

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE  
*QUIZ TEAM* BERBANTUAN *QUESTION CARD*  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR**  
(Penelitian pada Mata Pelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV  
SD Muhammadiyah Integratif Dukun, Kabupaten Magelang)

**SKRIPSI**



Oleh:

**Aditya Catur Bintara**  
**NPM. 12.0305.0020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE  
*QUIZ TEAM* BERBANTUAN *QUESTION CARD*  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR**  
(Penelitian pada Mata Pelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV  
SD Muhammadiyah Integratif Dukun, Kabupaten Magelang)



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan untuk Meperoleh Gelar  
Sarjana Strata 1 Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Aditya Catur Bintara  
NPM. 12.0305.0020

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PERSETUJUAN**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE  
QUIZ TEAM BERBANTUAN QUESTION CARD  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR**  
(Penelitian pada Mata Pelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV  
SD Muhammadiyah Integratif Dukun, Kabupaten Magelang)

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang  
untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.



Oleh :

Nama : Aditya Catur Bintara  
NIM : 12.0305.0020  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Magelang, 11 Agustus 2017

Pembimbing I



**Drs. Tawil, M.Pd., Kons.**  
NIP. 19570108 198103 1 003

Pembimbing II



**Astuti Mahardika, M.Pd**  
NIK. 138706112

**PENGESAHAN**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE  
QUIZ TEAM BERBANTUAN QUESTION CARD  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR**

(Penelitian pada Mata Pelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV  
SD Muhammadiyah Integratif Dukun, Kabupaten Magelang)

Oleh:

Aditya Catur Bintara

12.0305.0020

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan  
Studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Jum'at

Tanggal : 11 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Tawil, M.Pd., Kons. : Ketua / Anggota (.....)
2. Astuti Mahardika, M.Pd : Sekretaris / Anggota (.....)
3. Dr. Purwati, MS., Kons. : Anggota (.....)
4. Rasidi, M.Pd : Anggota (.....)

Mengesahkan  
Dekan FKIP



Drs. H. Sabiyanto, M.Pd  
NIP. 19570807 198303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Catur Bintara  
NPM : 12.0305.0020  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *quiz team*  
berbantuan *question card* terhadap peningkatan hasil belajar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 11 Agustus 2017



*[Handwritten Signature]*  
Aditya Catur Bintara  
12.0305.0020

## **MOTTO**

Telah tampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia; Allah menghendaki agar mereka merasakan sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar).

(Q.S. Ar-Ruum, ayat: 41)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibuku tercinta yang telah mendidiku dengan penuh kasih sayang, mendukung, dan selalu mendoakan untuk keberhasilanku.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE  
*QUIZ TEAM* BERBANTUAN *QUESTION CARD*  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR**

(Penelitian pada Mata Pelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV  
SD Muhammadiyah Integratif Dukun, Kabupaten Magelang)

**Aditya Catur Bintara**

**ABSTRAKSI**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* terhadap peningkatan hasil belajar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre-experimental design* dengan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah Integratif Dukun. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh terdiri dari 24 siswa kelas IV yang mendapat *treatment* berupa pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card*. Teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*). Analisis yang digunakan adalah uji *t paired sample* dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* terhadap peningkatan hasil belajar.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa materi sumber daya alam. Hal tersebut terbukti dengan meningkatnya rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah diberi perlakuan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card*. Rata-rata nilai *pretest* sebelum perlakuan adalah 71,04, sedangkan nilai *posttest* sesudah diberi perlakuan yaitu 87,58. Peningkatan hasil belajar siswa materi sumber daya alam tersebut dapat dilihat dari uji *t paired sample* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05). Hal tersebut berarti ada peningkatan yang signifikan *pretest* dan *posttest* setelah dilakukan *treatment*. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar.

**Kata kunci:** Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team*, *Question Card*, Hasil Belajar

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas nikmat dan karuniaNya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

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

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT, Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd, Kaprodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Drs. Tawil, M.Pd., Kons., Dosen Pembimbing I dan Astuti Mahardika, M.Pd, Dosen Pembimbing II Skripsi yang telah membimbing dan memberikan dorongan serta bantuan dalam penyusunan skripsi.
5. Dosen dan Karyawan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
6. Fathoni, S.Si, Kepala sekolah, Ari Utami, S.Pd, wali kelas IV, serta siswa-siswi kelas IV SD Muhammadiyah Integratif Dukun Kec. Dukun, Kab. Magelang, atas izin, bantuan, dan kerjasamanya kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Rekan-rekan mahasiswa Prodi PGSD FKIP angkatan 2012, serta semua pihak yang oleh penulis tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas semua dedikasi dan perannya dalam penyelesaian skripsi ini.

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

Magelang, 11 Agustus 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAKSI .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Metode Pembelajaran Aktif Tipe <i>Quiz Team</i> Berbantuan <i>Question Card</i> .....	6
B. Hasil Belajar.....	17

C. Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe <i>Quiz Team</i> Berbantuan <i>Question Card</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar .....	21
D. Kerangka Berpikir .....	23
E. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Rancangan Penelitian .....	26
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	27
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	28
D. Seting dan Subjek Penelitian.....	29
E. Metode Pengumpulan Data .....	30
F. Prosedur Penelitian.....	32
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	33
H. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
A. Kesimpulan .....	55
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	58
LAMPIRAN.....	61

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kognitif .....	31
2	Hasil Uji Validitas Soal.....	34
3	Kisi-kisi Instrumen Kognitif Valid .....	36
4	Data Distribusi Hasil Nilai <i>Pretest</i> .....	44
5	Data Distribusi Hasil Nilai <i>Posttest</i> .....	45
6	Perbedaan Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	47
7	Hasil Uji Normalitas .....	49
8	Hasil Uji Homogenitas .....	50
9	Hasil Uji Hipotesis .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Diagram Nilai <i>Pretest</i> .....	45
2 Diagram Nilai <i>Posttest</i> .....	46
3 Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian.....	61
2 Surat Bukti Penelitian .....	62
3 Surat Bukti Validasi .....	63
4 Daftar Nilai Siswa.....	64
5 Silabus Pembelajaran .....	65
6 Media <i>Question Card</i> .....	68
7 Instrumen Kognitif Sebelum Uji Validitas .....	71
8 Hasil Uji Validitas.....	79
9 Hasil Uji Reliabilitas .....	92
10 Instrumen Kognitif Sebelum Uji Validitas .....	93
11 Uji Kelayakan Instrumen .....	100
12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	108
13 Materi Pembelajaran .....	128
14 Lembar Kerja Siswa.....	143
15 Hasil Uji Normalitas .....	149
16 Hasil Uji Homogenitas.....	150
17 Hasil Uji T.....	151
18 Dokumentasi .....	152

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap manusia, baik sebagai makhluk sosial maupun individu yang berperan penting dalam kelangsungan hidupnya. Menurut Mulyasa (2003: 4), pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa dan merupakan wahana dalam menerjemahkan pesan-pesan konstitusi serta sarana dalam membangun watak bangsa. Menurut Sagala (2011: 3), pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku peserta didik, agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dalam lingkungan alam sekitar dimana individu berada. Pendidikan merupakan sarana dalam membangun watak bangsa melalui proses mengubah tingkah laku siswa agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan tempat tinggalnya.

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi siswa melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan dari tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi. Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi serta tuntutan masyarakat menuntut untuk dibutuhkan suatu pendekatan yang dapat memberikan bekal kompetensi, pengetahuan dan serangkaian kecakapan yang dibutuhkan siswa dari waktu ke waktu. Dengan membiarkan siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran atau pembelajaran hanya berpusat pada guru

sulit untuk siswa mengembangkan kecakapan berpikir, kecakapan interpersonal, kecakapan beradaptasi dengan baik. Dengan melibatkan aktif siswa dalam pembelajaran, kegiatan belajar mengajar akan menjadi efektif dan menyenangkan bagi siswa dan guru. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan inilah yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran adalah dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk siswa. Menurut Djamarah (Ahmad Susanto, 2016: 153), metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode dapat dianggap suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan segala sesuatu. Fakta yang terjadi peserta didik hanya mampu melakukan hafalan terhadap materi ajar yang diterima, namun sebagian dari siswa tidak memahaminya. siswa memiliki kesulitan untuk memahami konsep akademik yang diterima sebagaimana mereka diajarkan yaitu menggunakan sesuatu yang abstrak dan menggunakan metode konvensional ceramah saja. Pembelajaran lebih menekankan hafalan terhadap materi yang dipelajari dimana dalam pembelajaran seperti ini melelahkan dan membosankan. Terlihat ketika penulis melakukan observasi di kelas IV SD Muhammadiyah Integratif Dukun dengan siswa yang berjumlah 24 siswa cenderung asyik sendiri ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran dengan berceramah. Maka dari itu penggunaan metode pembelajaran yang baik sangat diperlukan agar pembelajaran yang dilakukan

bermakna dan menyenangkan.

Kemampuan penguasaan metode pembelajaran maupun materi yang harus dikuasai oleh seorang guru khususnya guru sekolah dasar adalah mencakup penguasaan semua mata pelajaran. Salah satu materi yang dipelajari oleh siswa di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Menurut H.W Fowler (Trianto, 2012: 13), IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi. IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. Menurut Kardi dan Nur (Trianto, 2012: 13), IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati.

Pada proses belajar mengajar di kelas IV SD Muhammadiyah Integratif Dukun siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dikarenakan guru menggunakan metode ceramah. Komunikasi yang terjadi hanya satu arah yaitu dari guru kepada siswa. Pembelajaran satu arah mengakibatkan siswa lebih mudah mengalami kebosanan dan kelelahan, sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA rendah.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat bagi siswa. Guru dapat menciptakan pembelajaran IPA yang menyenangkan yang dapat membuat siswa berpikir secara aktif sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul. "Pengaruh Metode Aktif Tipe Quiz *Team* Berbantuan *Question Card* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, masalah yang dapat dikaji dalam penelitian terhadap sekolah dasar Muhammadiyah Integratif Dukun adalah sebagai berikut "Apakah ada pengaruh metode aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* terhadap peningkatan hasil belajar?"

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* terhadap peningkatan hasil belajar

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* terhadap peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pendukung teori bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* dapat mengembangkan kemampuan berpikir

siswa dan memecahkan permasalahan, berperan aktif dalam kelompok belajar, serta dapat memotivasi siswa untuk bekerja sama dengan baik.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Guru

Meningkatkan keterampilan mengajar guru serta dapat dijadikan sarana untuk mengevaluasi pembelajaran yang sudah berlangsung sehingga dalam mengajar dapat menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

### b. Bagi Siswa

Melalui penerapan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah, meningkatkan rasa tanggung jawab pada siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

### c. Bagi kepala sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team*

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Berbantuan *Question Card***

##### 1. Pengertian Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Berbantuan *Question Card*

###### a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru yang dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Uno, 2009: 2). Sejalan dengan pendapat tersebut Djamarah (Ahmad Susanto, 2016: 53), mengungkapkan bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode dapat dianggap suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan segala sesuatu. Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat dipahami bahwa metode mengajar adalah suatu cara atau alat yang dipakai oleh seorang guru dalam menyampaikan bahan pelajaran sehingga bisa diterima oleh siswa dan juga tercapainya tujuan yang diinginkan.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi antar siswa, antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Permendikbud Nomor 103 tahun 2013).

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensial istilah ini dengan

pengajaran adalah pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, siswa belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi, subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran (Suprijono, 2015: 13).

Menurut Sagala (2013: 1) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja di kelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

b. Pengertian Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Berbantuan *Question Card*

Menurut Hisyam Zaini (2008: 24), pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Belajar aktif merupakan salah satu cara untuk mengikat informasi informasi baru kemudian menyimpannya dalam otak. Jika siswa diajak berdiskusi, menjawab pertanyaan atau membuat pertanyaan, maka otak siswa akan bekerja lebih baik sehingga proses belajar terjadi dengan baik. Dalam kegiatan belajar aktif, siswa juga

diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Jika suasana belajar menyenangkan maka perhatian siswa tetap tertuju pada proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa diharapkan maksimal.

Metode pembelajaran aktif hakikatnya untuk mengarahkan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajarinya (Suprijono, 2015: 130). Menurut Melvin L. Silberman (Raisul Muttaqien, 2013: 9), Pembelajaran aktif (*Active Learning*) adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, siswa secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru siswa pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran aktif (*Active Learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, 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. *Active learning* mulai digunakan dalam dunia pendidikan diawali oleh seorang filosofi Cina yang bernama Confucius yang menyatakan:

Apa yang saya dengar, saya lupa.

Apa yang saya lihat, saya ingat.

Apa yang saya lakukan saya paham.

Tiga pernyataan di atas menjadi dasar dari munculnya belajar aktif, kemudian dimodifikasi dan diperluas oleh Melvin L. Silberman (Komaruddin Hidayat, 2009: 1-2) dijelaskan bahwa belajar aktif memuat hal-hal sebagai berikut:

Apa yang saya dengar, saya lupa.

Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit.

Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan dengan beberapa teman, saya mulai paham.

Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan, dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya menguasainya.

Metode aktif tipe *quiz team* merupakan salah satu dari beberapa model pembelajaran *active learning*. *Quiz team* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif. Menurut Silberman (Raisul Muttaqien, 2013: 175), *quiz team* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa takut. Sejalan dengan pendapat tersebut Hisyam Zaini

(2008: 54), mengungkapkan bahwa *quiz team* dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Melvin L. Silberman (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 kompetensi antar kelompok, para siswa akan senantiasa belajar dengan semangat yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Proses pembelajaran menggunakan teknik *quiz team* ini mengarah pada *student centered*, sehingga memungkinkan siswa lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Langkah-langkah Teknik *Quiz Team*. Menurut Melvin L. Silberman (2013: 175), langkah-langkah *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 lebih 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 dapat 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 tunjukkan Tim B sebagai pemandu kuis.
- 8) Setelah Tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran anda, dan tunjukkan Tim C sebagai pemandu kuis.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti secara harfiah bermakna “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Gerlach & Ely (Azhar Arsyad, 2014: 3), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian dalam media proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Putri (2013: 2), media *question card* merupakan suatu media yang menggunakan kartu. Media pembelajaran ini menggunakan kartu dari kertas yang berisi soal dari materi yang sedang diajarkan disertai dengan gambar yang menarik. Sejalan dengan pendapat tersebut Harjanto (2005:243), mengemukakan bahwa

*question card* atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas berukuran 10x10 cm. isi dari kartu ini yaitu sebagian berisi soal-soal tentang materi yang akan diajarkan. Penggunaan media kartu ini merupakan sarana yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa ditugaskan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal untuk menambah poin. Dengan media *question card* memungkinkan siswa belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

## 2. Ciri-ciri Pembelajaran Aktif

Menurut Amitya (2004: 78), pembelajaran aktif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: siswa banyak melakukan aktivitas, memecahkan masalah, mengaplikasikan apa yang dipelajari, mengemukakan pendapat, menyenangkan, suportif, ada kerja kelompok, ada diskusi, debat, dan tanya jawab, *peer educating*, kegiatan kongkret. Sejalan dengan pendapat tersebut H. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2004: 212-213), mengemukakan bahwa pembelajaran aktif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Situasi kelas menantang siswa melakukan kegiatan belajar secara bebas rapi terkendali,
- b) Guru tidak mendominasi pembicaraan tetapi lebih banyak memberikan ringkasan berpikir kepada siswa untuk memecahkan masalah,
- c) Guru menyediakan sumber belajar bagi siswa,

- d) Kegiatan belajar siswa bervariasi,
  - e) Hubungan guru dengan siswa sifatnya harus mencerminkan hubungan manusia bagaikan orangtua dan anak,
  - f) Situasi dan kondisi kelas tidak terikat dengan peran guru sebagai sumber dan siswa sebagai penerima informasi yang pasif,
  - g) Belajar dilihat dan diukur dari segi hasil yang dicapai dan proses belajar yang dilakukan siswa,
  - h) Adanya keberanian siswa mengajukan pendapatnya melalui pertanyaan atau pernyataan gagasannya,
  - i) Guru senantiasa menghargai pendapat siswa terlepas dari benar atau salah.
3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team*

Menurut Sanjaya (2008: 249) keunggulan metode *quiz team* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri.
- 2) Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan idea tau gagasan.
- 3) Dapat membantu siswa untuk merespon orang lain.
- 4) Menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.

Menurut Sanjaya (2008: 249) kelemahan metode *quiz team* adalah sebagai berikut:

- 1) Dengan luasnya pembelajaran maka apabila keleluasaan itu tidak optimal maka tujuan dari apa yang dipelajari tidak akan tercapai.
  - 2) Penilaian kelompok dapat membutuhkan penilaian secara individu apabila guru tidak jeli dalam pelaksanaannya.
  - 3) Mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang panjang.
4. Kegunaan Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Berbantuan *Question Card*

Pembelajaran aktif pada dasarnya adalah kegiatan belajar yang mengajak siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam semua proses kegiatan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran IPA menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran aktif dapat membantu ingatan (*memory*) siswa, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan menyenangkan. Hal ini kurang diperhatikan dalam pembelajaran konvensional.

Lebih lanjut Melvin L. Silberman (Komaruddin Hidayat, 2009: 40) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran aktif 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, dan
- 5) Membangun kembali minat dalam mata pelajaran

Menurut Melvin L. Silberman (Komaruddin Hidayat, 2009: 40), tujuan pembelajaran aktif yaitu membantu siswa mengenal satu sama lain, menciptakan semangat kerja dan saling mendukung, mempelajari sikap, pengetahuan dan pengalaman siswa, serta membangkitkan minat awal pada mata pelajaran. Ada beberapa tujuan memodifikasi kegiatan pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran aktif antara lain:

- 1) Menjadikan siswa aktif sejak awal. Pengalaman pada awal pertemuan akan menjadikan siswa lebih merasa kenal dengan sesama dan merasa leluas, sehingga siswa mau ikut berpikir dan berminat terhadap pelajaran.
- 2) Membantu siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap aktif. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai strategi yaitu kegiatan belajar dalam satu kelas penuh, menstimulasi diskusi, pengajuan pertanyaan, belajar bersama, belajar sesama siswa, belajar secara mandiri, pembelajaran efektif, dan pengembangan keterampilan yang strategi-strategi tersebut diharapkan mampu melibatkan siswa menemukan sendiri jawaban atau materi yang dimaksud.
- 3) Menjadikan belajar tidak terlupakan yang dapat dilakukan dengan tidakan positif yaitu strategi peninjauan kembali, penilaian sendiri

untuk mengevaluasi kemajuan siswa, perencanaan masa depan yang menanamkan bahwa kegiatan belajar mereka tidak berhenti di kelas, dan ucapan perpisahan untuk membantu mengenang pengalaman siswa dan mengungkapkan apresiasi mereka.

#### 5. Tipe Pembelajaran Aktif

Ada banyak teknik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Melvin L. Silberman (Raisul Muttaqien, 2013: 12), mengemukakan 101 teknik cara belajar siswa aktif. Teknik-teknik tersebut dapat diterapkan di kelas sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Teknik tersebut diantaranya *Trading Place* (tempat-tempat perdagangan), *Who is in the Class?* (siapa di kelas), *Group Resume* (resume kelompok), *Quiz Team* (kuis tim), *Prediction* (prediksi), *TV Komersial*, *The Company You Keep* (teman yang anda jaga), *Question Student Have* (pertanyaan peserta didik), *Reconnecting* (menghubungkan kembali), *True Or False* (benar atau salah), *Guided Teaching* (pembelajaran terbimbing), *Card Sort* (cari kawan), *The Power Of Two* (gabungan dua kekuatan), *Rotating Roles* (permainan bergilir), dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan diatas, diketahui bahwa ada beberapa tipe pembelajaran aktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya merupakan pembelajaran aktif tipe *quiz team* yang akan diterapkan dalam penelitian ini.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut R. Gagne (Susanto, 2016: 1), belajar didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar adalah dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Burton dalam Usman dan Setiawati (Susanto, 2016: 3), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut E.R. Hilgard (Susanto, 2016: 3), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya.

Menurut Suprijono (2015: 5-6) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran gagne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.

- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom (Suprijono, 2015: 6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan, *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara

menurut Lindgren (Suprijono, 2015: 7), hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.

Menurut Kingsley (Susanto, 2016: 3) membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu : (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; dan (3) sikap dan cita-cita.

Djamarah dan Zain (Susanto, 2016: 3) menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu :

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Menurut pendapat Bloom (Arikunto, 2001: 117) hasil belajar dibedakan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor dari dalam individu itu sendiri (intern), yaitu: faktor biologis, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar (ekstern), yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan masyarakat.

Menurut Aunurrahman (2009: 177) secara implisit, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

### 1) Masalah internal

Selama proses belajar, masalah belajar seringkali berkaitan dengan sikap terhadap belajar, motivasi, konsentrasi, pengolahan pesan

pembelajaran, menyimpan pesan, menyimpan kembali yang tersimpan, unjuk hasil belajar.

- 2) Menurut Aunurrahman (2009: 187) faktor eksternal adalah segala sesuatu yang ada di luar diri siswa yang memberikan pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai siswa.

### 3. Fungsi Hasil Belajar

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

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

### 4. Upaya Peningkatan Hasil Belajar

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan proses kegiatan pembelajaran yang selama ini masih bersifat konvensional atau masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa cenderung pasif ketika guru menjelaskan materi. Hal ini jika dilakukan secara terus-menerus akan membuat siswa menjadi bosan dan jenuh dalam mengikuti

proses pembelajaran, sehingga akan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa, dikarenakan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa seharusnya menjadi subyek pendidikan yang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Melvin L. Silberman (Raisul Muttaqien, 2013: 9), bahwa pembelajaran aktif adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, siswa secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang siswa pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan pendapat tersebut berarti dengan menggunakan metode pembelajaran aktif akan menempatkan siswa sebagai siswa yang aktif. Salah satu metode pembelajaran yang dapat menjadikan siswa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran adalah menggunakan metode *active learning*. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team*.

### **C. Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Berbantuan *Question Card* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar**

Pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Melvin L. Silberman (Raisul Muttaqien, 2013: 175), bahwa *quiz*

*team* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab atas apa yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa takut. Proses pembelajaran yang menggunakan media *question card* akan menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan rileks, sehingga menjadikan siswa akan lebih mudah dalam menerima materi yang sedang diajarkan, sehingga proses pembelajaran akan berlangsung efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Harjanto (2005: 243), bahwa media *question card* memungkinkan siswa belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, pernyataan tersebut dibuktikan dengan beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya:

1. Penelitian Ningrum Herlinawati Sari dengan judul skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode *Quiz Team* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Aisyiyah Unggulan Gemolong Tahun 2014/2015”, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Aisyiyah Unggulan Gemolong Tahun 2014/2015. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $5,3 > 2,35184$  dan koefisien determinasi sebesar 46%.
2. Arief Budiman, dalam judul skripsinya “Pengaruh penerapan Metode *Quiz team* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts.

Darul Ma'arif Jakarta Selatan”, hasil penelitian Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *quiz team* yang diterapkan dikelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran fiqih. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu  $83,05 > 73,88$  serta diperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $4,95 > 2,00$ . Dengan demikian penerapan metode *quiz team* ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran aktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya yaitu melalui metode pembelajaran aktif tipe *quiz team*.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Proses pembelajaran berperan penting dalam pencapaian hasil belajar. Guru mempunyai tugas utama dalam kegiatan pembelajaran, karena pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan untuk membelajarkan siswa. Upaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan belajar siswa diantaranya dapat dilakukan melalui upaya memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini telah dilakukan. Dalam perbaikan proses pembelajaran ini peran guru sangat penting, yaitu menetapkan metode pembelajaran yang tepat bagi siswa. Agar dapat membangkitkan minat siswa pada pelajaran dan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA. Dengan metode pembelajaran yang tepat dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka keberhasilan dalam belajar dapat tercapai.

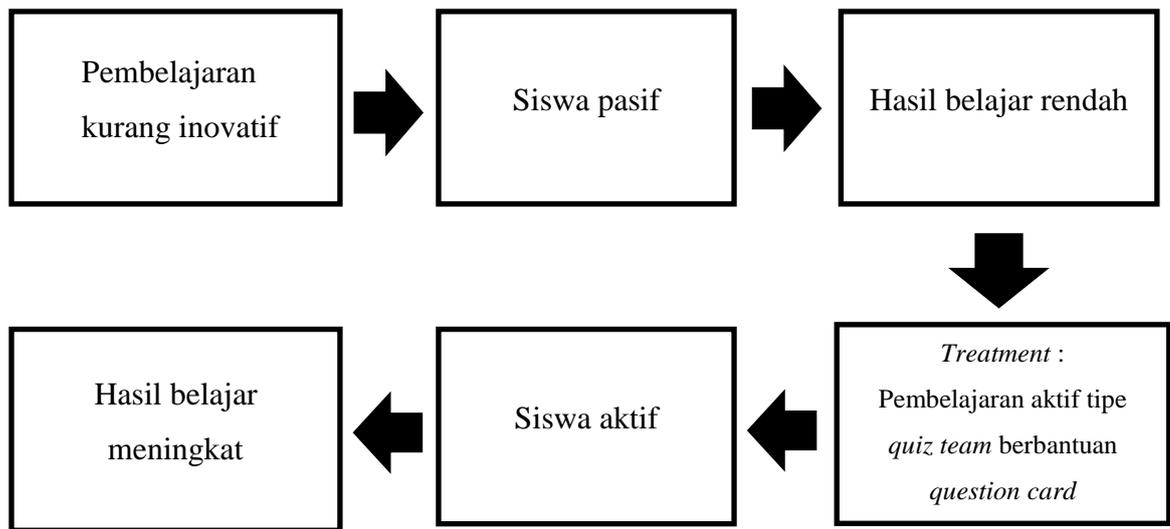
Menurut Sudjana (Susanto, 2016: 153), metode dapat diartikan sebagai cara guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, dapat dimengerti bahwa metode mengajar adalah suatu cara atau alat yang dipakai oleh seorang pendidik dalam menyampaikan bahan pelajaran sehingga bisa diterima oleh siswa dan juga tercapainya tujuan yang diinginkan.

Pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang di harapkan. Untuk mencapai pembelajaran yang maksimal, media untuk pembelajaran merupakan hal wajib untuk di gunakan guna memperjelas materi yang diajarkan (Andi, 2013: 56).

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Gerlach & Ely (Arsyad, 2014: 3), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian dalam media proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Hasil belajar menurut Nawawi dalam K. Brahim (Susanto, 2016: 5), dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu

Sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* akan dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.



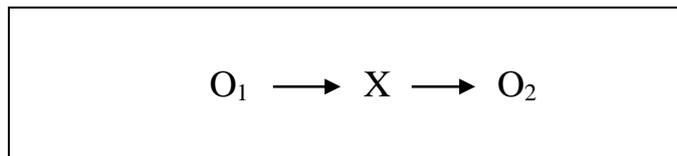
### E. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016:107), penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Pada desain ini untuk mengukur hasil belajar maka dilakukan *pretest* sebelum diberi perlakuan ( $O_1$ ) dan *posttest* sesudah diberi perlakuan ( $O_2$ ). Perbedaan yang diketahui adalah perbedaan pencapaian antara data hasil *pretest* dan data hasil *posttest* ( $O_2-O_1$ ). Selanjutnya dilakukan pengukuran hasil *pretest* dan hasil *posttest* dengan dibandingkan dan kemudian diuji dengan t-test. Perbedaan  $O_1$  dan  $O_2$  diasumsikan sebagai efek perlakuan (*treatment*). Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



(Sugiyono, 2012: 111)

Keterangan :

$O_1$  : nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

$O_2$  : nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

X : perlakuan

Tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design* ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pertama, siswa terlebih dahulu diberikan tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam materi sumber daya alam sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*).
2. Tahap kedua, pelaksanaan perlakuan (*treatment*). Setelah siswa diberi *pretest*, kemudian siswa diberi perlakuan (*treatment*) dengan pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card*. Perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak empat kali pembelajaran dengan materi sumber daya alam.
3. Tahap ketiga, pelaksanaan *posttest*. Siswa diberikan *posttest* pada proses akhir dari eksperimen ini setelah dilaksanakan perlakuan (*treatment*). Tes akhir ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa mengenai materi sumber daya alam setelah dilaksanakan perlakuan (*treatment*).

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016: 60), 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. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X)

Variabel Bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi hasil penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card*.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel Terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penafsiran istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut definisi operasional masing-masing variabel:

1. Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Berbantuan *Question Card*

Metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* adalah salah satu tipe pembelajaran aktif yang dengan cara membagi siswa kedalam tiga kelompok, teknik ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat siswa takut. Sintaknya adalah siswa bersama kelompoknya mempelajari materi dalam lembaran kerja,

mendiskusikan, mempresentasikan, dan memberikan pertanyaan kepada dua kelompok lain menggunakan bantuan media *question card*.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pada penelitian ini, hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif pada materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar yang diperoleh dari hasil tes tertulis.

## **D. Seting dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Integratif Dukun yang berjumlah 24 siswa. Adapun populasi, sampel, dan sampling sebagai berikut:

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016: 117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah Integratif Dukun yang berjumlah 24 siswa.

### 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016: 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Integratif Dukun yang berjumlah 24 siswa.

### 3. Sampling (cara pengambilan sampel)

Sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sampling *Nonprobability Sampling* yang jenisnya Sampling Jenuh. Menurut Sugiyono (2016: 124), sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi, sampel yang digunakan adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, alasan penggunaan total sampling karena jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, sehingga semua dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Integratif Dukun yang berjumlah 24 siswa.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes tertulis. Menurut Trianto (2010:264), tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subyek penelitian. Sejalan dengan pendapat tersebut Sanjaya (2009: 235), tes merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa mengenai kompetensi.

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). *Pretest* berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*). Sedangkan *posttest* adalah tes yang dilaksanakan sesudah diberi perlakuan (*treatment*). *Posttest* ini dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa setelah dilaksanakan perlakuan (*treatment*). Tes tertulis dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam ranah kognitif yang meliputi ingatan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Kisi-kisi instrumen penyusunan tes pilihan ganda dikembangkan sebagai berikut:

Mata Pelajaran	: IPA
Kelas	: IV (Empat)
Standar Kompetensi	: 11. Memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat
Kompetensi Dasar	: 11.1 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan. 11.2 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan. 11.3 Menjelaskan dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan

Tabel 1  
Kisi-kisi instrumen penilaian kognitif

Indikator	Butir Soal			Jumlah Soal
	C1	C2	C3	
1. Menggolongkan benda yang berasal dari tumbuhan	3, 6, 17, 21, 22, 26, 27, 36, 39	7, 16, 48	11, 14, 18, 19, 47	17
2. Menggolongkan benda yang berasal dari hewan	2, 38, 43	12, 30	5, 37	7
3. Menggolongkan benda yang berasal dari bahan alam tak hidup (mineral)	1, 32, 42, 44	23, 31	9, 29, 33, 34	10
4. Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan	20, 24, 41	13, 15		5
5. Menganalisa dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan	10, 40		4, 8	4
6. Mengidentifikasi cara untuk melestarikan lingkungan	35, 45, 46		25, 28	5
Jumlah				48 soal

## F. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan, yaitu:

### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dipersiapkan materi yang akan dibahas, instrumen pembelajaran (RPP, media pembelajaran, soal), penentuan subjek, dan izin penelitian.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini siswa diberikan soal *pretest* untuk dikerjakan secara mandiri. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

### 3. Tahap Analisis Data

Analisis data yang akan dilakukan yaitu pengumpulan data secara kuantitatif yaitu dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji *t paired simple* menggunakan *SPSS*.

#### 4. Tahap Pembuatan Kesimpulan

Pada tahap ini akan dilakukan penyimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan berdasarkan analisis data terhadap hipotesis yang telah dirumuskan.

### G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

#### 1. Validitas Butir Soal

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian (Sugiyono, 2016: 363).

Maka peneliti menggunakan rumus korelasi *Biserial*.

Rumus korelasi *Biserial*:

$$r_{bis} = \frac{M_p - M_t}{Sd_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2008: 79)

Keterangan:

$r_{bis}$  = Koefisien korelasi *biserial*

$M_p$  = Rata-rata skor total responden yang menjawab benar butir soal nomor i

$M_t$  = Rata-rata skor total semua responden

$Sd_t$  = Standar deviasi skor total semua responden

$p$  = Proporsi jawaban yang benar untuk soal nomor i

$q$  = Proporsi jawaban yang salah untuk soal nomor i

Setelah diperoleh harga  $r_{bis}$  atau  $r_{hitung}$  kemudian dikonsultasikan dengan nilai r tabel dengan taraf  $\alpha = 5\%$ , jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka soal dikatakan valid dan soal yang tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

Peneliti telah menyusun soal dengan jumlah 48 yang sebelumnya diuji cobakan terlebih dahulu untuk menguji kevalidan dari soal. Uji coba diberikan di luar sampel penelitian yaitu di sekolah yang berbeda. Uji coba ini dilaksanakan kepada 12 responden di kelas IV SD Muhammadiyah Borobudur. Pemilihan tempat uji coba ini dikarenakan materi sifat-sifat cahaya sudah diberikan di kelas IV SD Muhammadiyah Borobudur. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan SPSS. Adapun hasil uji validitas soal yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 2  
Hasil Uji Validitas Soal

No. soal	$r_{tabel}$	$r_{hitung}$	Validitas	Keterangan
1	0.576	0.167	Tidak valid	Tidak dipakai
2	0.576	0.988	Valid	Dipakai
3	0.576	0.262	Tidak valid	Tidak dipakai
4	0.576	0.802	Valid	Dipakai
5	0.576	0.988	Valid	Dipakai
6	0.576	0.988	Valid	Dipakai
7	0.576	0.167	Tidak valid	Tidak dipakai
8	0.576	0.988	Valid	Dipakai

9	0.576	0.988	Valid	Dipakai
10	0.576	0.988	Valid	Dipakai
11	0.576	0.262	Tidak valid	Tidak dipakai
12	0.576	0.988	Valid	Dipakai
13	0.576	0.802	Valid	Dipakai
14	0.576	0.988	Valid	Dipakai
15	0.576	0.167	Tidak valid	Tidak dipakai
16	0.576	0.262	Tidak valid	Tidak dipakai
17	0.576	0.988	Valid	Dipakai
18	0.576	0.802	Valid	Dipakai
19	0.576	0.802	Valid	Dipakai
20	0.576	0.988	Valid	Dipakai
21	0.576	0.988	Valid	Dipakai
22	0.576	0.802	Valid	Dipakai
23	0.576	0.988	Valid	Dipakai
24	0.576	0.988	Valid	Dipakai
25	0.576	0.988	Valid	Dipakai
26	0.576	0.262	Tidak valid	Tidak dipakai
27	0.576	0.199	Tidak valid	Tidak dipakai
28	0.576	0.402	Tidak valid	Tidak dipakai
29	0.576	0.465	Tidak valid	Tidak dipakai
30	0.576	0.183	Tidak valid	Tidak dipakai
31	0.576	0.771	Valid	Dipakai
32	0.576	0.988	Valid	Dipakai
33	0.576	0.988	Valid	Dipakai
34	0.576	0.988	Valid	Dipakai
35	0.576	0.262	Tidak valid	Tidak dipakai
36	0.576	0.167	Tidak valid	Tidak dipakai
37	0.576	0.802	Valid	Dipakai
38	0.576	0.988	Valid	Dipakai
39	0.576	0.988	Valid	Dipakai
40	0.576	0.802	Valid	Dipakai
41	0.576	0.802	Valid	Dipakai
42	0.576	0.988	Valid	Dipakai
43	0.576	0.988	Valid	Dipakai
44	0.576	0.802	Valid	Dipakai
45	0.576	0.988	Valid	Dipakai
46	0.576	0.988	Valid	Dipakai
47	0.576	0.802	Valid	Dipakai
48	0.576	0.802	Valid	Dipakai

Tabel 2 di atas menunjukkan tidak seluruh butir soal dikatakan valid. Hasil uji validitas pada *SPSS* dapat dilihat pada lampiran. Butir soal

dikatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .  $r_{tabel}$  untuk jumlah responden 12 adalah 0,576. Jika nilai  $r_{hitung} > 0,576$ , maka soal dikatakan valid. Jika nilai  $r_{hitung} < 0,576$ , maka butir soal dikatakan tidak valid. Jumlah soal *pretest posttest* semula yang diajukan adalah 48 butir soal, tetapi setelah melalui uji validitas soal, 35 soal dikatakan valid yaitu soal no. 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 31, 32, 33, 34, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48 dan 13 soal dikatakan tidak valid yaitu soal no. 1, 3, 7, 11, 15, 16, 26, 27, 28, 29, 30, 35, 36. Maka jumlah soal *pretest posttest* yang digunakan dalam penelitian ini adalah 20 soal. Soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan uji validitas tersebut diperoleh kisi-kisi soal hasil belajar kognitif valid yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3  
Kisi-kisi Instrumen Kognitif (Valid)

Indikator	Butir Soal			Jumlah Soal
	C1	C2	C3	
1. Menggolongkan benda yang berasal dari tumbuhan	6, 17, 21, 22, 39	48	14, 18, 19, 47	10
2. Menggolongkan benda yang berasal dari hewan	2, 38, 43	12	5, 37	6
3. Menggolongkan benda yang berasal dari bahan alam tak hidup (mineral)	32, 42, 44	23, 31	9, 33, 34	8
4. Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan	20, 24, 41	13		4
5. Menganalisa dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan	10, 40		4, 8	4
6. Mengidentifikasi cara untuk melestarikan lingkungan	45, 46		25	3

Jumlah	35 soal
--------	---------

## 2. Reliabilitas instrumen

Reliabilitas artinya mampu mengukur apa yang hendak diukur. Menurut Sugiyono (2016: 364), mengemukakan bahwa reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Dalam pandangan positivistik (kuantitatif), suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam obyek yang sama menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda.

Untuk mencari reliabilitas butir soal uraian, maka rumus yang digunakan adalah rumus *Alpha*, rumus tersebut sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{(n-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

dengan  $\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$  atau  $\sigma_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{N} - \frac{(\sum X_t)^2}{N}$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  = varians total

Berdasarkan taraf  $\alpha = 5\%$  apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka soal tes dikatakan reliabel (Arikunto, 2010: 223-224).

Uji reliabilitas dilakukan dengan program *SPSS* dengan taraf  $\alpha = 5\%$  apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka soal tes dikatakan reliabel.  $r_{tabel}$  untuk  $n=12$  yaitu 0.576. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai  $r_{hitung} = 0.980$ . Dari hasil uji reliabilitas tersebut diketahui bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Hal ini berarti instrumen soal dikatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas pada *SPSS* dapat dilihat pada lampiran.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat

Menurut Noor (2011: 174) uji prasyarat analisis diperlukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Beberapa teknik analisis data menuntut uji persyaratan analisis. Analisis varian mempersyaratkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan kelompok yang dibandingkan homogen. Oleh karena itu, analisis varian mempersyaratkan uji normalitas dan homogenitas data.

#### a. Uji Normalitas

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berangkat dari kondisi awal yang sama. Dapat dianalisis dengan langkah-langkah analisis tahap awal yaitu uji normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang digunakan terdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji *lilliefors*. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan program *SPSS* dengan analisis uji normalitas *Shapiro-Wilk* dikarenakan jumlah sampel kecil (N kurang dari 30).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *SPSS*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil penghitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai sig > 0.05, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama dan jika nilai sig < 0.05, maka data dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

2. Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan yaitu *paired sampel t-test* yaitu dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Sesuai dengan rancangan penelitian untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan *pretest* dan *posttest one group design* maka rumus yang digunakan yaitu:

$$t = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Keterangan:

$M_D$  = *Mean of Difference* Nilai Rata-rata Hitung dari Beda atau Selisih antara Skor Variabel I dan Skor Variabel II, yang dapat diperoleh dengan rumus:

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$\sum D$  = Jumlah Beda / Selisih antara Skor Variabel I (Variabel X) dan Skor Variabel II (Variabel Y), dan D dapat diperoleh dengan rumus:  $D = X - Y$

$N$  = *Number of Cases* = Jumlah Subjek yang kita teliti

$SE_{MD}$  = *Standard Error* (Standar Kesepatan) dari *Mean of Difference* yang dapat diperoleh dengan rumus:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N - 1}}$$

$SD_D$  = *Devisiasi Standar* dari Perbedaan antara Skor Variabel I dan Skor Variabel II, yang dapat diperoleh dengan rumus:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

(Sudijono, 2014: 305-306)

Kriteria pengujian adalah  $H_0$  diterima jika nilai sig  $\geq 0,05$ , dan  $H_0$  ditolak jika nilai sig pada uji t  $< 0,05$  dengan taraf kesalahan 5% dan uji satu arah dengan nilai derajat bebas  $df = N - 1$ . Jika nilai t hitung  $\geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

$H_0$  = Pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar.

$H_1$  = Pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

##### 1. Kesimpulan Teoritis

###### a. Hasil belajar IPA SD

Hasil belajar IPA SD adalah seluruh perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa dalam pembelajaran IPA sebagai hasil mengikuti proses pembelajaran IPA.

###### b. Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Berbantuan *Question Card*

Metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* adalah salah satu jenis metode pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. *Question card* disini digunakan sebagai media bantu siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berupa kartu, media ini berasal dari kertas yang berisi soal dari materi yang sedang siswa pelajari disertai dengan gambar yang menarik. Media *question card* memungkinkan siswa belajar lebih rileks dengan sikap tanggung jawab, kerjasama, dan keterlibatan belajar secara aktif.

c. Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Berbantuan *Question Card* Dapat Berpengaruh terhadap Peningkatan Hasil Belajar

Metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar karena metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* mendorong siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan bertanya jawab tentang materi yang sedang dipelajari, siswa menjadi tidak bosan, dengan demikian materi yang sedang siswa pelajari lebih mudah diserap, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam kelas IV SD Muhammadiyah Integratif Dukun. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil analisis data deskriptif *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa pada aspek kognitif yang menunjukkan perbedaan hasil dan juga uji hipotesis dengan uji t (*paired sample t test*) yang menunjukkan ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah hendaknya mendukung guru dalam menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan *question card* dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

### 2. Bagi Guru

Guru sebagai pengelola kelas, terutama yang memahami karakteristik siswanya sebaiknya dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melakukan variasi baik menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat dalam rangka menciptakan cara belajar yang mudah dan menyenangkan bagi siswa.

### 3. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan baik, sehingga hasil belajar akan tercapai secara maksimal.

### 4. Bagi Peneliti

Penulis menyarankan kepada peneliti lain agar dapat menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *quiz team* dalam penelitiannya menggunakan variabel prestasi belajar, dikarenakan penerapan metode pembelajaran aktif *quiz team* terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amitya Kumara. 2004. "Model Pembelajaran "Active Learning" Mata Pelajaran Sains Tingkat SD Kota Yogyakarta Sebagai Upaya Peningkatan "Life Skills." *Jurnal Psikologi*. 2. Hlm. 78-79.
- Arief, Budiman. 2014. "Pengaruh penerapan Metode Quiz team Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts. Darul Ma'arif Jakarta Selatan." Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bungin, M.Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- H. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 2004. *Psikologi Belajar* (edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Harjanto. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hisyam Zaini dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Kurniawan, Deni. 2011. *Pembelajaran Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian*. Bandung : CV Pustaka Cendekia Utama.
- Melvin L. Silberman. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Terjemahan Komaruddin Hidayat). Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Melvin L. Silberman. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Terjemahan Raisul Muttaqien). Bandung: Nuansa.
- Melvin L. Silberman. 2013. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Terjemahan Raisul Muttaqien) Bandung : Nuansa Cendekia.

- Mulyasa, E. 2003. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, Herlinawati Sari. 2015. "Pengaruh Metode *Quiz Team* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Aisyiyah Unggulan Gemolong Tahun 2014/2015." Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana
- Permendikbud Nomor 103 Tahun 2013 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta : Diva Press.
- Putri, SD., dkk. 2013. "Pengaruh Metode Aktif Tipe Team Quiz Berbantuan Question Card terhadap hasil belajar." *Jurnal Penelitian Chemistry in Education*. 2 (I). Hlm. 2.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya. 2008. *Kelebihan dan Kekurangan Metode Team Quiz*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Susanto Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.