakan perhitungan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau media untuk mengukur berbagai pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Instrumen- yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar.

1. Lembar observasi aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas Siswa digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *Quiz Team*. Adapun lembar observasi aktivitas siswa pada penelitian ini adalah terlampir.

2. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar siswa dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa sebelum dan setelah diterapkan strategi *Quiz Team*. Tes hasil belajar IPS digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi. Tes ini disusun berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran. Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda dengan menggunakan empat pilihan jawaban.

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun rincian teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah

1. Teknik Observasi

Obesrvasi dilakukan untuk memperoleh data aktivitas belajar siswa kelas V SD Inpres Pare''-Pare'' Kec. Bajeng Kab. Gowa yang dilakukan selama proses pembelajaran IPS berlangsung dengan penerapan Strategi *Quiz Team*.

Penggumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa

2. Teknik dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data berupa barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data yang sudah ada. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai nama-nama peserta didik dan nilai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi sebelumnya. Data yang dijadikan sebagai data awal adalah hasil belajar nilai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebelumnya, jadi hasil belajar tersebut menunjukkan kondisi hasil belajar yang terakhir sebelum dilakukan penelitian.

3. Teknik Tes

Tes merupakan cara yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan. Tes yang diberikan pada peserta didik dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban untuk mengetahui hasil belajar (*pretest dan posttest*) sebelum dan setelah diterapkan strategi *Quiz Team*.

H. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul menggunakan instrumen-instrumen yang ada kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial.

1. Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

Sugiyono (2016:207) mengemukakan bahwa Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Pedoman yang digunakan untuk mengelompokkan tingkat hasil belajar siswa adalah pedoman yang telah ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional di bawah ini:

Tabel 3.5 Kategorisasi Standar Hasil Belajar yang Ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional

No	Nilai	Kategori
1	$89 < x \leq 100$	Sangat Tinggi

2	$79 < x \leq 89$	Tinggi
3	$69 < x \leq 79$	Sedang
4	$59 < x \leq 69$	Rendah
5	$0 \leq x \leq 59$	Sangat Rendah

Sumber: Departement Pendidikan Nasional

Hasil belajar siswa yang diarahkan pada penerapan hasil belajar secara individual. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai minimal 70 sesuai dengan KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Kategorisasi ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut

**Tabel 3.6 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPS Kelas V
SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa**

Nilai	Kategorisasi Ketuntasan Belajar
$69 \leq x \leq 100$	Tuntas
$0 \leq x < 69$	Tidak Tuntas

Sumber: SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.

Sedangkan suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila minimal 75% dari jumlah siswa telah mencapai Standar Ketuntasan Minimal (KKM).

c. Teknik Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis inferensial merupakan statistik yang menyediakan aturan atau cara yang dapat dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah disusun dan diolah. Sugiyono (2016:209) menyatakan bahwa “Statistik inferensial adalah

teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberikan untuk populasi”. Teknik ini dimaksudkan untuk pengujian hipotesis penelitian. Dalam penggunaan statistic inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistic t (uji-t), dengan tahap sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Uji Hipotesis

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- b. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel

- c. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- Md = *Mean* dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
 X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
 X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
D = Deviasi masing-masing subjek
 $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
N = Subjek pada sampel

- d. Menentukan aturan pengambilan keputusan:

- 1) Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan strategi *Quiz Team* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.
 - 2) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan strategi *Quiz Team* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.
- e. Membuat kesimpulan apakah penggunaan strategi *Quiz Team* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Hasil Pretest IPS Kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa Sebelum Menggunakan strategi *Quiz Team*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa mulai tanggal 17 juli – 22 juli 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa dapat dilihat pada halaman lampiran.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

Nilai (xi)	Frekuensi (fi)	fi.xi
30	3	90
40	3	120
50	11	550
60	9	540
70	5	350
80	1	80
90	1	90
Jumlah	$\sum fi = 33$	$\sum fi.xi = 1820$

Sumber : oleh peneliti

Berdasarkan data di atas maka dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum f_i \cdot x_i = 1820$, sedangkan nilai dari $\sum f_i = 33$. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{1820}{33} \\ &= 55,151\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa sebelum menggunakan strategi *Quiz Team* yaitu 55,151. Selanjutnya jika skor hasil belajar IPS siswa dikelompokkan kedalam lima kategori (interval kelas), maka diperoleh distribusi frekuensi dengan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$0 \leq x \leq 59$	Sangat Rendah	17	51,515
2	$59 \leq x \leq 69$	Rendah	9	27,273
3	$69 \leq x \leq 79$	Sedang	5	15,152
4	$79 \leq x \leq 89$	Tinggi	1	3,03
5	$89 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	1	3,03
Jumlah			33	100

Sumber: Departemen Perndidikan Nasional

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dapat dikategorikan yaitu sangat rendah 51,515%, rendah 27,273%, sedang 15,152%, tinggi 3,03% dan sangat tinggi berada pada presentase 3,03%. Melihat dari hasil presentase yang ada maka dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum menggunakan strategi *Quiz Team* tergolong sangat rendah. Selanjutnya untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar IPS siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan belajar IPS Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x \leq 69$	Tidak Tuntas	26	78,788
$69 \leq x \leq 100$	Tuntas	7	21,212
Jumlah		33	100

Sumber: SDN Inpres Pare'-Pare'

Berdasarkan tabel 4.4 digambarkan bahwa kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh skor paling rendah 69. Dari tabel tersebut bahwa jumlah siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan individu adalah 26 orang atau 78,788% dari jumlah keseluruhan siswa, sedangkan siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan individu adalah 7 orang atau 21,212% dari jumlah keseluruhan siswa. Berdasarkan deskripsi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab.

Gowa sebelum diterapkan strategi *Quiz Team* masih banyak siswa yang tidak mencapai tingkat ketuntasan belajar.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*posttest*) IPS Siswa Kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa Setelah Menggunakan strategi *Quiz Team*

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *post-test* berupa soal-soal kemudian di bagikan kepada siswa untuk dijawab . Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini Data hasil belajar IPS kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa setelah menggunakan strategi *Quiz Team*:

Mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa maka dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*

Nilai (xi)	Frekuensi (fi)	fi.xi
70	7	490
80	12	960
90	9	810
100	5	500
Jumlah	$\sum fi = 33$	$\sum fi.xi = 2760$

Sumber : oleh peneliti

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum f_i \cdot x_i = 2760$, sedangkan nilai dari $\sum f_i = 33$. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{2760}{33} \\ &= 83,636\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa setelah menggunakan strategi *Quiz Team* yaitu 83,636 dari skor ideal 100. Selanjutnya jika skor hasil belajar IPS siswa dikelompokkan kedalam lima kategori (interval kelas), maka diperoleh distribusi frekuensi dengan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Siswa Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$0 \leq x \leq 59$	Sangat Rendah	0	0,00
2	$59 \leq x \leq 69$	Rendah	0	0,00
3	$69 \leq x \leq 79$	Sedang	7	21,212
4	$79 \leq x \leq 89$	Tinggi	12	36,364
5	$89 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	14	42,424
Jumlah			33	100

Sumber: Departemen Perndidikan Nasional

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *post-test* dengan menggunakan

instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 42,424%, tinggi 36,364%, sedang 21,212%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS setelah menggunakan strategi *Quiz Team* tergolong sangat tinggi. Selanjutnya untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar IPS siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x \leq 69$	Tidak Tuntas	0	0,00
$69 \leq x \leq 100$	Tuntas	33	100
Jumlah		33	100

Sumber: SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa

Berdasarkan Tabel 4.8 maka dapat dilihat bahwa semua siswa (33 orang) dengan persentase 100% telah memenuhi KKM (69) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa Kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa selama Menggunakan strategi *Quiz Team*

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *Quiz Team* selama 2 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	Persen (%)	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran		33	33	33		33	100	Aktif
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi		31	32	32		31,67	95,97	Aktif
3	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		30	32	30		30,67	93,75	Aktif
		P				P			
4	Siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis	R	29	30	32	O	30,33	91,90	Aktif
5	Siswa yang Berdiskusi atau bertukar jawaban dengan teman kelompok	E	31	32	32	S	31,67	95,97	Aktif
6	Siswa yang mengerjakan soal dengan benar	S	32	32	32	T	32	96,97	Aktif
7	Siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari soal <i>Quiz Team</i>	T	31	31	32		31,33	94,39	
8	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		32	31	31		31,33	94,39	Aktif
	Rata-Rata							763,34	

Sumber : SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan II menunjukkan bahwa :

- a. Persentase kehadiran siswa sebesar 100%

- b. Persentase siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 95,97%
- c. Persentase siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 93,75%.
- d. Persentase siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis 91,90%
- e. Persentase siswa yang Berdiskusi atau bertukar jawaban dengan teman kelompok 95,97%
- f. Persentase siswa yang mengerjakan soal dengan benar 96,97%
- g. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari soal *Quiz Team* 94,39%
- h. Persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 94,39%
- i. Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pelaksanaan pelajaran IPS dengan menggunakan menggunakan strategi *Quiz Team* yaitu 763,34 %.

Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 763,34 % sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Penerapan strategi *Quiz Team* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada perbedaan pengaruh penggunaan strategi *Quiz Team* dengan tanpa menggunakan strategi *Quiz Team* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa”. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10. Analisis skor *Pretest* dan *Posttest*

No	NILAI			
	PRETEST (X1)	POSTTEST (X2)	GAIN (d) (X2-X1)	d^2
1	70	100	30	900
2	70	90	20	400
3	50	70	30	900
4	60	80	20	400
5	50	80	30	900
6	60	70	10	100
7	60	80	20	400
8	60	70	20	400
9	80	100	20	400
10	50	80	30	900
11	50	90	40	1600
12	70	90	20	400
13	50	70	20	400
14	50	80	30	900
15	30	70	40	1600
16	60	100	40	1600
17	50	80	30	900
18	50	70	20	400
19	70	90	20	400
20	50	80	30	900
21	50	90	40	1600
22	60	90	30	900

No	NILAI			
	PRETEST (X1)	POSTTEST (X2)	GAIN (d) (X2-X1)	d ²
23	30	90	60	3600
24	60	80	20	400
25	60	90	30	900
26	50	70	20	400
27	30	80	50	2500
28	40	80	40	1600
29	70	100	30	900
30	90	100	10	100
31	40	80	40	1600
32	60	80	20	400
33	40	90	50	2500
Jumlah	1820	2760	960	32.200

Sumber : SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{960}{33} \\
 &= 29,091
 \end{aligned}$$

2. Mencari harga " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 32.200 - \frac{(960)^2}{33} \\
 &= 32.200 - \frac{921.600}{33} \\
 &= 32.200 - 27,927
 \end{aligned}$$

$$= 32172,073$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{29,091}{\sqrt{\frac{32172,073}{33(33-1)}}}$$

$$t = \frac{29,091}{\sqrt{\frac{32172,073}{1056}}}$$

$$t = \frac{29,091}{\sqrt{30,465}}$$

$$t = \frac{29,091}{5,519}$$

$$t = 5,271$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d. b = N - 1 = 32 - 1 = 31$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,037$

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 5,271$ dan $t_{\text{Tabel}} = 2,037$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $5,271 > 2,037$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan Metode strategi *Quiz Team* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. PEMBAHASAN

Strategi *Quiz Team* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk memahami materi pelajaran bukan hanya sekedar membaca materi pembelajaran saja dengan cara melakukan kuis secara berkelompok dan bergantian. Strategi *Quiz Team* membuat siswa lebih aktif dalam belajar . Hal ini

Strategi *Quiz Team* mengarah pada keterlibatan siswa secara aktif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Pada pembelajaran Strategi *Quiz Team*, pada awal pembelajaran siswa mempelajari materi yang sudah dipersiapkan guru secara individu. Dengan adanya penjelasan dari guru maka setiap kelompok memiliki bahan yang akan dijadikan bahan jawaban apabila mendapatkan pertanyaan. Oleh karena itu dengan adanya penerapan strategi *Quiz Team* maka dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar siswa 55,151 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 51,515%, rendah 27,273%, sedang 15,152%, tinggi 3,03% dan sangat tinggi berada pada presentase 3,03%. Siswa yang tuntas berjumlah 7 orang, dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 26 orang. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum menggunakan strategi *Quiz Team* tergolong sangat rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 83,636. Jadi hasil belajar IPS setelah menggunakan strategi *Quiz Team* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan strategi *Quiz Team*. Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPS siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 42,424%, tinggi 36,364%, sedang 21,212%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Siswa yang tuntas berjumlah 33 orang atau semua siswa tuntas dalam pembelajaran IPS setelah diterapkan strategi *Quiz Team*.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,271. Dengan frekuensi (dk) sebesar $33 - 1 = 32$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,037$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, yaitu $5,271 > 2,037$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa penggunaan strategi *Quiz Team* mempengaruhi hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare Kec. Bajeng Kab. Gowa.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa ketika diterapkan strategi *Quiz Team* maka dapat disimpulkan bahwa pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang melakukan kegiatan lain sebanyak 3 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 2 siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya strategi *Quiz Team* siswa mulai aktif dan saling bekerja sama serta saling berbagi pengetahuan.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Quiz Team* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *Quiz Team* siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa sebelum menggunakan strategi *Quiz Team* dikategorikan sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah yaitu 51,515%, rendah 27,273%, sedang 15,152%, tinggi 3,03% dan sangat tinggi berada pada presentase 3,03%..
2. Berdasarkan data yang diperoleh setelah diterapkan strategi *Quiz Team* yaitu dapat disimpulkan bahwa secara umum strategi *Quiz Team* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa hal ini dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu yakni sangat tinggi yaitu 42,424%, tinggi 36,364%, sedang 21,212%, rendah 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Quiz Team* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa setelah diperoleh $t_{Hitung} = 5,271$ dan $t_{Tabel} = 2,037$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $5,271 > 2,037$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan strategi *Quiz Team* yang mempengaruhi hasil belajar IPS kelas V SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. *Pembelajaran IPS melalui penerapan strategi Quiz Team layak dipertimbangkan untuk digunakan sebagai model pembelajaran alternatif di sekolah khususnya di SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.*
2. Kepada para pendidik khususnya guru SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa, disarankan untuk menggunakan strategi *Quiz Team* dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
3. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan strategi *Quiz Team* ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
4. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan media pembelajaran ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 2004. *Psikologi Belajar*. PT Rineka Cipta: Jakarta
- Aziz, Wahab. 2009. *Konsep Dasar IPS*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Bahrudin dan wahyuni. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media: Jakarta.
- Haling, Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar: Makassar.
- Hamiyah dan Muhamad Jauhar. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Prestasi Pustakaraya. Jakarta.
- Komalasi. 2011. *Pembeajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. PT Rafika Aditama: Bandung.
- Nizbah, Faisal. *Pengertian dan Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, [Online],(<http://faizalnizbah.blogspot.com>) di akses 23 Januari 2017.
- Nurhadi. 2011. *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*. Multi kreasi satu delapan. Jakarta.
- Nurlinasari. 2015. Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V Melalui Penerapan Teknik Kuis Tim di SD Negeri Sidomulyo Sleman. Universitas Negeri Yogyakarta. *Skripsi*: Yogyakarta.
- Puspitasari, Shinta. 2014. Peningkatan Minat Belajar IPS Melalui Metode Pembelajaran Aktif Teknik Quiz Team Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Pakem 1 Pakem Sleman. Universitas Negeri Yogyakarta. *Skripsi*: Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Kencana Predana Media Group: Jakarta.
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- Sardjyono, dkk. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta: Yogyakarta.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung.
- Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasinya PAIKEM*. Pustaka belajar: Yogyakarta.
- Tim Penyusun FKIP Makassar. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Panrita Press: Unismuh Makassar.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. BP. Dharma bhakti: Jakarta