PENGARUH MODEL *TEAM QUIZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN 10 SUNGAI SAPIH KOTA PADANG

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
AUDEA RINDA VANDANA
NIM. 1300567

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2017

PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengaruh Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa
Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang

Nama : Audea Rinda Vandana
Nim : 1300567
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Juli 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Farida S, M.Si	Dra. Reinita, M.Pd
NIP. 196004011987032002	NIP. 196306041988032002

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Muhammadi, M.Si
NIP. 19610906 198602 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul	: Pengaruh Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang
Nama	: Audea Rinda Vandana
NIM/TM	: 1300567/2013
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, 1 Agustus 2017

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra Farida S, M.Si	1. .....
2. Sekretaris	: Dra. Reinita, M.Pd	2. .....
3. Anggota	: Drs. Arwin, M.Pd	3. .....
4. Anggota	: Drs. Nasrul, M.Pd	4. .....
5. Anggota	: Dra. Mayarnimar, M.Pd	5. .....

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	: Audea Rinda Vandana
NIM/TM	: 1300567/2013
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Judul	: Pengaruh Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggungjawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan..

Padang, Agustus 2017

Saya yang menyatakan,

Audea Rinda Vandana

NIM. 1300567

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Man Jadda Wa Jada" (Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil)

"Man Shobaro Zafira" (siapa yang bersabar kan beruntung)

"Man Yuzro Yahsud" (siapa yang menanam akan menuai yang ditanam)

PERSEMBAHAN

Alhamdulilah atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku, panutan dalam hidupku yang senantiasa mencurahkan motivasi, do'a serta memberikan kasih sayang tak terhingga yang tak dapat ku balas.
2. Adik kecilku yang senantiasa menghibur dan memecah tawa saat lelah menemaniku.
3. Almarhum kakekku yang menjadi inspirasi hidupku dan nenek yang tak pernah surut menasehatiku.
4. Sahabatku yang seringkali mengingatkanku saat ku khilaf, memberi motivasi saat semangatku surut.
5. Keluarga R.18 yang sudah 4 tahun memberi warna-warni di hidupku, sungguh bahagia bisa menjadi bagian dari R.18

ABSTRAK

Audea Rinda Vandana. 2017. Pengaruh Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pembelajaran IPS di SD dewasa ini menunjukkan bertentangan dari apa yang diharapkan seperti halnya pelaksanaan pembelajaran IPS kurang melibatkan pengalaman langsung, kurangnya interaksi yang terjadi antarsiswa dalam pembahasan materi, siswa juga kurang diberikan waktu untuk mengemukakan gagasan-gagasannya. Model *Team Quiz* merupakan model yang berpusat kepada siswa yakni dengan memberdayakan semua potensi pada siswa, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa aktif bertanya dan menjawab serta menghargai pendapat teman. Sehingganya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Team Quiz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar tahun ajaran 2016/2017.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yakni pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yang digunakan yakni dengan rancangan penelitian eksperimen semu (*quasi experimen)*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 10 Sungai Sapih yang terdiri dari kelas IV A, IV B, IV C, IV D dan IV E. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* sehingga diperoleh kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes, dan uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus *t-test* yang didahului dengan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *t-test* dengan taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh t_{hitung} (3,637) > t_{tabel} (1,668). Hasil belajar IPS perolehan kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol pada materi teknologi transportasi, ditunjukkan dari rata-rata nilai kelompok eksperimen yakni 82,12 dan rata-rata nilai yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 73,18. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Team Quiz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya bagi peneliti sehingga peneliti mampu melalui setiap proses dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang". Selanjutnya sholawat dan salam peneliti ucapkan kepada Allah SWT agar disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi semua umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si dan Ibu Masniladevi, S.Pd. M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Melva Zainil, S.T, M.Pd dan Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku ketua dan sekretaris UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Farida S, M.Si dan Ibu Dra. Reinita, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan pada peneliti, sehingga skripsi ini selesai pada waktu yang telah ditentukan.

4. Bapak Drs. Arwin, M.Pd, Bapak Drs. Nasrul, M.Pd, Ibu Dra. Mayarnimar, M.Pd selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Ayah (Apri Erizon) dan Ibu (Sofia Herlinda) tercinta, adikku Muhammad Ivan Al Azhari, beserta sahabat-sahabatku yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan yang tidak terhingga baik moril maupun materil.

Peneliti mengirimkan do'a kepada Allah SWT semoga bantuan yang telah mereka berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari-Nya, Aamiin. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Padang, Agustus 2017

Audea Rinda Vandana

DAFTAR ISI

Halaman

PENGESAHAN TIM PENGUJI i

SURAT PERNYATAAN ii

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN iii

ABSTRAK iv

KATA PENGANTAR v

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR BAGAN x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I. PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah Penelitian 7
D. Rumusan Masalah Penelitian 8
E. Asumsi Penelitian 8
F. Tujuan Penelitian 8
G. Manfaat Penelitian 9

BAB II. LANDASAN TEORI 10

A. Kajian Teori 10
B. Penelitian Relevan 21
C. Kerangka Berpikir 23
D. Hipotesis 25

BAB III. METODE PENELITIAN 27

A. Jenis Penelitian 27
B. Populasi dan Sampel 29
C. Waktu dan Tempat Penelitian 31
D. Variabel 32
E. Instrumen dan Pengembangannya 33
F. Teknik Pengumpulan Data 43
G. Teknik Analisis Data 44

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 48

A. Deskripsi Penelitian 48
B. Persyaratan Analisis 49
C. Pengujian Hipotesis 50
D. Pembahasan 51
E. Keterbatasan Penelitian 54

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN 55

A. Simpulan 55
B. Saran 55

DAFTAR PUSTAKA 57

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1 Keadaan Populasi Siswa Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Tahun Ajaran 2016/2017 29
Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data Populasi 30
Tabel 3 Sampel Penelitian..... 31
Tabel 4 Hasil Validasi Soal Uji Coba Hasil Belajar IPS 36
Tabel 5 Hasil Daya Beda Soal Uji Coba Hasil Belajar IPS 38
Tabel 6 Hasil Indeks Kesukaran Soal Uji Coba Hasil Belajar IPS 40
Tabel 7 Hasil Tes Akhir Siswa Kelas Sampel 48
Tabel 8 Hasil Uji Normalitas Data Tes Hasil Belajar Siswa Kelas Sampel 49

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir..... 25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Nilai SDN 10 Sungai Sapih 59

Lampiran 2 Perhitungan Uji Normalitas Populasi 64

Lampiran 3 Perhitungan Uji Homogenitas Populasi..... 69

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen..... 71

Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol 85

Lampiran 6 Lembar Validasi Konstruk Tes Materi Transportasi 93

Lampiran 7 Kisi-kisi Soal Setelah Validasi Konstruk 95

Lampiran 8 Soal Uji Coba Tes IPS 108

Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal Uji Coba 114

Lampiran 10 Distribusi Nilai Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar IPS Siswa. 115

Lampiran 11 Perhitungan Validasi Item Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar IPS..... 116

Lampiran 12 Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba Hasil Belajar IPS..... 119

Lampiran 13 Perhitungan Indek Kesukaran Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar IPS..... 121

Lampiran 14 Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba Tes Hasil Belajar IPS..... 124

Lampiran 15 Soal Tes Hasil Belajar IPS..... 126

Lampiran 16 Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar IPS 130

Lampiran 17 Data Akhir Tes Hasil Belajar IPS Kelas Sampel..... 131

Lampiran 18 Perhitungan Uji Normalitas Kelas Sampel..... 132

Lampiran 19 Uji Homogenitas Kelas Sampel..... 134

Lampiran 20 Uji Hipotesis..... 136

Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian di Kelas Eksperimen dan Kontrol .. 137

Lampiran 22 Hasil Post Tes Beberapa Siswa Kelas Eksperimen 143

Lampiran 23 Surat Permohonan Izin Penelitian 152

Lampiran 24 Surat Konfirmasi SDN 10 Sungai Sapih tentang Telah Melaksanakan Penelitian 153

Lampiran 25 Tabel Z..... 154

Lampiran 26 Tabel T..... 156

Lampiran 27 Tabel Kai Kuadrat 157

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Model *Team Quiz* merupakan model yang dapat diterapkan oleh guru untuk melakukan proses pembelajaran yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman. Model *Team Quiz* ini adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, menghidupkan suasana dan mengaktifkan siswa bertanya dan menjawab.

Model *Team Quiz* dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) karena dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model ini akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa aktif bertanya dan menjawab serta menghargai pendapat teman. Hal ini terlihat dari pelaksanaan pembelajaran *team quiz* yakni diawali dengan penyampaian materi pelajaran secara klasikal, kemudian siswa dibagi ke dalam kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut melalui lembaran kerja. Mereka mendiskusikan materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Setelah selesai menjelaskan materi guru mengadakan suatu pertandingan akademis.

Selain itu, dengan model *Team Quiz* pada pembelajaran IPS di SD diharapkan siswa dapat berpikir kritis dan bertindak demokratis

dalam upaya mengembangkan cara berpikir dan keterampilan sosialnya. Diharapkan model ini dapat menjadikan pembelajaran IPS menjadi bermakna bagi siswa SD.

Hal ini sesuai dengan pengertian mata pelajaran IPS yang merupakan suatu mata pelajaran yang diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual dan keterampilan sosial. Ischak (2005:1.24) mengatakan bahwa "IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan." Sejalan dengan itu, Trianto (2012:171) juga mengemukakan bahwa "IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya."

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD. IPS di SD mengkaji seperangkat fakta, konsep, dan generalisasi serta nilai yang berkaitan dengan isu sosial yang memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Konten IPS di SD terdiri dari fakta, konsep, generalisasi dan nilai. Fakta yakni berkaitan dengan hal-hal yang benar-benar terjadi dan dapat dipercaya adanya. Sedangkan konsep adalah pemberian nama terhadap sesuatu yang nantinya dapat bersifat abstrak maupun konkrit. Selanjutnya adalah generalisasi yang merupakan abstraksi yang sangat

terikat dengan konsep. Sedangkan nilai adalah baik-buruknya seorang siswa yang dapat ditinjau dari perilakunya.

Berkaitan dengan fakta, konsep, generalisasi dan nilai seperti yang telah dikemukakan di atas, tujuan pembelajaran IPS menurut Kemendiknas (2006:575) bahwa siswa harus memiliki kemampuan sebagai berikut:

> (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, ingin tahu, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusian; (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi bekerjasama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Sedangkan menurut Isjoni (2007:42) "tujuan pembelajaran IPS adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari." Sementara itu, Sapriya (2009:12) mengemukakan bahwa:

> IPS di tingkat SD pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap, dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

IPS yang meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai masyarakat inilah yang membuat IPS memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. Seperti yang dikemukakan oleh A. Kosasih (dalam Sapriya, 2009:8) yang mengemukakan bahwa:

> IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu); Pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/ menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dengan kehidupan nyata pada masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan kepada kehidupan dimasa depan, baik dari lingkungan fisik/alam maupun budayanya; IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayat hubungan antara manusia dan keterampilanya.

Karakteristik IPS di atas menimbulkan betapa pentingnya bagi jenjang pendidikan dasar untuk mempelajari IPS yang merupakan penggabungan dari teori ilmu sosial dengan fakta yang memiliki sifat komprehensif. Sehingga nantinya siswa memperoleh pengalaman, pengetahuan, keterampilan dan berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan kehidupan yang nyata pada masyarakat sesuai dengan prinsip yang bersifat mendasar dalam IPS.

Fokus kajian IPS adalah kehidupan manusia dengan sejumlah aktivitas sosialnya. Materi IPS berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disederhanakan. Dengan demikian pengembangan IPS di SD memiliki karakteristik tersendiri yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia siswa SD. Organisasi materi IPS di SD menggunakan pendekatan secara terpadu. Hal ini sesuai dengan taraf berpikir konkrit siswa SD itu sendiri. Sehingga pembelajaran IPS yang ideal di SD yakni pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar secara aktif dan konkrit dalam mengkonstruksi pembelajaran melalui pengalaman langsung sehingga terjalin interaksi sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS di SD.

IPS di SD inilah yang diharapkan mampu membawa siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Selain itu juga mampu memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kelak siswa mampu bertindak secara rasional dan kritis dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

Kondisi pembelajaran IPS di SD pada dewasa ini menunjukkan bertentangan dari apa yang diharapkan. Hal ini terbukti dari pelaksanaan pembelajaran IPS di SD berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada tanggal 17 Oktober dan 24 Oktober 2016, terdapat permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu: (1) Guru kurang menumbuhkan kesadaran nilai pada diri siswa; (2) Guru hanya menekankan aspek kognitif dari setiap indikator pembelajaran IPS; (3) Pelaksanaan pembelajaran IPS kurang melibatkan pengalaman langsung dan dominan mengacu pada buku teks, sehingga siswa diharuskan untuk selalu menghafal materi pelajaran; (4) Siswa kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang cenderung berpusat kepada guru; (5) Kurangnya interaksi yang terjadi antarsiswa dalam pembahasan materi pelajaran IPS sehingga sebagian siswa kurang aktif dan kurang percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran; (6) Siswa kurang diberikan waktu untuk mengemukakan gagasan-gagasannya pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung; (7) Guru sudah menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi

yakni dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Namun demikian, guru belum menggunakan model pembelajaran aktif dan inovatif pada proses pembelajaran IPS.

Akibat dari beberapa permasalahan di atas, pembelajaran IPS menjadi kurang bermakna. Siswa kurang termotivasi untuk belajar, akibatnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Seperti halnya sebagian besar siswa kelas IV SDN 10 Sungai Sapih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 80.

Salah satu upaya dalam memecahkan permasalahan-permasalahan di atas adalah dengan pembelajaran IPS yang aktif dan menyenangkan. Diharapkan dengan pembelajaran IPS selain meningkatkan aspek kognitif/pengetahuan siswa, juga mampu mengembangkan sejumlah keterampilan sosial seperti berpartisipasi aktif dalam penanaman nilai dan moral, mengembangkan sejumlah sikap sosial, juga dapat membangkitkan motifasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang.

Dengan model pembelajaran *Team Quiz* ini diharapkan akan tercapainya beberapa hal pada diri siswa, antara lain: (1) siswa mampu memahami materi pelajaran dengan seluruh indera, (2) mampu meningkatkan persaingan di antara siswa secara sportif, (3) mampu

mengikuti proses pembelajaran secara aktif,(4) memiliki keberanian dalam mengajukan pertanyaan, dan (5) memiliki kemampuan dalam menjawab pertanyaan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah eksistensi dan urgensinya masalah yang diteliti serta faktor-faktor yang berkaitan dengan masalah tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasikan permasalahannya sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran IPS kurang melibatkan pengalaman langsung dan dominan mengacu pada buku teks, sehingga siswa diharuskan untuk selalu menghafal materi pelajaran.
2. Siswa kurang tertarik dengan proses pembelajaran IPS yang cenderung berpusat kepada guru.
3. Kurangnya interaksi yang terjadi antarsiswa dalam pembahasan materi pelajaran IPS.
4. Siswa kurang diberikan waktu untuk mengemukakan gagasan-gagasannya.
5. Guru belum menggunakan model pembelajaran aktif dan inovatif seperti model *Team Quiz*.

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Pembatasan masalah adalah fokus masalah yang urgen untuk diteliti berdasarkan identifikasi masalah. Berdasarkan pada permasalahan yang telah dirinci dalam identifikasi masalah di atas,

peneliti memberikan batasan masalah sebagai ruang lingkup penelitian yaitu tentang Pengaruh Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *team quiz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang?"

E. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan anggapan-anggapan dasar yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Berdasarkan rumusan masalah di atas, asumsi dari penelitian ini adalah semakin baik model *Team Quiz* diterapkan maka semakin baik juga hasil belajar IPS siswa, dan sebaliknya jika semakin kurang model *Team Quiz* diterapkan maka semakin kurang baik hasil belajar IPS siswa.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang.

G. Manfaat Penelitian

Secara umum ada dua manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis
   a. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai Pengaruh Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang.
   b. Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti yang relevan di masa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi peneliti, diharapkan bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan dapat membandingkan penerapan teori pembelajaran dan kemungkinan penerapannya di sekolah dasar.
   b. Bagi Guru
      1) Mengetahui sisi positif dengan diadakannya penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Team Quiz*.
      2) Mengetahui pengaruh hasil belajar siswa setelah diberikannya model pembelajaran *Team Quiz*.
   c. Bagi Sekolah diharapkan dapat menjadi pembaharuan bagi sekolah dan acuan untuk membimbing guru dalam pembelajaran IPS dengan model *Team Quiz*.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif akan sangat membantu dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Seperti yang dikemukakan oleh Aunurrahman (2014:146) bahwa "Model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran."

Pendapat di atas sejalan dengan yang dikemukakan oleh Rachmah (2014:153) bahwa "model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu." Sedangkan Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012:133) berpendapat bahwa "model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran

jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain."

Menurut Istarani (2012:1) "model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar." Selain itu, model pembelajaran juga dapat memberikan informasi yang berguna bagi siswa di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana sistematis yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru untuk mengorganisasikan jalannya pembelajaran di kelas guna mencapai tujuan belajar.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian, guru dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Istarani (2012:115-242) model-model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain: *Nambered Heads, Manual Dexterity, Inside-Outside-Circle*, Inkuiri, Portofolio, Pemecahan Masalah Berbasis *Insight*,

Elaborasi, *Project-Based-Learning, Quantum Learning*, Tebak Kata, *Word Square*, *Scramble, Take and Give, Complete Sentence, Concept Sentence, Time Token*, Keliling Kelompok, *Bamboo Dancing*, Dua Tinggal Dua Tamu, *Prediction Guide*, *Listening Team*, dan *Team Quiz*.

Jenis-jenis model pembelajaran di atas dapat digunakan dengan menyingkronkan materi pelajaran dan tujuan yang hendak dicapai pada materi yang hendak dipelajari siswa. Model pembelajaran *Team Quiz* merupakan suatu model yang dianggap sesuai untuk pembelajaran IPS di SD, karena dengan model ini siswa akan merasa tertantang dan dapat berkompetisi dalam kelompok sehingga memunculkan pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Penggunaan model *Team Quiz* yang optimal akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa karena siswa berani mengemukakan pendapat ataupun mengajukan pertanyaan, baik dalam kelompoknya maupun kepada kelompok lain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan suatu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dalam penelitian ini model

pembelajaran *Team Quiz* merupakan suatu model yang dianggap sesuai untuk diterapkan karena memfokuskan pada aspek kognitif dan afektif siswa.

3. Model *Team Quiz*

a. Pengertian Model *Team Quiz*

Model pembelajaran *Team Quiz* merupakan model pembelajaran aktif yang dapat memotivasi siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mengemukakan jawaban serta meningkatkan rasa tanggung jawab. Seperti yang dikemukakan Silberman (2013:175) bahwa "*Team Quiz* adalah model yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut."

Sejalan dengan itu, Istarani (2012:211) mengemukakan bahwa "Model *Team Quiz* adalah model yang dilakukan guru untuk dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang lebih menyenangkan." Tanggung jawab ini terlihat dari setiap pertanyaan yang diajukan begitupun dengan menjawab pertanyaan dalam kelompoknya.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *Team Quiz* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan tanggung jawab

siswa, menghidupkan suasana dan mengaktifkan siswa bertanya dan menjawab.

b. Langkah-langkah Model *Team Quiz*

Model *Team Quiz* memiliki langkah-langkah dalam penerapannya. Menurut Silberman (2013:175) langkah-langkah dalam model *Team Quiz* adalah:

> (1) Pilihlah topik yang bisa disajikan dalam tiga segmen; (2) Bagilah siswa menjadi tiga tim; (3) jelaskan format pelajaran dan mulailah penyajian materinya. Batasi hingga 10 menit atau kurang dari itu; (4) perintahkan Tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat. Kuis tersebut harus sudah siap dalam tidak lebih dari 5 menit. Tim B dan C menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan mereka; (5) Tim A memberikan 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, dan tunjuklah Tim B sebagai pemandu kuis; (8) Setelah Tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran, dan tunjuklah Tim C sebagai pemandu kuis.

Sedangkan Istarani (2012:211) mengemukakan langkah-langkah *Team Quiz* 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, mintalah 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 memberi pertanyaan kepada kelompok

> C, jika kelompok C tidak dapat menjawab, lemparkan kepada kelompok B; (7) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua, dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A; (8) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya; (9) Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

Silberman (2010:133) mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Team Quiz* dapat divariasikan dengan "(1) memberikan pertanyaan kuis yang sudah dipersiapkan kepada tim yang mendapat giliran menjadi pemandu kuis, (2) memberikan satu pelajaran secara penuh. Membagi peserta ke dalam dua tim. Pada akhir pelajaran, meminta kedua tim untuk saling memberikan kuis ."

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Team Quiz* yang dikembangkan oleh Silberman. Dengan demikian, dalam penerapan model pembelajaran *Team Quiz* perlu memperhatikan langkah-langkah pelaksanaan tersebut.

c. Kelebihan Model *Team Quiz*

Pelaksanaan model *Team Quiz* memiliki beberapa kelebihan. Menurut Istarani (2012:212) kelebihan dalam model *Team Quiz* yaitu:

> (1) Adanya kuis akan membuat tertarik anak untuk mengikuti proses pembelajaran; (2) Melatih siswa untuk dapat membuat kuis secara baik; (3) Dapat meningkatkan persaingan di antara siswa secara sportif; (4) Setiap

> kelompok memiliki tugas masing-masing; (5) Memacu siswa untuk menjawab pertanyaan secara baik dan benar; (6) Memperjelas rangkaian materi karena di akhir pelajaran guru memperjelas semua rangkaian pertanyaan yang dianggap perlu untuk dibahas kembali.

Sedangkan menurut Rosidin (2014:22) kelebihan model *Team Quiz* yakni "(1) Berpusat pada siswa; (2) Penekanan pada menemukan pengetahuan bukan pada menerima pengetahuan; (3) Sangat menyenangkan; (4) Memberdayakan semua potensi dan indera siswa; (5) Menggunakan metode yang bervariasi."

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Team Quiz* yakni berpusat kepada siswa sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, meningkatkan persaingan secara sportif dan bertanggungjawab. Selain itu, model *Team Quiz* juga dapat memberdayakan semua potensi dan indera siswa untuk menemukan pengetahuan.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang telah dicapai atau diperoleh siswa dari pelaksanaan proses belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2010:22) bahwa "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya."

Sedangkan menurut Mulyasa (2009:212) “Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.” Hal ini sejalan dengan pendapat Uno (2011:213) yang mengatakan “hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.” Hasil belajar ini memiliki beberapa ranah atau kategori dan secara umum merujuk kepada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan penjelasan hasil belajar di atas, maka hasil belajar IPS dapat diartikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai bentuk perubahan perilaku setelah mengalami suatu proses belajar dalam jangka waktu tertentu dalam mata pelajaran IPS.

5. Hakekat IPS

a. Pengertian IPS

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang diajarkan di SD yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Menurut Kemendiknas

(2006:575) “IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.”

Menurut Rachmah (2014:84) “IPS berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai bahan pengembangan materi.” Sejalan dengan itu, Isjoni (2007:21) juga mengemukakan bahwa “IPS ialah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dengan lingkungan sosialnya.”

Susanto (2013:137) mengemukakan “IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah.” Sedangkan Trianto (2012:171) mengemukakan bahwa “IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep dari cabang-cabang ilmu sosial. IPS

mengkaji tentang segala aspek kehidupan baik berupa peristiwa, fakta, konsep, serta interaksinya dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Tujuan IPS di SD

Setiap pembelajaran yang diberikan harus memiliki tujuan yang jelas dan terarah. Begitu juga dengan pembelajaran IPS yang memiliki tujuan yang jelas dan terarah agar sesuai dengan yang diharapkan. Menurut NCSS (dalam Isjoni, 2007:36) "tujuan IPS meliputi: (1) Pengetahuan dan informasi; (2) Nilai dan perilaku; (3) Keterampilan/*skill* yang meliputi keterampilan sosial, keterampilan ilmu dan kebiasaan bekerja serta keterampilan intelektual."

Sedangkan Kemendiknas (2006:575) mengemukakan tujuan IPS di SD adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

> (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-niilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sejalan dengan itu, Trianto (2012:176) juga mengemukakan bahwa "tujuan utama IPS adalah untuk

mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari."

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah untuk memperkenalkan siswa dalam pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat menjadi anggota masyarakat dan warga negara yang baik, serta dapat berpikir logis dan kritis dalam menghadapi berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Ruang Lingkup IPS di SD

IPS membahas tentang interaksi manusia dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Kemendiknas (2006:575) bahwa "Ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD meliputi aspek-aspek yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan."

Menurut Rachmah (2014:84) ada 5 ruang lingkup dalam pembelajaran IPS yakni sebagai berikut:

> (1) Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar siswa sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya; (2) Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi; (3) Lingkungan

> geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan siswa yang terdekat sampai yang terjauh; (4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian besar; (5) Siswa sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan dan keluarga.

Selain itu Susanto (2013:149) mengatakan:

> Ruang lingkup pembelajaran IPS adalah: (1) mengenal 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, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyrakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah mengkaji manusia dalam segala aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Mata pelajaran IPS ini meliputi penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial yang meliputi pembelajaran ekonomi, geografi, dan sejarah.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan judul yang peneliti angkat ada beberapa artikel yang relevan. Berikut ini akan dikemukakan kesimpulan dari beberapa artikel tersebut.

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Sikap Sosial Siswa Kelas VI SD Gugus 3

Kecamatan Kuta Utara (Ni Ketut Susani, I Wayan Lasmawan, Nyoman Dantes). Kesimpulan hasil penelitian ini yakni terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran ditinjau dari sikap sosial yang dimiliki siswa terhadap hasil belajar IPS. Dalam penelitian ini hasil belajar IPS pada siswa yang mengikuti model pembelajaran *team quiz* lebih tinggi dari pada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Maka penggunaan model pembelajaran *team quiz* dapat dipertimbangkan untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas terutama dalam meningkatkan kemampuan siswa dari ranah kognitif.

2. Pengaruh Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Pelajaran Sejarah Siswa (Anggun Puspawati, Maskun dan Suparman Arif). Kesimpulan hasil penelitian ini yakni terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pelajaran sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini diperoleh karena nilai t yakni sebesar 10,72 > 1,771. Besarnya taraf signifikansi pengaruh t hitung > t tabel sebesar 0,67 yang jika di masukkan ke dalam tabel interpretasi korelasi termasuk ke dalam kategori tinggi.
3. Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* melalui Pemberdayaan Anak Berbakat untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Pembelajaran IPS di Kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu

(Beni Rosidin). Kesimpulan hasil penelitian ini yakni model pembelajaran aktif tipe *team quiz* melalui pemberdayaan anak berbakat dapat: (1) mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran aktif tipe *team quiz* melalui pemberdayaan anak berbakat, (2) meningkatkan aktivitas pembelajaran dan (3) meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu. Hal ini ditunjukkan oleh nilai kognitif LDS pada sisklus I diperoleh rata-rata 64,37 dengan ketuntasan belajar klasikal 50% meningkat pada siklus II 71,25 dengan ketuntasaan belajar klasikal 100%. Nilai tes siklus I diperoleh rata-rata tes 64,5 dengan ketuntasan belajar klasikal 60% meningkat di siklus II rata-rata tes 75,6 dengan ketuntasan belajar klasikal 83,3%.

Berdasarkan beberapa artikel di atas, adapun perbedaannya dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terdapat perbedaan dari segi objek yang diteliti. Selain itu juga terdapat perbedaan dari segi waktu, tempat dan kelompok yang dijadikan populasi dan sampel penelitian.

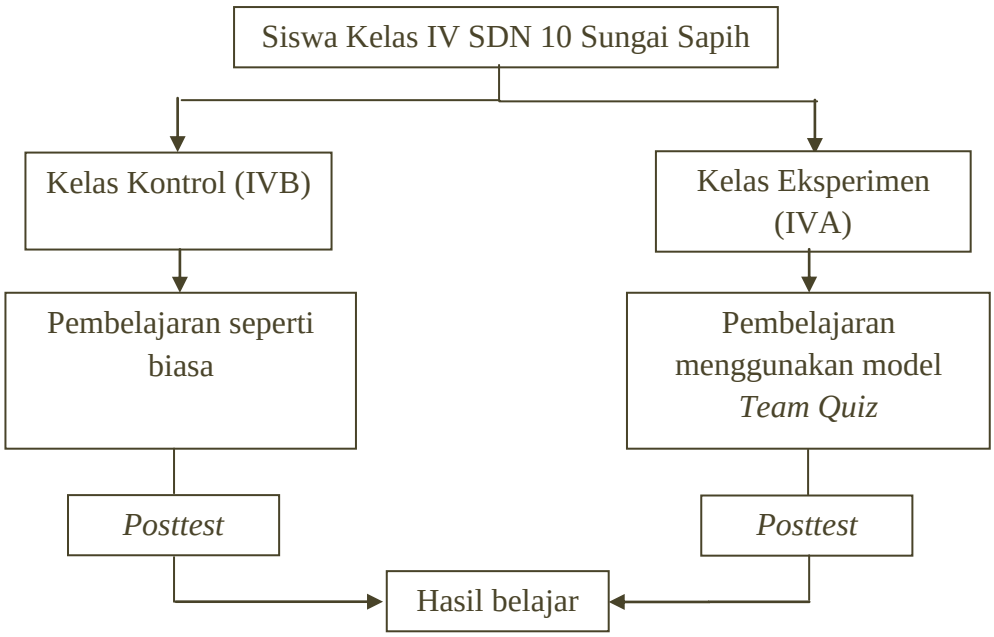
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan di atas, pembelajaran dengan menggunakan model *Team Quiz* membuat siswa terlibat secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran IPS. Dalam hal ini, guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator yang

mengontrol pelaksanaan pembelajaran. Model *Team Quiz* dilaksanakan dengan pembentukan siswa menjadi tiga tim, sehingga selain melatih kompetensi kognitif, model ini juga dapat melatih kompetensi siswa di dalam berkomunikasi baik dengan sesama anggota timnya maupun dengan anggota tim lainnya.

Penelitian pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan menggunakan model *Team Quiz* dalam pembelajaran perkembangan teknologi transportasi, diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna karena berpusat kepada siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan adanya tantangan kepada siswa untuk menjawab soal kuis. Penelitian pada kelas kontrol dilaksanakan dengan pembelajaran seperti biasa yaitu berpusat pada guru, dimana guru berperan aktif dalam menyampaikan materi pelajaran sedangkan siswa berperan pasif dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran IPS yang kurang variatif menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Guru menghendaki siswa untuk menghafal materi pembelajaran yang telah diberikan ataupun menghafal materi yang terdapat pada buku, seakan-akan guru dan bukulah yang merupakan sumber utama dalam pembelajaran IPS.

Lebih jelasnya berikut ini akan penulis gambarkan kerangka pemikiran dalam penelitian ini:



Bagan 1 : Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang akan dibuktikan kebenarannya secara ilmiah. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2014:64) bahwa "Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan."

Berdasarkan teori tersebut dan merujuk pada kajian teori serta kerangka berpikir yang dikemukan di atas, hipotesis alternatif (H_1) dan hipotesis nihil (H_0) yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Team Quiz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang.

H_1: terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Team Quiz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah H_1: terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Team Quiz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat yaitu $\mathbf{t_{hitung} > t_{tabel}}$ dimana 3,523 > 1,668 yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 dan dk = 66, ini berarti **H_1 diterima dan H_0 ditolak**, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS kelompok eksperimen yang menggunakan model *Team Quiz* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran biasa pada materi teknologi transportasi di SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa **Terdapat Pengaruh Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang.**

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Diharapkan dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif dengan penggunaan model pembelajaran *Team Quiz*, sehingga nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat memberikan motivasi dan arahan kepada guru agar menciptakan pembelajaran yang dapat membentuk siswa yang aktif, kreatif dan inovatif.

3. Bagi Peneliti Lanjutan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/literatur bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.

Ischak, dkk.2005. *Pendidikan IPS di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Isjoni. 2007. *Integrated Learning Pendekatan Pembelajaran IPS di Pendidikan Dasar*. Pekanbaru: Falah Production.

Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif.* Medan: Media Persada.

Kemendiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kemendiknas.

Lestari, Karunia Eka dan Mohammad Ridwan Yudhanegara. 2013. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.

Mulyasa. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah.* Jakarta: Bumi Aksara.

Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Puspawati, Anggun dkk. 2015. Pengaruh Model *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pelajaran Sejarah Siswa. Jurnal FKIP Unila. http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/10426/0, diakses 16 Januari 2017

Rachmah, Huriah. 2014. *Pengembangan Profesi Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.

Rosidin, Beni. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Quiz melalui Pemberdayaan Anak Berbakat untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Pembelajaran IPS di Kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu. Jurnal PGSD FKIP Universitas Bengkulu. http://repository.unib.ac.id/8916/, diakses 16 Januari 2017

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Silberman, Melvin. 2010. *101 Cara Pelatihan & Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT Indeks.

-------2013. Active *Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suryabrata, Sumadi. 2006. *Metodologi Penelitian.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Susani, Ni Ketut dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Sikap Sosial Siswa Kelas VI SD Gugus 3 Kecamatan Kuta UtaraI.* Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha. (online)http://119.252.161.254/ejournal/index.php/jurnal_pendas/article/view/1482,diakses 3 Oktober 2016

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembalajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. 2008. *Pengantar Statistika.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Yusuf, A.Muri. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan.* Padang: UNP Press.