

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *QUIZ*
TEAM TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V SD NEGERI
17UJUNG LABBU KECAMATAN BANTAENG
KABUPATEN BANTAENG**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

Musrifah

10540917414

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

2018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai mengerjakan suatu pekerjaan, maka kerjakanlah dengan sungguh-sungguh pekerjaan yang lain dan hanya kepada Tuhan hendaknya kamu berharap” (Q.S Al-Insyirah: 6-8)

Persembahan:

Kupersembahkan karya ini teruntuk kedua orang tuaku, keluargaku, sahabat-sahabatku dan orang-orang yang menyayangiku, atas dukungan, motivasi, dan doa yang telah diberikan kepada penulis dalam meraih kesuksesan.

ABSTRAK

Musrifah 2018. *Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Pembimbing I Hidayah Quraisy dan pembimbing II H. M. Arsyad.

Penelitian ini mengkaji Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng?”. Adapun tujuan penelitian ini “Untuk mengetahui pengaruh Metode Pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Designs*. Desain penelitian yang digunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*, populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu yang berjumlah 24 murid pada tahun ajaran 2018/2019. Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* pada hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu berpengaruh. Hal ini tampak pada tingkat kemampuan murid sebelum menggunakan Metode pembelajaran yaitu hanya mencapai 58,42, selanjutnya setelah menggunakan Metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 83,21. Hal ini berarti bahwa tingkat kemampuan murid meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* dalam proses pembelajaran diketahui pula berdasarkan hasil perhitungan uji-t. Hasil penelitian ini diperoleh: $t_{hitung} = 10,87$ dan $t_{tabel} = 1,714$, maka t_{hitung} lebih besar daripada $t_{tabel} = 10,87 \geq 1,714$ sehingga dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan Metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* terhadap hasil belajar IPS murid di kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu, artinya penggunaan Metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* ini memberikan pengaruh positif yang signifikan.

Kata Kunci: Hasil belajar, *Quiz Team*

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikumwarahmatullahi wabarakatuh

Allah Maha Pengasih lagi maha Penyayang, jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu. Salam dan shalawat kepada baginda Rasulullah Muhammad saw, keluarga, sahabat, serta pengikutnya yang tetap memegang teguh risalah yang disematkan di pundaknya, menjadi spirit kemanusiaan dan teladan terbaik manusia dalam memahami dan menjalani kehidupan ini.

Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi ini. Melalui usaha keras ditengah hambatan dan keterbatasan, penulis mencoba melakukan yang terbaik untuk menyusun kripsi ini. Skripsi ini berjudul **“PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *QUIZ TEAM* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V SD NEGERI 17 UJUNG LABBU KECAMATAN BANTAENG KABUPATEN BANTAENG”** yang diharapkan memberikan hasil dan selanjutnya mampu menjadi acuan peneliti selanjutnya

Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda Dan ibunda yang penuh kasih sayang telah berjuang, mengasuh, membesarkan, mendidik, mendoakan serta membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Kakakku tersayang yang telah memberikan semangat, perhatian, dan dukungan hingga akhir studi ini. Serta keluarga besarku atas segala keikhlasannya memberikan dukungan, pengorbanan, dan doa restunya demi keberhasilan penulis Dalam menuntut ilmu. Semoga apa yang telah mereka berikan berbuah ibadah.

Selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan kepada Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd pembimbing pertama dan Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.I pembimbing kedua yang telah dengan sabar, tekun dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan serta saran-saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi berlangsung.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Aliem

Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) serta seluruh dosen dan staf pegawai prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng, serta guru kelas V serta staf guru-guru yang telah memberikan izin, bantuan, dan bimbingan selama penulis mengadakan penelitian di SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada murid-murid kelas V yang telah aktif berpartisipasi selama penulis melakukan penelitian.

Teristimewa penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada sahabat-sahabatku Basecamp dan serta rekan seperjuangan PGSD 14 E, terima kasih atas segala cinta, ruang dan waktu, kebersamaan dalam suka dan duka sebagai ukiran kenangan yang tak terhapuskan, kehangatan kasih dan kebaikan kalian adalah motivator untuk penulis.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, Agustus2018

P e n u l i s,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMANJUDUL	i
LEMBARPENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BABIPENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BABII KAJIAN PUSTAKA, KERANGKAPIKIR, DAN HIPOTESIS....	8
A. Kajian Pustaka.....	8

1. Penelitian Yang Relevan	8
2. Belajar dan Hasil Belajar	9
3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	12
4. Metode Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team	14
B. Kerangka Pikir	19
C. Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Rancangan Penelitian	23
B. Populasi dan Sampel	24
C. Defenisi Operasional	26
D. Instrumen Penilaian	26
E. Tempat Dan Waktu Penelitian	27
F. Teknik Pengumpulan Data	27
G. Teknik Analisis Data	28
BABIVHASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. HasilPenelitian	33
B. Pembahasan.....	44
BABVSIMPULAN DAN SARAN	48
A. Simpulan.....	48
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
3.1	Populasi Murid SDNegeri 17 Ujung Labbu	25
3.2	Sampel Penelitian Murid SD Negeri 17 Ujung Labbu	26
3.3	Kategori Standar Hasil Belajar	29
3.4	Kategori Ketuntasan hasil Belajar	29
4.5	Statistik Skor Hasil Belajar IPS Murid Sebelum Diberikan Perlakuan (<i>Pretest</i>) Dan Sesudah Diberikan Perlakuan (<i>Posttest</i>) .	34
4.6	Analisis Statistik Deskriptif Skor Hasil Belajar IPS Sebelum DiterapkanMetode Pembelajaran Aktif Tipe <i>Quiz Team</i>	35
4.7	Analisis Statistik Deskriptif Skor Hasil Belajar IPS Sesudah Diterapkan Metode Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team	36
4.8	Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil belajar IPS Murid Sebelum Diberikan Perlakuan (<i>Pretest</i>).....	37
4.9	Deskripsi Ketuntasan Belajar IPS Murid Sebelum Diberikan Perlakuan (<i>Pretest</i>).....	38
4.10	Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Murid Setelah Diberikan Perlakuan (<i>Posttest</i>)	39
4.11	Deskripsi Ketuntasan Belajar IPS Murid Setelah Diberikan Perlakuan (<i>Posttest</i>)	40
4.12	PerbandinganDistribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Murid belumdandanSetelah Diberikan Perlakuan	41
4.13	PerbandinganDeskripsi Ketuntasan Belajar IPS	42

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
2.1	Skema Kerangka Pikir.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul	halaman
Lampiran A	Hasil Penelitian dan Data Analisis53
Lampiran B	RPP, Pretest & Posttest dan Daftar Hadir57
Lampiran C	Instrumen Penelitian.....	.71
Lampiran D	Daftar t Tabel.....	.73
Lampiran E	Dokumentasi75
Lampiran Persuratan		
Riwayat Hidup		

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hafid (2013:56) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang berpikir bagaimana menjalani kehidupan dunia ini dalam rangka mempertahankan hidup dalam hidup dan penghidupan manusia yang mengembang tugas dari sang Khaliq untuk beribadah”.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ini telah merumuskan secara tegas mengenai dasar, fungsi, dan tujuan Pendidikan Nasional Pasal 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang memuat dasar pendidikan Nasional, yaitu berdasar Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, sedang fungsinya yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Hafid (2013:80) mengemukakan bahwa:

Setiap Negara atau bangsa di dunia ini pasti memiliki cita-cita yang dituangkan dalam bentuk falsafah dan dasar Negara. Cita luhur tersebut akan sukses jika ditopang oleh sistem pelaksanaan dan penyelenggaraan pendidikan yang baik sebagai instrument bagi perwujudan dari cita-cita nasional. Pendidikan dapat diartikan sebagai jati diri bangsa karena seluruh elemen masyarakat hanya bisa ditata dan dikembangkan sumberdaya manusiannya melalui pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan adalah merupakan tanggung jawab Negara, juga harus ditopang oleh komitmen oleh seluruh rakyatnya sebagai *base of education*.

Hafid (2013:87) menyatakan bahwa “Tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”.

Peran utama dalam pengajaran adalah menciptakan pembelajaran yang kuat/tangguh. Intinya proses pembelajaran sebagai penataan lingkungan yang di dalamnya para pelajar dapat berinteraksi dan belajar tata cara bagaimanapun, banyak factor yang berkaitan dengan efektivitas pengajaran. Untuk mencapai pembelajaran aktif, maka satu aspek penting di dalamnya adalah masalah metode yang digunakan guru dalam menciptakan suasana belajar aktif.

Sesungguhnya tidak satu pun metode yang paling baik jika dibandingkan dengan yang lainnya. Setiap metode memiliki kelebihan dan kelemahan begitupun metode yang akan saya gunakan memiliki kelebihan dan kelemahan, setiap metode pembelajaran yang membantu murid untuk belajar lebih baik dapat dikatakan sebagai metode yang efektif. Salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran aktif tipe *quiz team*.

Penerapan manajemen peningkatan mutu dalam pembelajaran dimaksudkan agar tercapai keunggulan proses pembelajaran. Pembelajaran yang unggul adalah pembelajaran yang mengutamakan hasil dan memberi peluang tinggi bagi guru dan murid untuk aktif, inovatif, pemanfaatan, sarana dan prasarana yang banyak dan bagus. Pembelajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar.

Sesuai dengan tingkat perkembangannya, murid Sekolah Dasar belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, tetapi mereka dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah tersebut. Melalui pembelajaran IPS murid dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran yang menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan mempelajari IPS diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang terkait.

IPS adalah mata pelajaran yang menelaah masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi. Kajian IPS lebih ditekankan pada masalah-masalah atau gejala sosial budaya yang terdapat di masyarakat dan lingkungannya, pada masa lampau dan masa sekarang dalam rangka mengantisipasi perubahan sosial budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidup manusia. Dalam hal ini tentunya IPS memiliki materi yang sangat banyak harus dikuasai murid, maka pembelajaran IPS perlu dikemas sedemikian rupa dan disesuaikan dengan karakteristik murid itu sendiri sehingga menambah minat belajar IPS.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng bahwa 52% murid (14 murid) belum mencapai nilai di atas standar KKM dan 48% murid (10 murid)

sudah mencapai nilai diatas standar KKM. Masih banyak murid yang kurang tertarik memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas V seperti terlihat beberapa murid masih mengobrol dengan teman sebangkunya dan murid yang mengantuk di dalam kelas. Selain itu, dalam proses pembelajaran IPS terdapat kecenderungan pelajaran berpusat pada guru dan media serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga menimbulkan beberapa akibat pada murid seperti murid cepat bosan, cepat mengantuk dan cuek saat guru memberikan materi IPS. Akibat lainnya yaitu murid terlihat pasif saat proses pembelajaran IPS berlangsung dan rasa ingin tahu murid rendah. Keterlibatan murid dalam proses pembelajaran IPS kurang diperhatikan oleh guru seperti murid lebih banyak duduk, diam, mencatat dan mendengarkan penjelasan dari guru.

Berdasarkan permasalahan belajar murid pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 17 Ujung Labbu di atas maka yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memilih metode pembelajaran yang tepat agar murid dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan cara menunggunakan metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana yang aktif. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* agar murid aktif dalam pembelajaran.

Melvin L. Silberman dalam (Raisul Muttaqien, 2012: 175) mengemukakan bahwa *Quiz team* merupakan metode pembelajaran dengan tim ini dapat meningkatkan rasa tanggungjawab siswa atas apa yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat

siswa takut. Melalui metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar dalam diri murid karena dengan adanya keseriusan murid belajar IPS maka murid lebih kuat ingatannya tentang pelajaran tersebut. Apabila ingatannya kuat, murid akan berhasil memahami materi pelajaran sehingga tidak sulit bagi murid dalam mengerjakan soal/menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Jadi, dilakukannya aktivitas belajar yang maksimal diharapkan hasil belajar yang diperoleh dari proses belajar juga akan semakin baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan keilmuan tentang penerapan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

Sebagai bahan informasi bagi guru SD dalam mengembangkan metode pembelajaran tersebut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari hasil penelitian ini, adalah memberikansumbangan teori kepada para pengajar pendidikan IPS serta sebagai bahan bandingan yang akan dipedomani dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe quiz team dalam meningkatkan kemampuan belajar murid.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi bagi pembangunan dan pengembangan. Kontribusi hasil penelitian ini adalah dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Bagi Murid

Agar murid dapat termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar, sehingga hasil belajar di capai lebih baik dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan murid dalam pelajaran IPS.

b) Bagi Guru

Dapat membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang mereka hadapi dan mendapat tambahan wawasan serta keterampilan mengajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

c) Bagi Sekolah

Dapat menjadi informasi tentang pentingnya metode pembelajaran aktif tipe quiz team untuk memberikan sumbangan yang berharga dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran khususnya di SD Negeri 17 Ujung Labbu.

d) Bagi Peneliti lain

Dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team*:

- a. Ningrum Herlinawati Sari (2015) dengan judul, pengaruh metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa kelas iv sd aisyiyah unggulan gemolong tahun 2014/2015. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) ada pengaruh yang signifikan antara metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Aisyiyah Unggulan Gemolong Tahun 2014/2015, (2) Metode *quiz team* dalam kurikulum 2013 memberikan sumbangan atau pengaruh sebesar 46% terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Aisyiyah Unggulan Gemolong Tahun 2014/2015.
- b. Muhammad Sofyan Hakim (2016) dengan judul, penerapan metode pembelajaran *team quiz* untuk meningkatkan hasil belajar ips pada siswa kelas v sd negeri kedawung kecamatan jumapolo tahun ajaran 2011/2012. Hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan peneliti, disimpulkan bahwa metode *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Kedawung Kecamatan Jumapolo Tahun Ajaran 2011/2012.

Berdasarkan analisis judul yang pernah digunakan para peneliti diatas maka dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* dapat meningkatkan hasil belajar murid. Dengan analisis tersebut maka peneliti melakukan penelitian eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

2. Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Thobroni (2016 : 15) mengemukakan bahwa “Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya”.

Pengertian belajar menurut bahasa adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingka laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Winkel dalam (Nurochim, 2013 : 6) menyatakan belajar adalah aktivitas mental mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.

Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari

pengalaman individu dalam reaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan pengetahuan yang terjadi pada diri seseorang perubahan tersebut berupa pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan nilai sikap, perubahan-perubahan tersebut merupakan hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan (pengalaman dan latihan), perubahan-perubahan tersebut bersifat tetap.

b. Ciri-ciri Belajar

Nurochim (2013: 7-8) menyatakan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

1) Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (Psikimotorik), maupun nilai dan sikap (afektif). 2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan. 3) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan. 4) Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/ kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

c. Pengertian hasil belajar

Susanto (2013:5) mengemukakan secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Hal ini sebagaimana dikemukakan Muslich (2007:22) bahwa “Hasil belajar siswa dirumuskan sebagai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dinyatakan dalam bentuk yang lebih spesifik dan merupakan komponen dari tujuan umum bidang studi”.

Slameto (2008:7) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses setelah melakukan kegiatan belajar yang diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa”. Lebih lanjut Slameto(2008:8) mengemukakan bahwa “Hasil belajar diukur dengan menggunakan rata-rata hasil tes yang diberikan dan tes hasil belajar itu sendiri adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan atau yang diselesaikan oleh siswa dengan tujuan mengukur kemajuan siswa”.

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar, istilah hasil belajar dapat diartikan sebagai sebuah prestasi dari apa yang telah dilakukan. Sedangkan belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang dalam proses perubahan tingkah laku. Dalam hal ini hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah semua kemampuan yang dicapai peserta didik berupa perubahan perilaku, pemahaman dan pengetahuan, dan keterampilan yang bermanfaat setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, perubahan

perilaku dirumuskan dalam tujuan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih terarah.

3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah studi sosial atau “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya seperti Amerika Serikat dan beberapa perguruan tinggi di Indonesia.

Trianto (2010 : 171) mengatakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

Sapriya (2009:7) mengatakan bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah. Mata Pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar adalah sifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

Kosasih dalam (Trianto, 2010: 173) mengemukakan bahwa Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dan lingkungannya, lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi dilingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial di SD merupakan perpaduan yang utuh antara beberapa cabang ilmu sosial yang lebih banyak mengkaji berbagai masalah-masalah dan fenomena sosial yang ada di masyarakat disamping hubungan manusia dengan lingkungan fisiknya untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Trianto (2010:176) mengatakan bahwa “Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat”. Susanto (2015: 149) Demikian pula dalam kaitannya dengan KTSP, pemerintah telah memberikan arah yang jelas pada tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS, yaitu:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan

dalam kehidupan sosial, 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD

Pendidikan IPS di sekolah dasar harus memperhatikan kebutuhan anak yang berada pada usia berkisar antara 6-7 tahun sampai 11 atau 12 tahun. Masa usia ini menurut Piaget dalam (Susanto, 2015:152) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/ kognitifnya pada tingkatan konkret operasional.

Sapriya (2009:43) mengatakan bahwa:

Khusus pembelajaran IPS Sekolah Dasar (SD), materi pelajaran dibagi menjadi dua bagian, yaitu materi sejarah dan materi pengetahuan sosial. Materi pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, geografi, ekonomi, dan politik atau pemerintahan sedangkan cakupan materi sejarah meliputi sejarah lokal dan sejarah nasional. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pengetahuan siswa dan keterampilan dasar yang akan digunakan dalam kehidupannya serta meningkatkan rasa nasionalisme dari peristiwa masa lalu hingga masa sekarang agar para siswa memiliki rasa kebanggaan dan cinta tanah air.

4. Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team*

a. Pengertian Metode Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Gerlach dan Ely dalam (Haryanto, dkk, 2003: 29) mengemukakan bahwa metode atau teknik adalah jalan atau alat yang digunakan guru untuk mengarahkan kegiatan siswa kearah tujuan yang ingin dicapai. Sejalan dengan pendapat tersebut, Winarno Surachmad dalam (Haryanto, dkk, 2003:

29) mengemukakan bahwa metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan.

Surahmad, W. dalam (Rasto Sudio, 2013) mengemukakan bahwa metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Sehubungan dengan itu Hatimah, I. dalam (Rasto Sudio, 2013) metode pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja, melainkan berfungsi juga untuk pemberian dorongan, pengungkap tumbuhnya minat belajar, penyampaian bahan belajar, pencipta iklim belajar yang kondusif, tenaga untuk melahirkan kreativitas, pendorong untuk penilaian diri dalam proses dan hasil belajar, dan pendorong dalam melengkapi kelemahan hasil belajar.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat dapat disimpulkan metode adalah pemberian dorongan, pengungkap tumbuhnya minat belajar, penyampaian bahan belajar, pencipta iklim belajar yang kondusif, tenaga untuk melahirkan kreativitas, pendorong untuk penilaian diri dalam proses dan hasil belajar, dan pendorong dalam melengkapi kelemahan hasil belajar disamping cara yang digunakan guru untuk mengarahkan kegiatan murid kearah tujuan yang ingin dicapai.

Rusman (2014:324) mengatakan bahwa “Pembelajaran aktif adalah pedekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya”.

Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, disini siswa dituntut untuk menggunakan otak dalam berfikir sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Selanjutnya M. Dalyono (2005: 202-206) menyatakan ada beberapa prinsip belajar timbulnya belajar aktif:

- 1) Stimulus Belajar: Stimulus merupakan bentuk penyampaian informasi-informasi.
- 2) Perhatian dan Minat: Perhatian dan minat merupakan hal yang terpenting. Tanpa adanya kedua hal ini maka niscaya hasil belajar tidak akan optimal.
- 3) Respon yang dipelajari: Konsekuensi logis dari pembelajaran aktif adalah keterlibatan siswa secara penuh.
- 4) Penguatan: Sumber penguatan diri berasal dari luar dan dari dalam diri siswa, penguatan belajar dari luar dapat berupa nilai, pengakuan, prestasi, ganjaran, dan sebagainya. Sedangkan penguatan dari dalam dapat terjadi jika respon yang dilakukan oleh siswa dirasa memuaskan dirinya dan memenuhi kebutuhannya.
- 5) Asosiasi: Belajar dengan memperluas pembentukan asosiasi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memindahkan apa yang sudah dipelajari kepada situasi lain yang serupa yang bermakna, berorientasi pada pengetahuan yang dimiliki siswa, pemberian latihan yang teratur dan dilakukan dalam situasi yang menyenangkan.

Warsono (2013: 12) mengemukakan bahwa “Pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukan selama pembelajaran”.

Rusman (2014:324) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran aktif, guru lebih banyak memosisikan dirinya sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*to facilitate of learning*) kepada siswa, siswa yang terlibat secara aktif dan berperan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan,serta mengatur sirkulasi dan jalannya proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu metode pembelajaran yang memberi ruang gerak kepada murid untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar aktif ini, murid juga diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, baik mental maupun fisik sehingga murid mampu menguasai materi pelajaran yang disampaikan dengan baik.

b. Pengertian Metode *Quiz Team*

Melvin L. Silberman dalam (Komaruddin Hidayat, 2009: 163) mengungkapkan bahwa quiz team merupakan teknik pembelajaran aktif yang mana dalam teknik ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. Dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetisi antar kelompok, para murid akan senantiasa berusaha belajar dengan semangat yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Proses pembelajaran dalam metode pembelajaran *quiz team* ini mengarah pada *student centered*, sehingga memungkinkan murid lebih terlibat

dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Metode ini akan diterapkan pada pembelajaran IPS, diharapkan melalui metode pembelajaran *quiz team* akan meningkatkan minat belajar IPS pada murid. Lebih lanjut, Melvin L. Silberman dalam (Raisul Muttaqien, 2012: 175) dijelaskan bahwa metode quiz team merupakan metode pembelajaran dengan tim ini dapat meningkatkan rasa tanggungjawab siswa atas apa yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat siswa takut.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa metode *Quiz Team* merupakan teknik pembelajaran melalui kerja sama tim dapat meningkatkan rasa tanggungjawab murid atas apa yang murid pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat murid takut.

c. Langkah-Langkah Metode *Quiz Team*

Suprijono (2015: 133) mengungkapkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan tipe *Quiz Team* adalah sebagai berikut:

- 1) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- 2) Bagilah siswa menjadi tiga kelompok yaitu A, B dan C.
- 3) Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit.
- 4) Setelah penyampaian, minta kelompok A menyiapkan pertanyaan pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- 5) Mintalah kepada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- 6) Kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
- 7) Jika Tanya jawab selesai, lanjutkan pertanyaan ke dua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok

A. 8) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaanya, lanjutkan penyampaian pelajaran ke tiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Quiz Team

Melvin L. Silberman dalam (Komaruddin Hidayat, 2009:

40) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

1).Membantu mengembangkan lingkungan belajar yang melibatkan siswa. 2) Mengembangkan kemauan untuk berperan serta dalam pembelajaran. 3) Menciptakan norma-norma ruang kelas yang positif. 4) Membantu siswa lebih mengenal satu sama lain atau menciptakan semangat kerjasama dalam metode belajar aktif berbasis kelompok. 5) Membangun kembali minat dalam mata pelajaran.

Kelemahan dari metode *Quiz Team* di antaranya adalah sebagai berikut:

1) Peserta didik sulit mengorientasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik. 2) Pembahasan terkesan ke segala arah atau tidak terfokus.

B. Kerangka Pikir

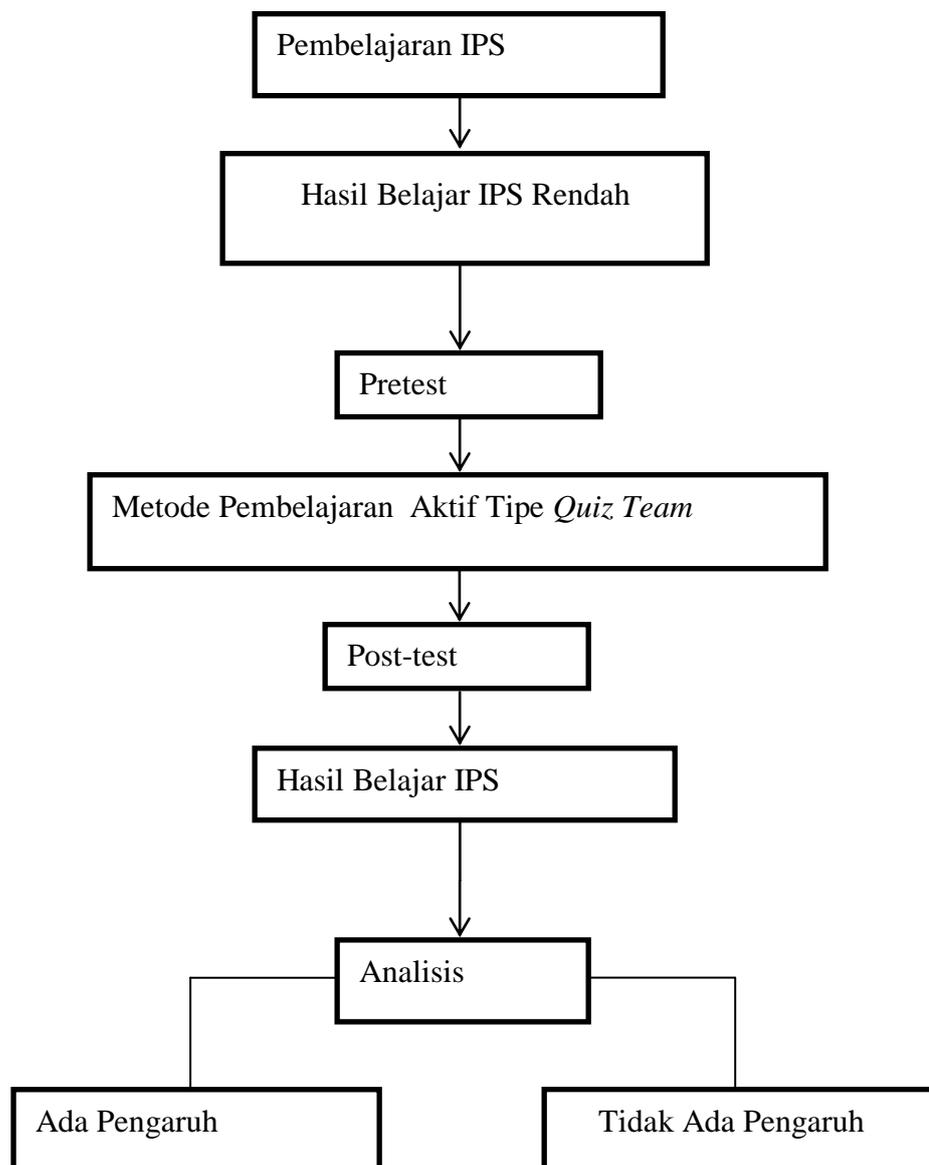
IPS adalah mata pelajaran yang menelaah masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi.

Kajian IPS lebih ditekankan pada masalah-masalah atau gejala sosial budaya yang terdapat di masyarakat dan lingkungannya, pada masa lampau dan masa sekarang dalam rangka mengantisipasi perubahan sosial budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidup manusia.

Dalam hal ini tentunya IPS memiliki materi yang sangat banyak harus dikuasai murid, maka pembelajaran IPS perlu dikemas sedemikian rupa dan disesuaikan dengan karakteristik murid itu sendiri sehingga menambah minat belajar IPS. Selain itu, dalam proses pembelajaran IPS terdapat kecenderungan pelajaran berpusat pada guru dan media serta metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Sehingga menimbulkan beberapa akibat pada murid seperti murid cepat bosan, cepat mengantuk dan cuek saat guru memberikan materi IPS. Akibat lainnya yaitu murid terlihat pasif saat proses pembelajaran IPS berlangsung dan rasa ingin tahu murid rendah. Keterlibatan murid dalam proses pembelajaran IPS kurang diperhatikan oleh guru seperti murid lebih banyak duduk, diam, mencatat dan mendengarkan penjelasan dari guru. Untuk mengatasi masalah tersebut, di perlukan perubahan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara agar murid aktif, antusias, dan menyenangkan dalam mengikuti proses pembelajaran IPS yaitu penerapan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team*.

Metode *Quiz Team* merupakan metode pembelajaran melalui kerja sama tim dapat meningkatkan rasa tanggungjawab murid atas apa yang murid pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat murid takut. Metode *Quiz Team* akan membantu murid dalam memahami materi pelajaran. Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik belajar aktif ini, siswa bersama-sama dengan kelompoknya mempelajari materi dalam lembaran kerja, mendiskusikan dan mempresentasikan materi, saling memberikan arahan, saling memberi

pertanyaan dan jawaban. Murid tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan mempelajari sendiri secara langsung, sehingga murid tidak mudah lupa dan memahami materi IPS tersebut tentunya juga memacu semangat dan antusias murid agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan sehingga dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS.



Gambar 2.1 : Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teoritik dan kerangka pikir maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu: terdapat pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *quiz* team terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan bantaeng Kabupaten Bantaeng.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen yang bersifat kuantitatif. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. Sugiyono (2016 : 109) mengemukakan bahwa “Dikatakan *Pre-experimen design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sunggu-sunggu karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jenis penelitian ini yang mengkaji pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* dalam proses pembelajaran di Kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

2. Variabel Penelitian

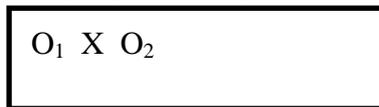
Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu: “metode pembelajaran aktif tipe *quiz team*” sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi (independen), dan “hasil belajar” sebagai variabel terikat (dependen).

3. Desain Penelitian

Desain Experimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest 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 didapat lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Dengan pola sebagai berikut:



Desain penelitian (Sugiyono, 2016 : 111)

Keterangan :

O_1 : Nilai pretest (sebelum murid diberi perlakuan)

X : *Treatmen* atau perlakuan (Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team*)

O_2 : Nilai post-test (setelah diberi perlakuan).

Model eksperimen ini melalui ini melalui tiga langkah yaitu :

- a. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan Metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team*.
- c. Memberikan *posstest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2016 : 117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Hal ini berarti populasi penelitian meliputi semua objek/subyek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ingin diteliti guna menjawab permasalahan penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas I sampai kelas VI dengan jumlah murid 156 murid SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng

Tabel.3.1 Populasi Murid SD Negeri 17 Ujung Labbu

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
I	19	17	36
II	14	4	18
III	8	15	23
IV	17	16	33
V	10	14	24
VI	14	8	22
Jumlah Peserta Didik			156

(Sumber: Data SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng 2018)

2. Sampel

Sugiyono (2016: 118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan jenis Non Probability Sampling yaitu Purposive Sampling. Berdasarkan hasil observasi Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 1 kelas, yaitu murid kelas V yang terdiri dari 24 murid. Dengan alasan memilih kelas V karena kelas V tergolong kedalam kategori yang kurang aktif dalam pembelajaran IPS dan memiliki nilai yang masih rendah dibanding dengan kelas lainnya.

Tabel. 3.2 Sampel Penelitian Murid SD Negeri 17 Ujung Labbu

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
V	10	14	24

(Sumber: Data SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng 2018)

C. Definisi Operasional

1. Metode Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team

Metode pembelajaran aktif tipe quiz team merupakan metode pembelajaran melalui kerja sama tim dapat meningkatkan rasa tanggungjawab murid atas apa yang murid pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat murid takut.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang diukur setelah subjek diberikan perlakuan. Hasil belajar pada mata pelajaran IPS dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat penguasaan murid terhadap materi mata pelajaran IPS yang dapat diperoleh dari hasil pemberian tes hasil belajar.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur nilai variable yang diteliti, dibutuhkan instrument penelitian sebagai alat untuk memperoleh data penelitian, instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.:

1. Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah program perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk setiap kegiatan proses pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat sebelum peneliti melakukan penelitiannya. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat dengan melihat silabus kelas V yang kemudian oleh peneliti dikembangkan. Ada dua macam RPP yang dibuat, yaitu RPP yang dibuat

untuk kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* dan RPP yang dibuat untuk kelas control menggunakan model pembelajaran langsung.

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar IPS dibuat sendiri oleh peneliti dalam bentuk uraian 5 soal. Tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh informasi tentang penguasaan murid setelah proses pembelajaran.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Penelitian ini berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini teknik observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas belajar murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

2. Tes

Jenis tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *post-test*. Jenis tes tersebut digunakan untuk mengukur pencapaian murid setelah mempelajari materi pembelajaran IPS sehingga dapat diketahui perbedaan hasil

belajar murid antara sebelum memberikan perlakuan dengan teknik pembelajaran konvensional dan setelah memberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berwujud daftar nama murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng, baik sebelum maupun setelah menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* daftar nilai tes hasil belajar mata pelajaran IPS serta dokumentasi berupa foto pada saat proses pembelajaran.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil tes penelitian berkaitan dengan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* yang telah diterapkan, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil belajar murid dianalisis dengan menggunakan analisis statistika deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar IPS yang diperoleh murid guna mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar IPS murid yang dikelompokkan kedalam 5 kategori: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar IPS adalah menurut standar kategori dari Departemen Pendidikan Nasional.

Tabel 3.3 Kategori Standar Hasil Belajar

Skor	Kategori
0-54	Sangat rendah
55-64	Rendah
65-79	Sedang
80-89	Tinggi
90-100	Sangat tinggi

Sumber :Departemen Pendidikan Nasional(2013)

Data hasil belajar murid dianalisis berdasarkan kriteria ketentuan hasil belajar murid yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 65 dari skor idealnya 100.

Tabel 3.4 Kategori Ketuntasan hasil Belajar

Skor	Kategorisasi Ketuntasan Hasil Belajar
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas
$0 \leq x \leq 64$	Tidak Tuntas

Sumber: SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng

Berdasarkan tabel 3.4 diatas bahwa murid memperoleh nilai pada interval 65-100 dinyatakan tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar dan murid yang memperoleh nilai pada interval 0-64 maka murid dinyatakan tidak tuntas dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan dikatakan tuntas secara klasikal jika minimal 85% murid mencapai ketuntasan.

Ketuntasan belajar klasikal dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{banyaknyasiswadengannilai} \geq 65}{\text{jumla hsiswa}} \times 100$$

- a. Range (rentangan) adalah data tertinggi dikurangi data terendah
- b. Mean skor

Skor rata-rata atau mean dapat diartikan sebagai kelompok data dibagi dengan nilai jumlah responden. Rumus rata-rata adalah:

$$x = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$$

Keterangan: X : Nilai

$\sum fi$: jumlah banyaknya murid

$\sum xi$: jumlah nilai

- c. Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{n \sum fixi^2 - (\sum fixi)^2}}{n(n-1)}$$

Keterangan : SD : standar deviasi

$\sum fi$: jumlah banyaknya murid

$\sum xi$:jumlahnilai

N : jumlah sampel

- d. Variansi

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

Keterangan :

s^2 : variansi

$\sum fi$: jumlah banyaknya murid

$\sum xi$: jumlah nilai

N : jumlah sampel

2. Teknik Analisis Statistik Inferensial

Sugiyono (2014: 209), menyatakan bahwa “Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik ini dimaksudkan untuk pengujian hipotesis penelitian. Analisis inferensial merupakan statistik yang menyediakan aturan atau cara yang dapat dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari kesimpulan data yang telah disusun dan diolah.

Hipotesis

Teknik analisis inferensial digunakan untuk menarik kesimpulan tentang populasi dari sampel yang ditarik dari populasinya. Pengujian yang digunakan adalah uji signifikan (uji-*t*) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Membuat tabel penolong untuk mencari nilai *t*
2. Menghitung nilai mean dari perbedaan pretest dengan posttest, dengan

persamaan :

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

Keterangan :

Md : mean dari perbedaan pretest dan posttest

$\sum d$: jumlah dari gain (posttest-pretest)

N : subjek pada sampel

3. Menghitung jumlah kuadrat deviasi dengan persamaan:

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

Keterangan :

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$: jumlah kuadrat masing-masing subjek

N : subjek pada sampel

4. Menghitung nilai db, dengan persamaan:

$$db = N - 1$$

Keterangan : N : subjek pada sampel

5. Menentukan nilai dari test untuk mengetahui perbedaan antara posttest dan pretest dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

md : mean dari perbedaan antara test akhir dan test awal

xd : deviasi masing-masing subjek (d-md)

N : subjek pada sampel

Db : ditentukan dengan N-1

6. Membuat kesimpulan hasil penelitian

H_1 diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bagian ini mengemukakan data hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng

1. Hasil Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada murid pada saat *pretest* dan *posttest* maka diperoleh analisis deskriptif untuk mata pelajaran IPS pada murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng dapat dilihat pada tabel berikut ini,

Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar IPS Murid Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*) Dan Sesudah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Subjek	24	24
Skor Ideal	100	100
Skor Maksimum	80	95
Skor Minimum	42	60
Rentang Skor	38	35
Skor Rata-rata	58,4	83,2
Standar Deviasi	12,3	6,17
Variansi	157,77	98,0
	2	1
	6	6

Sumber : Oleh Data *Pretest* dan *Posttest*

➤ Data Hasil *Pretest*

Tabel 4.6 Analisis Statistik Deskriptif Skor Hasil Belajar IPS Sebelum Diterapkan Metode Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team

No	Nilai pre-test xi	Banyaknya Murid fi	fi.xi	xi ²	fi.xi ²
1	42	1	42	1764	1764
2	45	1	45	2025	2025
3	47	3	141	2209	6627
4	50	2	100	2500	5000
5	52	6	312	2704	16224
6	57	1	57	3249	3249
7	60	4	240	3600	14400
8	70	1	70	4900	4900
9	75	1	75	5625	5625
10	80	4	320	6400	25600
Jumlah		24	1402	34976	85414

Sumber : Hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu

1. Rentang Skor = Skor tertinggi – Skor terendah

$$= 80 - 42$$

$$= 38$$

2. Rata-rata = $x = \frac{\sum Fi.Xi}{\sum Fi}$

$$= \frac{1402}{24} = 58,42$$

3. Variansi = $s^2 = \frac{n \sum Fi.xi^2 - (\sum Fi.Xi)^2}{n(n-1)}$

$$= \frac{24(85414) - 1965604}{24(24-1)}$$

$$= \frac{84332}{552}$$

$$= 152,77$$

4. Standar Deviasi = $SD = \sqrt{\frac{n \sum Fi.Xi^2 - (\sum Fi.Xi)^2}{n(n-1)}}$

$$= \sqrt{\frac{24(85414) - 1965604}{552}}$$

$$= \sqrt{152,77} = 12,36$$

➤ Data Hasil *Posttest*

Tabel 4.7 Analisis Statistik Deskriptif Skor Hasil Belajar IPS Sesudah Diterapkan Metode Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team

No	Nilai pre-test xi	Banyaknya Murid fi	fi.xi	xi ²	fi.xi ²
1	60	1	60	3600	3600
2	65	1	65	4225	4225
3	67	1	67	4489	4489
4	70	3	210	4900	14700
5	80	3	240	6400	19200
6	85	4	340	7225	28900
7	90	6	540	8100	48600
8	95	5	475	9025	45125
Jumlah		24	1997	47964	168839

Sumber : Hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu

1. Rentang Skor = skor tertinggi – skor terendah

$$= 95 - 60 = 35$$

2. Rata-rata = $x = \frac{\sum Fi.Xi}{\sum Fi}$

$$= \frac{1997}{24}$$

$$= 83,21$$

3. Variansi = $s^2 = \frac{n \sum Fi.xi^2 - (\sum Fi.Xi)^2}{n(n-1)}$

$$= \frac{24(4052136) - 3998009}{24(24-1)}$$

$$= \frac{54127}{552} = 98,06$$

4. Standar Deviasi = $SD = \sqrt{\frac{n \sum Fi.xi^2 - (\sum Fi.xi)^2}{n(n-1)}}$

$$= \sqrt{\frac{24(168839) - 3988009}{552}}$$

$$= \sqrt{9806} = 6,17$$

a. Data hasil *pretest*

Berdasarkan analisis data hasil belajar IPS pada murid kelas IV SD Negeri 17 Ujung Labbu sebelum menggunakan metode *Quiz Team* dengan jumlah 24 murid diperoleh gambaran, yaitu tidak ada murid yang memperoleh skor 100 sebagai jumlah skor keseluruhan. Skor tertinggi yaitu 80 yang diperoleh oleh 4 orang dan skor terendah adalah 42 sebanyak 1 orang.

Apabila skor hasil belajar IPS murid dikelompokkan kedalam lima kelas interval skor, maka diperoleh distribusi dan frekuensi skor hasil belajar IPS sebelum diberi perlakuan seperti ditunjukkan tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil belajar IPS Murid Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-54	Sangat Rendah	13	54
2	55-64	Rendah	5	21
3	65-79	Sedang	1	4
4	80-89	Tinggi	5	21
5	90-100	Sangat Tinggi	0	-
Jumlah			24	100

Sumber : *Departemen Pendidikan Nasional(2013)*

Berdasarkan Tabel 4.8. menunjukkan bahwa dari hasil belajar *pretest* tidak ada murid yang berada pada kategori sangat tinggi, pada kategori tinggi memiliki persentase 21% dengan jumlah 5 orang, pada kategori sedang memiliki persentase

4% dengan jumlah 1 orang, pada kategori rendah memiliki presentase 21% jumlah dengan 5 orang, pada kategori sangat rendah memiliki presentase 54% dengan jumlah 13 orang. Hal ini dapat pula dilihat pada tabel 4.9. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* berdasarkan data yang telah diolah berada dalam kategori sangat rendah.

Tabel 4.9 Deskripsi Ketuntasan Belajar IPS Murid Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	6	25
$0 \leq x \leq 64$	Tidak Tuntas	18	75
Jumlah		24	100

Sumber: Data SD Negeri 17 Ujung Labbu

Berdasarkan tabel 4.9 digambarkan bahwa kriteria seorang murid dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh skor paling rendah 65. Dari tabel tersebut terlihat bahwa jumlah murid yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan individu adalah sebanyak 18 orang atau 75% dari jumlah keseluruhan murid. Sedangkan murid yang memenuhi kriteria ketuntasan individu adalah sebanyak 6 atau 25% dari jumlah keseluruhan murid. Berdasarkan deskripsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar IPS murid kelas IV SDN 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng sebelum diterapkan metode *Quiz Team* masih banyak murid yang tidak mencapai tingkat ketuntasan belajar karena belum memenuhi kriteria KKM.

b. Data Hasil *Posttest*

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SDN 17 Ujung Labbu menggunakan metode *Quiz Team* dengan jumlah murid 24

orang, diperoleh gambaran sebanyak 5 murid yang memperoleh skor 95 sebagai skor maksimal dan skor terendah adalah 60. Lebih jelasnya gambaran dari hasil belajar IPS setelah diberi perlakuan murid kelas IV SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Murid Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-54	Sangat Rendah	0	-
2	55-64	Rendah	1	4
3	65-79	Sedang	5	21
4	80-89	Tinggi	7	29
5	90-100	Sangat Tinggi	11	46
Jumlah			24	100

Sumber :Departemen Pendidikan Nasional(2013)

Berdasarkan Tabel 4.10 menunjukkan bahwa dari hasil belajar *posttest* setelah diberikan perlakuan, kategori sangat tinggi memiliki presentase 46% dengan jumlah 11 orang, pada kategori tinggi memiliki persentase 29% dengan jumlah 7 orang, pada kategori sedang memiliki persentase 21% dengan jumlah 5 orang, pada kategori rendah memiliki persentase 4% dengan jumlah 1 orang. Hal ini dapat pula dilihat pada tabel 4.7. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* berdasarkan data yang telah diolah berada dalam kategori sangat tinggi karena nilai hasil belajar murid berada diatas kriteria KKM.

Tabel 4.11 Deskripsi Ketuntasan Belajar IPS Murid Setelah Diberikan Perlakuan (Posttest)

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	23	96
$0 \leq x \leq 64$	Tidak Tuntas	1	4
Jumlah		24	100

Sumber: Data SD Negeri 17 Ujung Labbu

Berdasarkan tabel 4.11 digambarkan bahwa kriteria seorang murid dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh skor paling rendah 65. Dari tabel terlihat bahwa jumlah murid yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal adalah 4% sebanyak 1 orang, sedangkan murid yang telah memenuhi kriteria klasikal adalah 96% sebanyak 23 orang. Berdasarkan deskripsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar IPS murid kelas IV SD Negeri 17 Ujung Labbu setelah diterapkan metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* 23 orang mencapai tingkat ketuntasan belajar sedangkan 1 orang tidak tidak mencapai tingkat ketuntasan minimal.

c. Perbandingan data hasil pre-test dan posttest

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu menggunakan metode *Quiz Team* dengan jumlah murid 24 orang, diperoleh gambaran adanya perubahan yang signifikan. Lebih jelasnya gambaran dari hasil belajar IPS sebelum dan setelah diberi perlakuan murid kelas IV SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.12 Perbandingan Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Murid sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan.

No	Interval Skor	Kategori	Pre-test		Posttest	
			Frekuensi	persentase	Frekuensi	Persentase
1	0-54	SangatRendah	13	54%	0	-
2	55-64	Rendah	5	21%	1	4%
3	65-79	Sedang	1	4%	5	21%
4	80-89	Tinggi	5	21%	7	29%
	90-100	SangatTinggi	0	-	11	46%
Jumlah			24	100%	24	100%

Sumber : Data Hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu

Berdasarkan tabel perbandingan diatas dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkan metode dari 24 orang kategori sangat tinggi 0% menjadi 46% dengan jumlah 11 orang, dari kategori tinggi dari 21% dengan jumlah 5 orang bertambah menjadi 29% dengan jumlah 7 orang, dari kategori sedang 4% dengan jumlah 1 orang menjadi 21% dengan jumlah 5 orang, dari kategori rendah dari 21% dengan jumlah 5 orang berkurang menjadi 4% dengan jumlah 1 orang dan kategori sangat rendah dari 54% dengan jumlah 13 orang berkurang menjadi 0%.

Tabel 4.13 Perbandingan Deskripsi Ketuntasan Belajar IPS

Interval Skor	Kategori	Pre-test		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	6	25%	23	96%
$0 \leq x \leq 64$	Tidak Tuntas	18	75%	1	4%
Jumlah		24	100%	24	100%

Sumber : Data Hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan perbandingan sebelum dan setelah menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* berpengaruh

terhadap hasil belajar murid terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan dari 24 murid kategori tidak tuntas dengan fersentase 75% dengan jumlah 18 orang menjadi 4% dengan jumlah 1 orang dan kategori tuntas dari persentase 25% dengan jumlah 6 orang menjadi 96% dengan jumlah 23 orang.

2. Hasil Analisis Inferensial

Analisis statistika inferensial pada bagian ini digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dikemukakan pada BAB III yakni metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS pada murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng untuk keperluan pengajian statistiknya maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

$$H_0 : \mu_1 \geq \mu_2 \quad \text{lawan} \quad H_1 : \mu_1 \leq \mu_2$$

Keterangan

μ_1 : Parameter skor rata-rata hasil belajar IPS murid sebelum diterapkan metode *Quiz Team*, yang diperoleh melalui *pretest*.

μ_2 : Parameter skor rata-rata hasil belajar IPS murid setelah diterapkan metode *Quiz Team*, yang diperoleh melalui *posttest*.

Uji Hipotesis

Salah satu cara untuk mengetahui metode *Quiz Team* efektif atau tidak digunakan dalam pembelajaran IPS pada murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng ditinjau dari aspek ketuntasan hasil belajar, maka dilakukan uji-t pada data yang telah diperoleh.

Langkah pertama membuat tabel penolong untuk mencari nilai t berada pada lampiran belakang.

Langkah selanjutnya yaitu:

1. Mencari nilai mean dari perbedaan *posttest* dan *pretest* dengan rumus,

$$\begin{aligned} md &= \frac{\sum d}{n} \\ &= \frac{595}{24} = 24,79 \end{aligned}$$

2. Mencari nilai kuadrat deviasa dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n} \\ &= 17623 - \frac{354026}{24} \\ &= 17623 - 14751 \\ &= 2871 \end{aligned}$$

3. Mencari nilai db dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} db &= n - 1 \\ &= 24 - 1 = 23 \end{aligned}$$

4. Mencari nilai t dengan rumus sebagai berikut

$$\begin{aligned} t &= \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}} \\ &= \frac{24,79}{\sqrt{\frac{2871}{24(24-1)}}} \\ &= \frac{24,79}{\sqrt{5,20}} \\ &= \frac{24,79}{2,28} \\ &= 10,87 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis data yang diuraikan, terlihat bahwa nilai berpengaruh tidaknya hasil belajar IPS pada murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu sebesar 10,87. Berdasarkan nilai t hitung tersebut dapat dibandingkan dengan nilai t tabel, $db = n-1 \rightarrow 24 - 1 = 23$. Jadi, $db = 24 - 1 = 23$ dan $t_{0,05}$ (tabel terlampir). Sementara $t_{hitung} = 10,87$ dan $t_{tabel} = 1,714$. Dengan demikian, $t_{hitung} \geq t_{tabel}$.

Hipotesis yang diuji dengan statistik uji t (tes signifikan untuk desain 1) yaitu metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* berpengaruh atau efektif digunakan dalam pembelajaran IPS murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu (H_1). Dalam penelitian ini, terungkap bahwa hasil belajar IPS dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* lebih baik digunakan dibandingkan dengan nilai murid yang tidak menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team*.

Dalam pengujian statistik, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut:

$$H_0 : th \leq tt \quad \text{lawan} \quad H_1 : th \geq tt$$

Setelah diadakan perhitungan berdasarkan hasil statistik inferensial jenis uji t desain 2 diperoleh nilai t hitung 0,87. Kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Nilai $t_{tabel} = db = 24 - 1 = 23$ (angka 23 inilah yang dilihat dalam tabel). Pada taraf signifikan 0,05 diperoleh 1,714 dan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian penggunaan metode *Quiz Team*, dikatakan berpengaruh atau efektif digunakan dalam pembelajaran

IPS pada murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada penelitian pra-eksperimental ini, peneliti melakukan penelitian pada kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu sebagai kelas eksperimen dengan jumlah murid 24 orang yang terdiri dari 10 murid laki-laki dan 14 murid perempuan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, yang hanya melibatkan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen, dimana diberikan tes awal berupa *pretest* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan pada akhir pembelajaran diberikan (tes akhir) berupa *posttest*.

Berdasarkan observasi dan data yang diperoleh dari guru kelas diperoleh data adanya perbedaan mulai dari keantusiasan murid dalam proses belajar mengajar, kerjasama antar murid dan aktivitas pada pembelajaran IPS. Sebelum menerapkan metode pembelajaran hanya beberapa murid yang aktif didalam kelas dan setelah menerapkan metode pembelajaran murid yang sebelumnya pasif mulai menjadi aktif dengan mengikuti kegiatan yang berlangsung. Pemberian tes dengan cara memberikan perlakuan (*treatment*) terlebih dahulu dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* pada kelas eksperimen. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh, diberikan perlakuan terhadap hasil belajar IPS murid pada kelas eksperimen yaitu melalui hasil tes

(*pretest* dan *posttest*) yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, yang kemudian dianalisis menggunakan perhitungan manual.

Hasil analisis statistik deskriptif hanya memperlihatkan atau menunjukkan nilai pada *pretest* dan *posttest* yang diberikan hanya pada satu kelas eksperimen yaitu kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu yang diberikan perlakuan penerapan metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* dan bukan untuk menguji hipotesis. Statistik deskriptif hanya menyajikan statistik yang dihitung pada sampel, tetapi apabila statistik deskriptif digunakan untuk menguji hipotesis (dugaan sementara yang harus masih diuji kebenarannya) maka hal tersebut sudah memasuki kawasan statistik inferensial. Ini berarti bahwa statistika deskriptif berupayakan melukiskan dan menganalisis kelompok yang diberikan tanpa membuat atau menarik kesimpulan tentang populasi atau kelompok yang lebih besar. Statistika inferensial berhubungan dengan kondisi dan situasi perampatan (*generalization*) atau pengambilan keputusan. Statistika inferensial berdasarkan pada statistika deskriptif.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan statistika inferensial menunjukkan adanya pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu sebelum (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Dari hasil *pretest* menunjukkan skor rata-rata murid sebesar 58,42 sedangkan skor rata-rata *posttest* murid adalah 83,21 setelah diterapkan metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* ternyata terdapat peningkatan hasil belajar murid. Sedangkan dengan menggunakan uji-t diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang

signifikan, perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* signifikan. Hal ini terlihat dimana $t_{hitung} > t_{tabel} = 10,87 > 1,714$ sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, ini berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS pada murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng

Melvin Lsilberman dalam (Komaruddin Hidayat, 2009: 163) mengemukakan bahwa *Quiz Team* merupakan teknik pembelajaran aktif yang mana dalam teknik ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. Dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan semangat yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Proses pembelajaran dalam metode pembelajaran *Quiz Team* ini mengarah pada student centered, sehingga memungkinkan murid lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Metode ini akan diterapkan pada pembelajaran IPS, diharapkan melalui metode pembelajaran *quiz team* akan meningkatkan minat belajar IPS pada murid.

Kelebihan dari metode *Quiz Team* diantaranya: 1).Membantu mengembangkan lingkungan belajar yang melibatkan siswa. 2) Mengembangkan kemauan untuk berperan serta dalam pembelajaran. 3) Menciptakan norma-norma ruang kelas yang positif. 4) Membantu siswa lebih mengenal satu sama lain

atau menciptakan semangat kerjasama dalam metode belajar aktif berbasis kelompok. 5) Membangun kembali minat dalam mata pelajaran. Sedangkan kelemahan dari metode *Quiz Team* di antaranya adalah sebagai berikut:

2) Peserta didik sulit mengorientasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik. 2) Pembahasan terkesan ke segala arah atau tidak terfokus.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyimpulkan adanya perubahan yang signifikan, mulai dari skor rata-rata murid dari 58,42 menjadi 83,21, nilai standar deviasi dari 12,36 menjadi 6,17 dan nilai variansi dari 152,77 menjadi 98,06. Murid yang memenuhi kriteria ketuntasan dari 25% bertambah menjadi 96% dan kategori yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan dari 75% menjadi 4%. Analisis data berdasarkan hasil statistic inferensial jenis uji t diperoleh nilai t hitung $10,87 > t$ tabel 1,714 maka dinyatakan metode pembelajaran *Quiz Team* berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar murid sebelum diterapkan metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* pada murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 58,42 berada dalam kategori rendah dari 24 murid hanya 6 orang atau 25% yang memenuhi KKM.
2. Hasil belajar murid setelah diterapkan metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 83,21 berada dalam kategori tinggi 23 murid atau 96% telah memenuhi KKM.
3. Penggunaan metode pembelajaran *Quiz Team* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng, hal ini dapat dilihat dari hasil tes pretest dari 24 murid hanya 6 atau 25% yang memenuhi KKM dan setelah diadakanya metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* kemudian diadakan posttest maka murid yang memenuhi KKM bertambah menjadi 23 orang atau 96% walaupun masih ada 1 murid yang tidak memenuhi KKM.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan saran :

1. Kepada pihak sekolah diharapkan dapat menerapkan pembelajaran IPS melalui metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* terhadap proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar murid terhadap mata pelajaran IPS.
2. Disarankan kepada guru yang ingin menerapkan pembelajaran melalui metode pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* agar mempertimbangkan materi dan kondisi murid sehingga dapat terlaksana dengan efektif.
3. Diharapkan di masa yang akan datang dapat digunakan sebagai salah satu sumber data untuk peneliti selanjutnya dan dilakukan peneliti lebih lanjut berdasarkan factor lainnya, variable yang berbeda, jumlah sampel yang lebih banyak, tempat yang berbeda, dan desain yang lebih tepat.
4. Bagi para murid untuk membiasakan diri secara aktif, bertanya, menyampaikan ide/gagasan, membaca, berani tampil didepan teman-temannya, dan menemukan sendiri jawaban dari setiap permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2010. *Belajar Dan Mengajar*. CV YRAMA WIDYA: Bandung
- Depdiknas. 2006. *Kamus Bahasa Besar Indonesia Edisi Keempat*. PT Gramedia Pustaka: Jakarta
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Hafid, Anwar Dkk. 2013. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- Haryanto, dkk. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. FIP UNY: Yogyakarta
- M. Dalyono. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta
- Melvin L.Silberman. (2009). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Pustaka Insan Madani: Yogyakarta
- Muslich, M. 2007. *Ktsp Pembelajaran Berbasis Kompetensi Dan Kontekstual*. Bumi Akasara: Jakarta.
- Nurochim. 2013. *Perencanaan pembelajaran ilmu-ilmu sosial*. PT RajaSindo Persada: Jakarta
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada: Jakarta
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosda Karya. Bandung
- Silberman, Melvin L. 2012. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Nuansa: Bandung
- Slameto. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Jakarta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitas dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar: Yogyakarta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group: Jakarta
- Thobroni, M. 2016. *Belajar & pembelajaran teori dan praktik*. AR-Ruzz Media: Yogyakarta

Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Panrita Press Unismuh Makassar: Makassar

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara: Jakarta

Warsono, Dkk. 2013. *Pembelajaran Aktif*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung

Rasto Sudio. (2013). Pengertian Metode Pembelajaran. Diakses dari <http://pembelajaranku.com/pengertian-metode-pembelajaran/> pada tanggal 28 Januari 2018.

L

A

M

P

I

R

A

N

Nilai Hasil Belajar Murid Kelas V SD Negeri 17 Ujung Labbu

Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng

No	nama	pretest	posttest
1	Afdal	75	80
2	Ahmad Sadikin	52	85
3	Awal Munandar	70	95
4	Muh. Muftahur	80	95
5	Saskia Humaira	50	90
6	Husnul Hatima	80	85
7	Nia Ramadhani	60	90
8	Ratih Indrawati	42	70
9	Muh. Habibie	52	70
10	Muh. Triyas	47	90
11	Muh. Hendri	52	70
12	Saldi	45	67
13	Nurul Ramadhani	80	90
14	Jinan	80	95
15	Ainun Fatima	57	85
16	Nurul Inayah	52	85
16	Naysila Anastasya	60	95
18	Andi Fariansya Hakim	50	90
19	Firda Wirdanengsi	47	60
20	Khusnul Fatima	47	65

21	Jihan Syaputri	52	90
22	Ardiansyah	60	95
23	Muh. Fauzan	52	80
24	Reni Anggreni	60	80
Jumlah		1402	1997
Rata-rata		58,42	83,21
Tertinggi		80	95
Terendah		42	60

DATA ANALISIS

No	Pre-test	Posttest	d (gein)	d ²
1	75	80	5	25
2	52	85	33	1089
3	70	95	25	625
4	80	95	15	225
5	50	90	40	1600
6	80	85	5	25
7	60	90	30	900
8	42	70	28	784
9	52	70	18	324
10	47	90	43	1849
11	52	70	18	324
12	45	67	22	484
13	80	90	10	100
14	80	95	15	225
15	57	85	28	784
16	52	85	33	1089
17	60	95	35	1225
18	50	90	40	1600
19	47	60	13	169
20	47	65	18	324
21	52	90	38	1444
22	60	95	35	1225

23	52	80	28	784
24	60	80	20	400
Jumlah	1402	1997	595	17623

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri 17 Ujung Labbu
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : V (Lima) / 1 (satu)
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha dan Islam, Keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dan masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia

C. Indikator

- Menjelaskan kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu, Budha dan Islam yang ada di Indonesia
- Menjelaskan peninggalan-peninggalan sejarah yang bercorak Hindu, Budha dan Islam yang ada di Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengetahui kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu, Budha dan Islam yang ada di Indonesia

- Siswa dapat mengetahui makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dan masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- *Rasa ingin tahu , Mandiri, Kreatif, Kerja keras, Disiplin, Demokratis, Tanggung-jawab , Menghargai Prestasi*

E. Materi Pembelajaran

- Peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu Budha dan Islam di Indonesia

F. Model dan Metode Pembelajaran

- Model Pembelajaran : -
- Metode Pembelajaran : Ceramah, Demonstrasi, Diskusi, Pemberian tugas dan Tanya Jawab

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ✍ Guru memberikan salam dan mengajak siswa ber'doa menurut Agama dan keyakinan masing-masing.. ✍ Guru melakukan komunikasi tentang mengecek kehadiran siswa. ✍ Guru melakukan apersepsi ✍ Guru menulis materi pembelajaran dipapan tulis ✍ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ✍ Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia ✍ Guru meminta siswa untuk mengamati buku paket IPS 	50Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>tentang peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> ✎ Guru menjelaskan makna dari gambar-gambar peninggalan sejarah dari masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia ✎ Guru meminta beberapa siswa untuk menjelaskan ulang tentang peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia ✎ Guru membagikan siswa LKS tentang peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia ✎ Siswa diminta untuk mengerjakan LKS secara individu ✎ Guru meminta siswa untuk mengumpulkan LKS yang selesai dijawab oleh siswa 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar ▪ Guru memberikan pesan-pesan moral kepada siswa ▪ Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing ▪ Guru memberikan salam (diakhir pembelajaran) 	10 menit

H. Penilaian

- Teknik penilaian : Tes tertulis
- Bentuk Instrumen : Essay

I. Sumber Belajar

- Buku Paket IPS untuk Sekolah Dasar Kelas 5

- Buku Paket Gemar Belajar IPS SD Kelas V

Bantaeng,

Juli 2018

Guru Kelas V

Mahasiswa

AKIB ISMAIL, S.Pd
NIP : 1959 1231 1982 03 1246

MUSRIFAH
NIM : 10540917414

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Negeri 17 Ujung Labbu

BURHANUDDIN, S.Pd
NIP : 1970 1231 199308 1004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri 17 Ujung Labbu
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : V (Lima) / 1 (satu)
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha dan Islam, Keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dan masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia

C. Indikator

- Menjelaskan kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu, Budha dan Islam yang ada di Indonesia
- Menjelaskan peninggalan-peninggalan sejarah yang bercorak Hindu, Budha dan Islam yang ada di Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengetahui kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu, Budha dan Islam yang ada di Indonesia
- Siswa dapat mengetahui makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dan masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia

E. Materi Pembelajaran

- Peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu Budha dan Islam di Indonesia

F. Metode Pembelajaran

- Metode Pembelajaran : Quiz Team

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ✍ Guru memberikan salam dan mengajak siswa ber'doa menurut Agama dan keyakinan masing-masing.. ✍ Guru melakukan komunikasi tentang mengecek kehadiran siswa. ✍ Guru melakukan apersepsi ✍ Guru menulis materi pembelajaran dipapan tulis ✍ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ✍ Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Guru memilih topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian. Guru membagi siswa menjadi tiga team/ kelompok yaitu A, B dan C ✍ Guru menyampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran. Guru kemudian mulai menjelaskan materi tentang peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia ✍ Guru meminta siswa dari team A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Sedangkan team B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat catatan/buku paket IPS mereka. 	50Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Guru meminta siswa team A untuk memberi pertanyaan kepada team B, jika team B tidak dapat menjawab pertanyaan dari team A, maka pertanyaan dilempar ke team C</p> <p>✎ Siswa dari team A selanjutnya memberikan pertanyaan kepada team C, jika team C tidak bisa menjawab pertanyaan dari team A, maka pertanyaan dilemparkan kepada team B. Jika pertanyaan-pertanyaan team A selesai, maka lanjutkan pertanyaan ke dua yaitu siswa dari team B ditunjuk untuk menjadi team penanya, dan siswa diminta untuk melakukan seperti proses untuk team A</p> <p>✎ Setelah team B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan dengan team C yang sebagai team penanya. Guru menjelaskan kembali sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru. Guru menyimpulkan tanya jawab yang telah dilakukan team A, B dan C</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan pesan-pesan moral kepada siswa ▪ Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing ▪ Guru memberikan salam (diakhir pembelajaran) 	10 menit

H. Penilaian

- Teknik penilaian : Tes tertulis
- Bentuk Instrumen : Essay

I. Sumber Belajar

- Buku Paket IPS untuk Sekolah Dasar Kelas 5

- Buku Paket Gemar Belajar IPS SD Kelas V

Bantaeng,

Juli 2018

Guru Kelas V

Mahasiswa

AKIB ISMAIL, S.Pd
NIP : 1959 1231 1982 03 1246

MUSRIFAH
NIM : 10540917414

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Negeri 17 Ujung Labbu

BURHANUDDIN, S.Pd
NIP : 1970 1231 199308 1004

SOAL PRETEST

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Tuliskan kerajaan-kerajaan bercorak Hindu, Budha dan Islam di Indonesia pada zaman dahulu?
2. Tuliskan raja-raja yang mempengaruhi perjalanan kerajaan Majapahit ?
3. Tuliskan peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia?
4. Apa yang dimaksud dengan candi?
5. Tuliskan nama-nama dari Wali Songo?

KUNCI JAWABAN

(PRETEST)

1. - Kerajaan-kerajaan bercorak Hindu di Indonesia pada zaman dahulu :
Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Mataram Hindu (Kuno),
Kerajaan Kediri dan Kerajaan Singasari.
 - Kerajaan-kerajaan bercorak Budha di Indonesia pada zaman dahulu :
Kerajaan Holing dan Kerajaan Sriwijaya.
 - Kerajaan-kerajaan bercorak Islam di Indonesia pada zaman dahulu : Kerajaan
Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, Kerajaan Demak, Kerajaan Banten dan
Gowa-Tallo.
2. Raden Wijaya dan Jayanegara
2. - Peninggalan kerajaan Hindu : Candi Prambanan, Candi Gedongsongo,
Candi Dieng, Arca Prajna Paramita (Patung Ken Dedes) dan Kitab Arjuna
Wiwaha karangan Empu Kanwa.
 - Peninggalan Kerajaan Budha: Candi Borobudur, Candi Kalasan, Candi
Mendud, Prasasti Kedukan Bukit dan Prasasti Karang Berahi.
 - Peninggalan Kerajaan Islam: Masjid Raya Baiturrahman Banda Aceh,
Masjid Raya Medan, Masjid Agung Banten, Masjid Agung Demak, Masjid
Agung Yogyakarta, Istana Maimun, Istana Siak Sri Inderapura dan
Peninggalan berupa budaya.
4. Candi merupakan bangunan peninggalan sejarah dan banyak digunakan untuk menyimpan abu jenazah para raja.
5. Sunan Kudus, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Kalijaga, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Muria, Sunan Gunung jati, Sunan Gresik.

SOAL POSTEST

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan candi?
2. Tuliskan peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia?
3. Tuliskan nama-nama dari Wali Songo?
4. Tuliskan kerajaan-kerajaan bercorak Hindu, Budha dan Islam di Indonesia pada zaman dahulu?
5. Tuliskan raja-raja yang mempengaruhi perjalanan kerajaan Majapahit ?

KUNCI JAWABAN

(POSTEST)

- 1 .Candi merupakan bangunan peninggalan sejarah dan banyak di gunakan untuk menyimpan abu jenazah para raja.
- 2 - Peninggalan kerajaan Hindu : Candi Prambanan, Candi Gedongsongo, Candi Dieng, Arca Prajna Paramita (Patung Ken Dedes) dan Kitab Arjuna Wiwaha karangan Empu Kanwa.
 - Peninggalan Kerajaan Budha: Candi Borobudur, Candi Kalasan, Candi Mendud, Prasasti Kedukan Bukit dan Prasasti Karang Berahi.
 - Peninggalan Kerajaan Islam: Masjid Raya Baiturrahman Banda Aceh, Masjid Raya Medan, Masjid Agung Banten, Masjid Agung Demak, Masjid Agung Yogyakarta, Istana Maimun, Istana Siak Sri Inderapura dan Peninggalan berupa budaya.
- 3 Sunan Kudus, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Kalijaga, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Muria, Sunan Gunung jati, Sunan Gresik.
- 4- Kerajaan-kerajaan bercorak Hindu di Indonesia pada zaman dahulu : Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Mataram Hindu (Kuno), Kerajaan Kediri dan Kerajaan Singasari.
 - Kerajaan-kerajaan bercorak Budha di Indonesia pada zaman dahulu : Kerajaan Holing dan Kerajaan Sriwijaya.
 - Kerajaan-kerajaan bercorak Islam di Indonesia pada zaman dahulu : Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, Kerajaan Demak, Kerajaan Banten dan Gowa-Tallo.
- 5.Raden Wijaya dan Jayanegara

DAFTAR HADIR MURID

No	Nama Siswa	Pertemuan			
		I	II	III	IV
1	Afdal	√	√	√	√
2	Ahmad Sadikin	√	√	√	√
3	Awal Munandar	√	√	√	√
4	Muh. Muftahur	√	√	√	√
5	Saskia Humaira	√	√	√	√
6	Husnul Hatima	√	√	√	√
7	Nia Ramadhani	√	√	√	√
8	Ratih Indrawati	√	√	√	√
9	Muh. Habibie	√	√	√	√
10	Muh. Triyas	√	√	√	√
11	Muh. Hendri	√	√	√	√
12	Saldi	√	√	√	√
13	Nurul Ramadhani	√	√	√	√
14	Jinan	√	√	√	√
15	Ainun Fatima	√	√	√	√
16	Nurul Inayah	√	√	√	√
17	Naysila Anastasya	√	√	√	√
18	Andi Fariansya Hakim	√	√	√	√
19	Firda Wirdanengsi	√	√	√	√
20	Khusnul Fatima	√	√	√	√
21	Jihan Syaputri	√	√	√	√
22	Ardiansyah	√	√	√	√
23	Muh. Fauzan	√	√	√	√
24	Reni Anggreni	√	√	√	√

Analisis Data Observasi Aktivitas Murid

No	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	24	P R E S E N T I S	24	24	P O S T E S T	24	100	Aktif
2.	Ketertarikan terhadap mata pelajaran IPS	20		20	24		21	87	Aktif
3.	Memperhatikan penjelasan guru	20		20	24		21	87	Aktif
4.	Keseriusan murid saat mengikuti pembelajaran	18		20	24		21	87	Aktif
5.	Mengemukakan pendapat ketika guru mengajukan pertanyaan	14		15	15		15	62	Tidak Aktif
6.	Bertanya kepada guru jika tidak dimengerti	22		24	24		23	95	Aktif
7.	Membantu teman jika ada teman yang mengalami kesulitan	18		19	24		20	83	Aktif
8.	Menghargai teman	20		21	21		21	87	Aktif
9.	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	24		24	24		24	100	Aktif
10.	Menyimpulkan pelajaran	20		22	22		21	87	Aktif
Rata - rata							87,5	Aktif	

Sumber: Penelitian SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng

DOKUMENTASI

Kegiatan Pretest



Kegiatan Proses Belajar Mengajar



Kegiatan Posttest



RIWAYAT HIDUP



MUSRIFAH, Lahir di Bantaeng 01 Januari 1995. Anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan suami istri Israil dan Nurbaya. Penulis mulai menempuh pendidikan formal dan terdaftar sebagai murid di SD Negeri 17 Ujung Labbu Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng dan lulus pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama yaitu SMP Negeri 1 Bantaeng dan tamat pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan pada SMK Negeri 1 Bantaeng dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai salah satu mahasiswa

Perguruan Tinggi Swasta pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) dengan meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada tahun 2018.