

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM QUIZ DENGAN BERBANTUAN MEDIA KARTU
GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS IV SDN PENJALIN**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Haefa Listiana

34302000092

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TIME QUIZ* DENGAN BERBANTUAN MEDIA KARTU GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN PENJALIN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Haefa Listiana

34302000092

Menyetujui untuk diajukan pada Sidang Skripsi

Pembimbing I

Jupriyanto, S.Pd., M.Pd
NIK 211313013

Pembimbing II

Yunita Sari, S.Pd., M.Pd
NIK 211315025

Menyetujui,
Ketua Program Studi

Dr. Rida Fironka, S.Pd., M.Pd
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM QUIZ* DENGAN BERBANTUAN MEDIA KARTU GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN PENJALIN

Disusun dan Dipersiapkan Oleh
Haefa Listiana
3430200092

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Mei 2024.
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai
persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd. (Nuhyal Ulia)
NIK 211315026

Penguji 1 : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. (Yulina Ismiyanti)
NIK 211314022

Penguji 2 : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. (Yunita Sari)
NIK 211315025

Penguji 3 : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd. (Jupriyanto)
NIK 211313013

Semarang, 28 Mei 2024

Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H.
NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Haefa Listiana

NIM : 34302000092

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul :

**Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Tiime Quiz dengan Berbantuan Media
Kartu Gambar terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Penjalin**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh.

Semarang, 7 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Haefa Listiana

NIM 34302000092

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Ubahlah hidupmu hari ini. Jangan pernah bertaruh pada masa depan, kamu harus bertindak sekarang tanpa menunda-nunda”

-Simone de Beauvoir -

PERSEMBAHAN

1. Ibu dan Bapak yang selalu memberikan motivasi kepada anaknya, melangitkan doa yang tidak pernah terputus, memberikan kasih sayang dan dukungan. Suatu kebanggaan yang sangat besar kepada kedua orang tua yang mendukung anaknya untuk meraih cita-cita. Terima kasih Ibu dan Bapak telah menjadi orang tua yang selalu menjadi garda pertama untuk kesuksesan anaknya.
2. Kakak tercinta yang selalu memberikan dorongan dan semangat kepada adiknya.
3. Dosen PGSD Unissula yang telah memberikan bimbingan, ilmu serta pengalaman yang sangat bermanfaat.
4. Teman-teman yang memberinkat semangat untuk menyelesaikan skripsi hingga selesai.

ABSTRAK

Listiana, Haefa. 2024 .Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz Dengan Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Penjalin. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Jupriyanto, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Quiz dengan berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketidakefektifan model pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa , terutama di kelas IV SD Negeri Penjalin. Hal ini terlihat dari keterbatasan siswa dalam memahami konsep melalui model pembelajaran dan menyebabkan siswa cenderung tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Quiz dengan berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Penjalin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan desain penelitian Pre-Experimental Designs dengan One Group Pre-test-Posttest Design. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah berbentuk tes uraian yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Populasi dan sample yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD N Penjalin tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 19 siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh bagian Lower dan Upper dengan nilai negatif masing-masing adalah -38,829 untuk Lower dan -19,501 untuk Upper, serta nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$. Hal ini memperlihatkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Team Quiz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N Penjalin.

Kata Kunci :Model Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz, Kartu Gambar, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Listiana, Haefa. 2024. The Influence of the Team Quiz Type Cooperative Learning Model with the Assistance of Picture Card Media on the Social Sciences Learning Outcomes of Class IV Students at SDN Penjalin. Thesis. Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor I: Jupriyanto, S.Pd., M.Pd., Supervisor II: Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

The main aim of this research is to find out how the application of the Team Quiz type cooperative learning model with the help of picture card media affects the learning outcomes of fourth grade elementary school students. This research was motivated by the ineffectiveness of the learning model used in improving students' cognitive learning outcomes, especially in class IV of Penjalin State Elementary School. This can be seen from students' limitations in understanding concepts through learning models and causes students to tend to be inactive in participating in class learning. Therefore, this research focuses on finding out the effect of the Team Quiz type cooperative learning model with the help of picture card media on the science and science learning outcomes of fourth grade students at Penjalin Elementary School. The method used in this research is quantitative using a Pre-Experimental Designs research design with One Group Pre-test-Posttest Design. The data collection technique for this research is in the form of a description test consisting of a pretest and posttest. The population and sample used in this research were all fourth grade students at SD N Penjalin for the 2023/2024 academic year with a total of 19 students. Based on the results of the hypothesis test carried out using the paired sample t-test, the Lower and Upper sections were obtained with negative values of -38.829 for Lower and -19.501 for Upper, respectively, and a Sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.005$. This shows that H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, there is a significant influence before and after the implementation of the Team Quiz type cooperative learning model on the science and science learning outcomes of fourth grade students at SD N Penjalin.

Keywords: *Team Quiz Type Active Learning Model, Image Card Media, Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR

Penulis senantiasa memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat serta hidayahnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi. Shalawat salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang di nantikan syafa'atnya di yaumul akhir nanti.

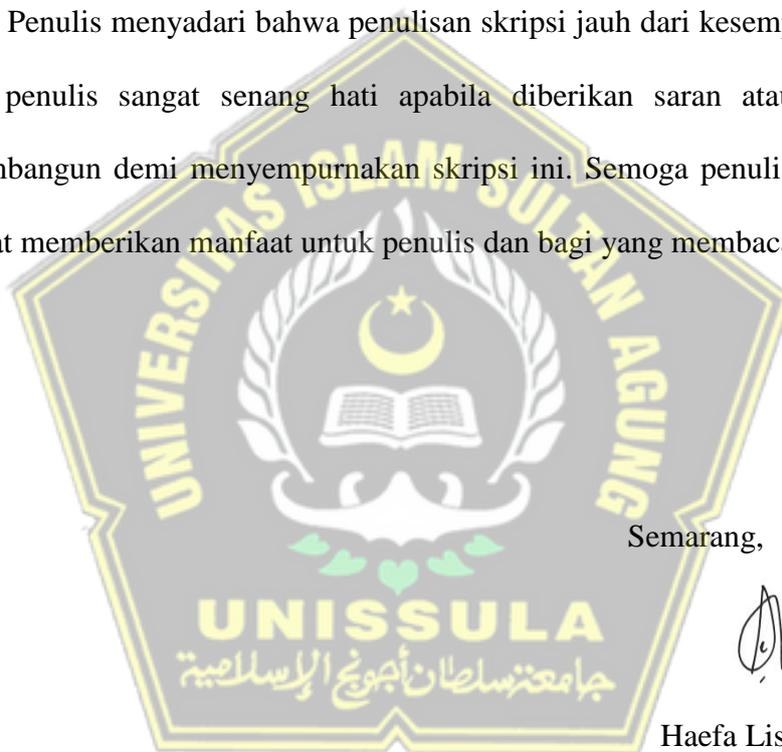
Penulisan skripsi dengan judul Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Quiz* Dengan Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD N Penjalin disusun dengan tujuan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Sultan Agung Semarang pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Atas terselesaikannya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi, diantaranya yaitu:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.Hum beliau selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H beliau selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Rida Rironika, M.Pd beliau selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Jupriyanto, S.Pd., M.Pd beliau selaku dosen pembimbing I dan Yunita Sari, S.Pd., M.Pd beliau selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Khudhori dan Ibu Nur Wakhidah beliau selaku orang tua penulis yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan setiap waktu.
6. Imam Khanafi beliau selaku kakak penulis yang memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
7. Semua mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung angkatan 2020.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis sangat senang hati apabila diberikan saran atau kritik yang membangun demi menyempurnakan skripsi ini. Semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk penulis dan bagi yang membacanya. Aamiin.



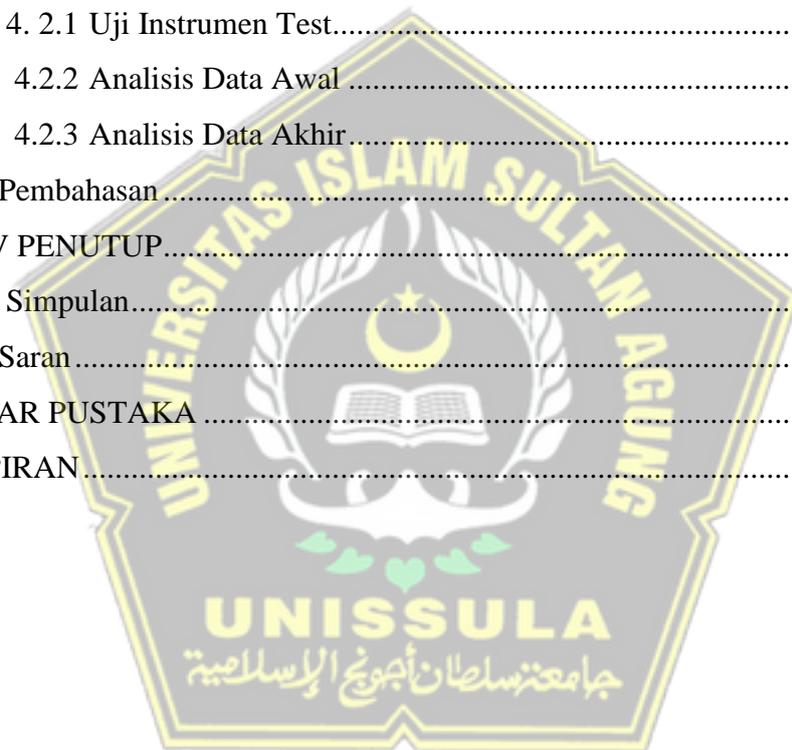
Semarang, 7 Mei 2024

Haefa Listiana

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kajian Teori.....	9
2.1.1 Model Kooperatif Tipe <i>Team Quiz</i>	12
2.1.2 Media Kartu Gambar.....	15
2.1.3 Hasil Belajar Kognitif	17
2.1.4 Mata Pelajaran IPAS	20
2.2 Penelitian Yang Relevan	23
2.3 Kerangka Berpikir	25
2.4 Hipotesis.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Desain Penelitian	28

3.2 Populasi dan Sample	30
3.2.1 Populasi.....	30
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.4 Instrumen Penelitian.....	32
3.5 Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Deskripsi Data Penelitian	45
4.2 Hasil Analisis Data Penelitian.....	47
4.2.1 Uji Instrumen Test.....	47
4.2.2 Analisis Data Awal	54
4.2.3 Analisis Data Akhir.....	55
4.3 Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 Simpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Siswa Kelas IV SD N Penjalin	29
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Soal Tes Mata Pelajaran IPAS.....	32
Tabel 3. 3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	44
Tabel 4.1 Data Awal (Pretest).....	46
Tabel 4. 2 Data Akhir (Posttest).....	46
Tabel 4. 3 Uji Reliabilitas Instrumen Soal Pretest	48
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal Posttest	48
Tabel 4. 5 Uji Daya Pembeda Soal Pretest	49
Tabel 4. 6 Uji Daya Pembeda Soal Posttest.....	50
Tabel 4. 7 Taraf Kesukaran Soal Pretest.....	51
Tabel 4. 8 Taraf Kesukaran Soal Posttest	52
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Soal Uji Coba Pretes.....	53
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Soal Uji Coba Posttest.....	53
Tabel 4. 11 Uji Normalitas.....	54
Tabel 4. 12 Output Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka berfikir	26
Gambar 3.1 One Group Pre-test Post-test Design.....	28
Gambar 4.1 Grafik Pretest dan Posttest.....	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar	68
Lampiran 2. Materi Ajar	76
Lampiran 3. Lembar Kerja Peserta Didik	79
Lampiran 4. Uji Coba Soal.....	82
Lampiran 5. Kisi-kisi Soal	92
Lampiran 6. Soal Pretest	95
Lampiran 7. Soal Posttest.....	98
Lampiran 8. Kunci Jawaban.....	101
Lampiran 9. Pedoman Penskoran.....	105
Lampiran 10. Output Uji Instrumen Soal.....	107
Lampiran 11. Output Uji Data Awal.....	112
Lampiran 12. Output Uji Data Akhir	113
Lampiran 13. Jawaban pretest dan posttest.....	114
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....	115
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian.....	116



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi manusia yang sangat berperan dalam kelangsungan hidupnya. Kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh adanya pendidikan yang berkualitas, karena dengan pendidikan dapat mengembangkan potensi anak bangsa menjadi manusia yang berilmu. Pendidikan sebagai sarana untuk membentuk watak bangsa dengan cara mengubah tingkah laku siswa menjadi manusia yang berkarakter dan dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Pembentukan watak dapat dibina melalui proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Terutama pada jenjang Sekolah Dasar yang merupakan pendidikan awal siswa setelah melewati masa kanak-kanak. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kebutuhan masyarakat membutuhkan pendekatan yang bisa memberikan kualifikasi, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan siswa dari waktu ke waktu. Penting untuk dipahami bahwa proses pembelajaran yang efektif adalah proses yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam memahami suatu fenomena alam, budaya, atau sosial. Proses pembelajaran seharusnya memberi peluang kepada siswa untuk menemukan dan mencari informasi sendiri, yang kemudian dapat diolah menjadi konsep, prinsip, dan generalisasi (Rahmaningrum, 2016). Pembelajaran yang aktif diharapkan dapat menjadikan siswa lebih

bersemangat untuk belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada ranah kognitif. Pentingnya siswa mempunyai kemampuan dalam ranah kognitif pada pembelajaran sebagai wadah siswa dalam mempelajari diri sendiri, sosial dan alam sekitar sehingga dapat memberikan manfaat untuk kehidupan bermasyarakat siswa. Ranah kognitif penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir secara rasional dan logis sehingga siswa mudah menyelesaikan permasalahan yang telah terjadi. Oleh sebab itu, ranah kognitif menjadi acuan dalam mengetahui tingkat keberhasilan penguasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih bermakna yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan potensi siswa. Priansa (2017:188) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman untuk melakukan suatu kegiatan atau proses pembelajaran agar dapat menunjang kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan. Artinya model pembelajaran itu merupakan segala aspek untuk menunjang proses pembelajaran yang digunakan oleh pengajar sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar di sekolah sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kemampuan guru dalam penguasaan model pembelajaran maupun materi ajar sangat berperan penting untuk kelancaran dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan potensi siswa serta tujuan dari kurikulum yang digunakan merupakan

kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh seorang guru. Ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi keberhasilan dan hasil belajar siswa. Untuk menciptakan pembelajaran yang tepat, pendidik harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh peserta didiknya (Aji, 2016). Penguasaan materi ajar guru sekolah dasar yaitu mencakup semua mata pelajaran, salah satu materi ajar yang harus dikuasai oleh guru adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang merupakan penggabungan antara dua mata pelajaran karena menggunakan kurikulum merdeka. IPAS mengkaji tentang alam semesta yang terdiri dari makhluk hidup dan benda mati sekaligus mempelajari tentang ilmu sosial.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD N Penjalin telah ditemukan permasalahan dalam pembelajaran IPAS yaitu masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional (ceramah). Fakta yang ada di lingkungan sekolah, siswa hanya dapat menghafal materi yang diajarkan namun tidak memahami isi materi yang telah diajarkan. Siswa sulit untuk memahami materi yang diterima dikarenakan penyampaian materi ajar hanya menggunakan ceramah yang dimana siswa diminta untuk mendengarkan dan menghafal materi yang diajarkan. Kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD N Penjalin cenderung menggunakan komunikasi satu arah yang penyampain materinya dilakukan oleh guru kepada siswa tanpa melibatkan interaksi aktif dari siswanya. Dengan pembelajaran satu arah maka mudah mengakibatkan siswa

mengalami kelelahan dan kejenuhan, sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menjadi rendah. Dalam kegiatan belajar di SD Negeri Penjalin juga belum menggunakan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna. Pembelajaran seperti ini dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi kurang menarik dan membosankan sehingga konsentrasi siswa menjadi hilang

Sesuai apa yang dikatakan guru kelas IV bahwa beberapa siswa mendapatkan nilai dibawah KKM pada mata pelajaran IPAS. Siswa dengan nilai di atas KKM tidak mencapai 50% dari jumlah siswa. Penyebab rendahnya nilai siswa karena kurangnya tingkat konsentrasi siswa terhadap pembelajaran, dilihat dari beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan ramai sendiri bahkan ada anak yang tidur ketika pembelajaran berlangsung.

Dalam penyampaian materi IPAS seharusnya guru tidak hanya mentransfer pengetahuan saja melainkan juga memberikan motivasi kepada siswa. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang dijadikan pedoman untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diharapkan siswa. Dari permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan yang dapat mengajak siswa untuk berfikir secara aktif sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar di SD N Penjalin maka penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* menjadi solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut. Alasan peneliti memilih *Team Quiz* dikarenakan mempunyai kelebihan tersendiri dibanding dengan model pembelajaran lainnya, diantaranya adalah membangun kreatifitas dan keaktifan siswa, serta dapat terjalin sikap kerja sama siswa. Model pembelajaran ini dapat menjadikan siswa aktif, baik aktif dalam menjawab maupun aktif dalam bertanya. Alasan lain dipilihnya model pembelajaran *Team Quiz* dikarenakan adanya kompetisi antar tim yang dikemas dalam suatu permainan yang mendorong siswa untuk aktif dalam menyelesaikan suatu masalah yang menjadi tanggung jawab siswa dalam kegiatan kuis, selain itu pembelajaran menjadi lebih bermakna tidak membosankan, dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimiliki siswa kepada temannya, sehingga masing-masing anggota tim diharapkan lebih menguasai materi, memahami konsep dan memecahkan masalah yang beraneka ragam.

Pembelajaran *Team Quiz* merupakan model pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV pada jenjang sekolah dasar. Menurut (Srijayanti, 2014) Dalam kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Team Quiz*, siswa diminta untuk berkelompok mempelajari materi dalam lembar soal, mendiskusikan materi, saling memberikan arahan, saling memberikan pertanyaan serta jawaban. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar hasil belajar

siswa meningkat, diperlukan juga media pembelajaran untuk menunjang berjalannya proses pembelajaran yang lebih hidup. Penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih realistis, yang dapat menjadi solusi yang efektif (Jupriyanto et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran tipe *Team Quiz* yaitu media kartu gambar. Media kartu gambar dapat memberikan siswa penggambaran visual yang konkrit mengenai materi yang diajarkan. Gambar dapat memudahkan siswa menangkap informasi lebih jelas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditetapkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa masih cenderung individual ketika pembelajaran berlangsung di ruang kelas.
2. Penggunaan model pembelajaran oleh guru IPAS belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.
3. Guru di SD N Penjalin belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dalam pembelajaran IPAS.
4. Hasil belajar kognitif siswa di SD N Penjalin pada mata pelajaran IPAS masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari permasalahan di atas, penulis memfokuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD N Penjalin Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Model pembelajaran *Team Quiz* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dapat ditentukan rumusan masalahnya yaitu, Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dengan berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV SD N Penjalin?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dengan berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N Penjalin.

1.6 Manfaat Penelitian

Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa, guru dan sekolah.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dukungan teori untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya peningkatan hasil belajar kognitif IPAS siswa melalui model pembelajaran aktif seperti model kooperatif tipe *Team Quiz*. Penerapan

model pembelajaran *Team Quiz* dengan berbantuan media gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memecahkan suatu masalah serta meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Mendapatkan pengalaman baru dengan diterapkannya gaya belajar aktif *Team Quiz* dengan berbantuan media kartu gambar sehingga siswa menjadi aktif dan semangat dalam proses pembelajaran, menguasai dengan baik materi yang telah disampaikan, serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa terutama pada mata pelajaran IPAS.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dan menjadi bahan untuk mengevaluasi pembelajaran yang sudah berlangsung, sehingga dapat menerapkan pembelajaran yang lebih menarik serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan untuk sekolah mengenai model pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memfokuskan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan cara menerapkan model pembelajaran aktif *Team Quiz*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Model Pembelajaran

A. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan struktur kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk menjalankan proses kegiatan belajar di dalam ruang kelas. Menurut Joyce & Well (dalam Khoerunnisa & Aqwal, 2020) model pembelajaran merupakan sejenis rencana atau pola yang digunakan untuk mengembangkan kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi pembelajaran, serta memandu pembelajaran di kelas dan lingkungan lainnya. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai serangkaian pilihan. Oleh karena itu, pendidik hendaknya memilih model pembelajaran yang tepat dan efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang sistematis dalam mengatur kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran serta berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran (Saefuddin & Berdiati, 2014).

Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk memudahkan penyampaian bahan ajar. Salah satu upaya guru untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran adalah dengan

menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat berdampak pada keberhasilan belajar siswa. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang mengaktifkan siswa adalah model yang proses pembelajarannya tidak hanya berfokus pada guru saja, namun siswa juga terlibat dalam proses pembelajaran dan berperan aktif.

Setiap model pembelajaran memerlukan lingkungan belajar dan sistem pengelolaan yang berbeda. Misalnya, lingkungan belajar yang fleksible, seperti kursi dan meja yang mudah dipindahkan diperlukan untuk model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran berbasis diskusi, siswa duduk dibangku yang disusun dengan bentuk melingkar atau tapal kuda.

B. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat digunakan sebagai pilihan, artinya guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkannya dan efisien mencapai tujuan pembelajarannya. Menurut (Rofa'ah, 2016) model pembelajaran memiliki 4 ciri khusus antara lain yaitu:

1) Bersifat rasional dan teoretis yang diciptakan oleh penciptanya.

Model pembelajaran memiliki teori berpikir rasional atau masuk akal. Artinya, pencipta atau pengembang tidak fiktif dalam

membuat dan mengembangkan teori, tetapi memperhitungkan fakta nyata dalam pembuatan teori.

- 2) Befokus dalam mencapai tujuan pembelajaran. Suatu model pembelajaran memiliki tujuan yang jelas mengenai apa yang ingin dicapai, seperti apa dan bagaimana siswa akan belajar secara efektif serta bagaimana siswa menyelesaikan permasalahan yang mungkin timbul selama proses pembelajaran.
- 3) Tingkah laku mengajar untuk menjamin keberhasilan implementasi model. Model pembelajaran dilengkapi dengan tingkah laku mengajar yang dibutuhkan agar cita-cita mengajar sebelumnya berhasil dalam penerapannya.
- 4) Didasari lingkungan belajar yang kondusif untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran memiliki lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif, oleh karena itu lingkungan belajar merupakan aspek yang mendukung tujuan pembelajaran.

Berdasarkan ciri-ciri model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran tidak hanya untuk memudahkan guru tetapi juga memberikan dampak positif bagi siswa dan proses pembelajaran itu sendiri. Dengan menggunakan model pembelajaran siswa akan lebih mudah mengekspresikan kreativitasnya.

2.1.1 Model Kooperatif Tipe *Team Quiz*

A. Pengertian *Team Quiz*

Team Quiz merupakan model pembelajaran aktif yang membantu siswa secara aktif memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap aktif. Model pembelajaran aktif seperti *Team Quiz* dapat menciptakan lingkungan yang memotivasi siswa untuk aktif bertanya dan menjawab, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif (Silberman 2016). Model pembelajaran *Team Quiz* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan rasa tanggung jawab siswa melalui kegiatan tanya jawab dalam suasana nyaman (Putri D.P, 2020). *Team Quiz* adalah model pembelajaran untuk membantu siswa menjadi lebih aktif di kelas. Tidak hanya membuat siswa lebih aktif dalam belajar, tetapi juga memudahkan mereka dalam menyerap ilmu yang diberikan oleh guru. (Putri LA, 2020). *Team Quiz* ini diawali dengan guru menjelaskan mata pelajaran secara klasikal, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa tim. Semua anggota tim mempelajari materi bersama-sama menggunakan lembar kerja siswa. Mereka mendiskusikan materi, kemudian diadakan kompetisi akademik. Persaingan akademik ini menimbulkan persaingan antar tim yang dapat mendorong siswa untuk selalu berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam kompetisi.

B. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Quiz*

Setiap jenis model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya yang akan digunakan oleh guru dalam menerapkan pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran *Team Quiz* yang diungkapkan oleh Zaini (2014:47) adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan materi yang akan di gunakan dalam pembelajaran
- b. Bagilah siswa menjadi tiga tim besar
- c. Guru menerangkan skenario pembelajaran dan menyajikan materi pembelajaran yang sudah ditentukan.
- d. Guru meminta tim A untuk menyiapkan kuis pertanyaan singkat, kuis harus diselesaikan selama 5 menit tidak boleh melebihi waktu yang sudah ditentukan. Sedangkan tim B dan C memanfaatkan waktu itu untuk membuka catatannya.
- e. Tim A memberikan kuis kepada anggota tim B. Jika tim B tidak mampu menjawab pertanyaan, tim C akan langsung menjawab.
- f. Ketika kuis tim A selesai, maka dilanjut segmen kedua yang menyiapkan pertanyaan singkat tim B. Tim A dan C membuka catatan mereka.
- g. Tim B memberikan kuis kepada tim C, apabila tim C tidak mampu menjawab pertanyaan, maka akan segera dijawab oleh tim A .
- h. Tim B memberikan kuis kepada tim A, apabila tim A tidak mampu menjawab, maka akan segera dijawab oleh tim C.

- i. Kemudian akan dilanjutkan segmen ketiga yang dilakukan seperti tim A dan B.
- j. Akhiri pembelajaran dengan memberikan kesimpulan hasil tanya jawab yang sudah dilakukan dan menentukan apakah ada kesalahan pemahaman.
- k. Di akhir kuis, akan ditentukan tim mana yang memperoleh bintang terbanyak dan akan mendapatkan penghargaan.

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan langkah-langkah model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keaktifan dan pengetahuan siswa, dikarenakan kegiatan pembelajaran dikemas dalam kegiatan pertandingan akademis sehingga siswa dituntut untuk aktif.

C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Quiz*

Setiap model pembelajaran yang diterapkan memiliki kelebihan dan kelemahan, demikian pula dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* memiliki kelebihan dan kelemahan. Seperti yang diungkapkan oleh Zaini (2014:43) disebutkan bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Team Quiz* sebagai berikut:

- 1) Kelebihan model kooperatif tipe *Team Quiz*
 - a) Meningkatkan keseriusan siswa dalam belajar.
 - b) Siswa terlibat penuh.
 - c) Menciptakan suasana belajar aktif yang menyenangkan.

- d) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.
- 2) Kelemahan model kooperatif tipe *Team Quiz*
- a) Kesulitan siswa dalam mengorientasikan pemikirannya, apabila tidak didampingi oleh guru.
 - b) Memerlukan banyak waktu
 - c) Memerlukan pengawasan ketat dalam mengkondisikan kelas ketika keributan terjadi.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *Team Quiz* melibatkan siswa secara penuh yang artinya siswa sebagai subjek dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keseriusan siswa sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, namun pembelajaran *Team Quiz* memerlukan waktu yang lama serta harus ada pengawasan yang ketat terhadap siswa agar kelas tetap kondusif.

2.1.2 Media Kartu Gambar

A. Pengertian Media Kartu Gambar

Media gambar merupakan suatu ilustrasi visual yang terkait dengan materi pembelajaran, dimaksudkan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Menurut (Melisa, 2019) media gambar merupakan media yang secara jelas dan kuat menghubungkan fakta dan ide melalui kombinasi kata dan gambar. Media gambar mempunyai sifat yang sederhana, mudah di produksi dan murah dari segi

pendanaan. Media gambar berupa media dengan memiliki ukuran panjang dan lebar.

Media kartu bergambar merupakan media visual yang pesannya disampaikan melalui simbol-simbol komunikasi visual, terutama gambar yang digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas pengungkapan suatu gagasan, dan mengilustrasikan suatu fakta. Media kartu bergambar adalah suatu alat atau media pembelajaran yang dibuat untuk memudahkan pembelajaran. Bahan pembuatan kartu gambar yaitu kertas tebal atau karton tebal dengan ukuran 8 x 12 cm, ditengahnya terdapat gambar sesuai materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kartu gambar merupakan alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta pesan dengan lebih mudah melalui kartu gambar yang ditengahnya ada gambar sesuai dengan materi yang akan diajarkan dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran yang diharapkan.

B. Peran Media Kartu Gambar

Media kartu bergambar memberikan kontribusi yang sangat besar, terutama dalam mendorong perkembangan kognitif dan penemuan diri. Penerapan media dalam kegiatan belajar mengajar bukan termasuk fungsi tambahan, namun memiliki fungsi tersendiri sebagai alat untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif. Penggunaan media

kartu bergambar di dalam kelas bertujuan untuk mempercepat kegiatan belajar mengajar dan membantu siswa menarik perhatian guru. Berikut adalah peran media kartu gambar:

1. Media kartu gambar digunakan guru untuk menjelaskan informasi yang diajarkannya.
2. Media dapat menimbulkan permasalahan yang perlu dijelaskan dan diselesaikan lebih rinci oleh siswa selama proses pembelajaran.
3. Media berperan sebagai sumber belajar untuk siswa.
4. Meraih kegembiraan, kepuasan dan kebahagiaan
5. Membiasakan diri untuk mematuhi peraturan yang berlaku.

Media kartu bergambar tidak hanya dapat merangsang kreativitas dan perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan perhatian dan minat, meningkatkan kreativitas, membuat tidak mudah melupakan isi pelajaran, serta memperlancar proses pembelajaran dan komunikasi terhadap guru dan siswa. Media kartu bergambar merupakan salah satu media visual bergambar yang mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, menggunakan media kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam menerima materi yang diberikan.

2.1.3 Hasil Belajar Kognitif

A. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pengetahuan dan pemahaman mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai dalam bentuk huruf atau

angka. Siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya apabila mampu menunjukkan perubahan-perubahan dalam dirinya, dan perubahan-perubahan tersebut dapat muncul dalam bentuk kemampuan berpikir (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif). Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Triana (2021: 14) hasil belajar diartikan sebagai kemampuan seseorang, mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses belajar yang dilaksanakan pada tempat dan waktu tertentu. Hasil belajar dapat dilihat dari evaluasi hasil belajar yang bertujuan untuk memperoleh data siswa yang menunjukkan kemampuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, untuk mencapai hal tersebut diperlukan strategi pembelajaran yang tepat. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Rezeki, Sitompul, Sitomurang (2020:1153) bahwa hasil belajar yang baik memerlukan kemampuan guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang tepat dan memahami karakteristik siswa, serta kelancaran proses pembelajaran secara efektif.

B. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini terfokus pada hasil belajar pada ranah kognitif. Menurut Wulandari dkk. (2021), pentingnya ranah kognitif bagi siswa dalam pembelajaran IPAS yaitu sebagai wadah bagi siswa untuk belajar tentang dirinya dan alam lingkungannya sehingga bermanfaat bagi kehidupan sosialnya. Ranah kognitif penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis dan

rasional siswa serta melatih berpikir tingkat tinggi sehingga mudah menyelesaikan permasalahan yang ada. Oleh karena itu, ranah kognitif menjadi kriteria penentu tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan aktivitas mental atau otak, yaitu yang ada kaitannya dengan daya ingat, berfikir, atau kemampuan intelektual. Berikut adalah indikator dalam ranah kognitif menurut Kratwhol (dalam Nafiati, 2021:161):

1. Mengingat (C1)

Pada fase ini, siswa mampu mengingat informasi yang berkaitan dengan pengetahuan, fakta, dan konsep yang dipelajari.

2. Memahami (C2)

Pada fase ini, siswa sudah mampu menafsirkan pesan dari pelajaran yang disampaikan.

3. Mengaplikasikan (C3)

Pada fase ini, siswa mampu menerapkan konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam keadaan yang nyata.

4. Menganalisis (C4)

Pada fase ini, siswa mampu mengklasifikasikan dan mengelompokkan suatu informasi tertentu dengan informasi lainnya.

5. Mengevaluasi (C5)

Pada fase ini, siswa mampu menilai beberapa informasi menggunakan kriteria tertentu.

6. Mencipta (C6)

Pada fase ini, siswa mampu menghubungkan formulasi yang sudah ada untuk membuat formulasi baru.

Berdasarkan tingkatan aspek kognitif di atas, terdapat tiga tingkatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ranah kognitif C4-C6, hal tersebut dikarenakan peneliti memilih kelas tinggi sebagai subjek penelitian.

Pada ranah kognitif C4-C6 sudah termasuk ke dalam soal HOTS. Soal HOTS adalah pertanyaan yang melibatkan tingkat kognitif C4 analisis, C5 evaluasi, dan C6 kreasi. Pendapat yang dinyatakan oleh Setiawati (2019:38), yang menjelaskan bahwa soal HOTS terletak pada dimensi berpikir menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Soal HOTS dirancang untuk melibatkan siswa dalam pemecahan masalah nyata, dengan harapan bahwa mereka dapat mengatasi tantangan tersebut melalui nalar dan logika mereka.

2.1.4 Mata Pelajaran IPAS

A. Pengertian IPAS

Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa dalam memahami

lingkungan alam dan sosial dalam satu kehidupan. Pada kurikulum sebelumnya pelajaran pengetahuan alam dan sosial menjadi mata pelajaran yang terpisah yaitu IPA dan IPS. Mata pelajaran IPA adalah ilmu pengetahuan yang mengajarkan mengenai fenomena alam melalui suatu proses yang disebut dengan proses ilmiah. IPA diartikan sebagai kumpulan pengetahuan yang terstruktur secara alami. Sedangkan IPS merupakan ilmu pengetahuan yang menjadikan manusia sebagai objek kajiannya dan mengkaji hubungan antara manusia dengan lingkungannya baik fisik maupun sosialnya (Ahmad Susanto, 2014).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mengacu pada pengetahuan yang mengeksplorasi perilaku manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial dan lingkungan alam serta interaksinya. Ilmu pengetahuan merupakan gabungan berbagai macam pengetahuan yang diperoleh secara sistematis dan logis dengan memperhatikan sebab dan akibat. Pengetahuan ini terdiri dari pengetahuan alam dan sosial. Fokus utama yang ingin dicapai melalui pembelajaran IPAS bukanlah seberapa banyak materi yang diserap oleh siswa, namun seberapa kompeten siswa dalam menggunakan ilmunya.

B. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial semestinya memiliki tujuan khusus bagi siswa SD yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan minat dan rasa ingin tahu agar siswa terstimulasi untuk mempelajari fenomena-fenomena yang ada di sekitar

manusia dan memahami hubungan alam semesta dengan kehidupan manusia.

- 2) Berperan aktif dalam menjaga, memelihara dan menjaga lingkungan alam serta mengelola sumber daya alam secara bijaksana.
- 3) Memahami siapa dirinya, memahami lingkungan sosialnya seperti apa, memahami bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah seiring berjalannya waktu.
- 4) Mengetahui persyaratan bagi peserta didik untuk bergabung dalam kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti untuk menjadi anggota masyarakat bangsa, sehingga dapat berkontribusi dalam proses penyelesaian permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar dan dirinya sendiri.
- 5) Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep dalam IPAS serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Karakteristik IPAS

- 1) Bersifat dinamis. Perlu dilakukan pengkajian karena pengetahuan mengalami perubahan dari zaman ke zaman.
- 2) Pendekatan yang lebih holistik. Penting untuk menggunakan sudut pandang yang luas dalam hubungannya dengan disiplin ilmu lain untuk menguasai pengetahuan baru.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, peneliti menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

Serupa dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Sundari dan Rukoyah tentang Pengaruh model pembelajaran *team quiz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Global Prima Islamic School mengungkapkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar siswa. Dilihat dari pembahasan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan model *Team Quiz* menjadikan hasil belajar siswa lebih unggul daripada menggunakan metode ceramah. Hasil belajar IPS siswa dengan nilai rata-rata sebesar 65,44 pada kelas eksperimen sebelum menerapkan model pembelajaran *Team Quiz*, sedangkan hasil belajar IPS setelah menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 80,55. Dari hasil penelitian tersebut telah membuktikan bahwa hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* lebih unggul daripada menggunakan metode ceramah.

Penelitian yang kedua merupakan penelitian yang dilakukan oleh Farida dan Audea (2019) tentang pengaruh model *team quiz* terhadap hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar Kota Padang” menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa pada kelompok eksperimen yang

menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* dengan kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran biasa. Berdasarkan analisis serta pembahasan hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok kontrol. Nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 82,12 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok kontrol yaitu 73,18 dengan selisih 8,89. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa pada kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Team Quiz* dan kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran biasa. Sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan model *Team Quiz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa.

Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Mardiyanti, E. (2017) tentang penggunaan model TQ (*Team Quiz*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama islam siswa kelas VII SMPN 1 Trimurjo tahun pelajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Team Quiz* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa mata pelajaran PAI. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan tingkat ketuntasan 61% pada siklus I meningkat menjadi 91% pada siklus II, hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 30%.

Penelitian ini dengan penelitian sebelumnya memiliki persamaan pada penggunaan model pembelajaran *Team Quiz* dan hasil belajar siswa.

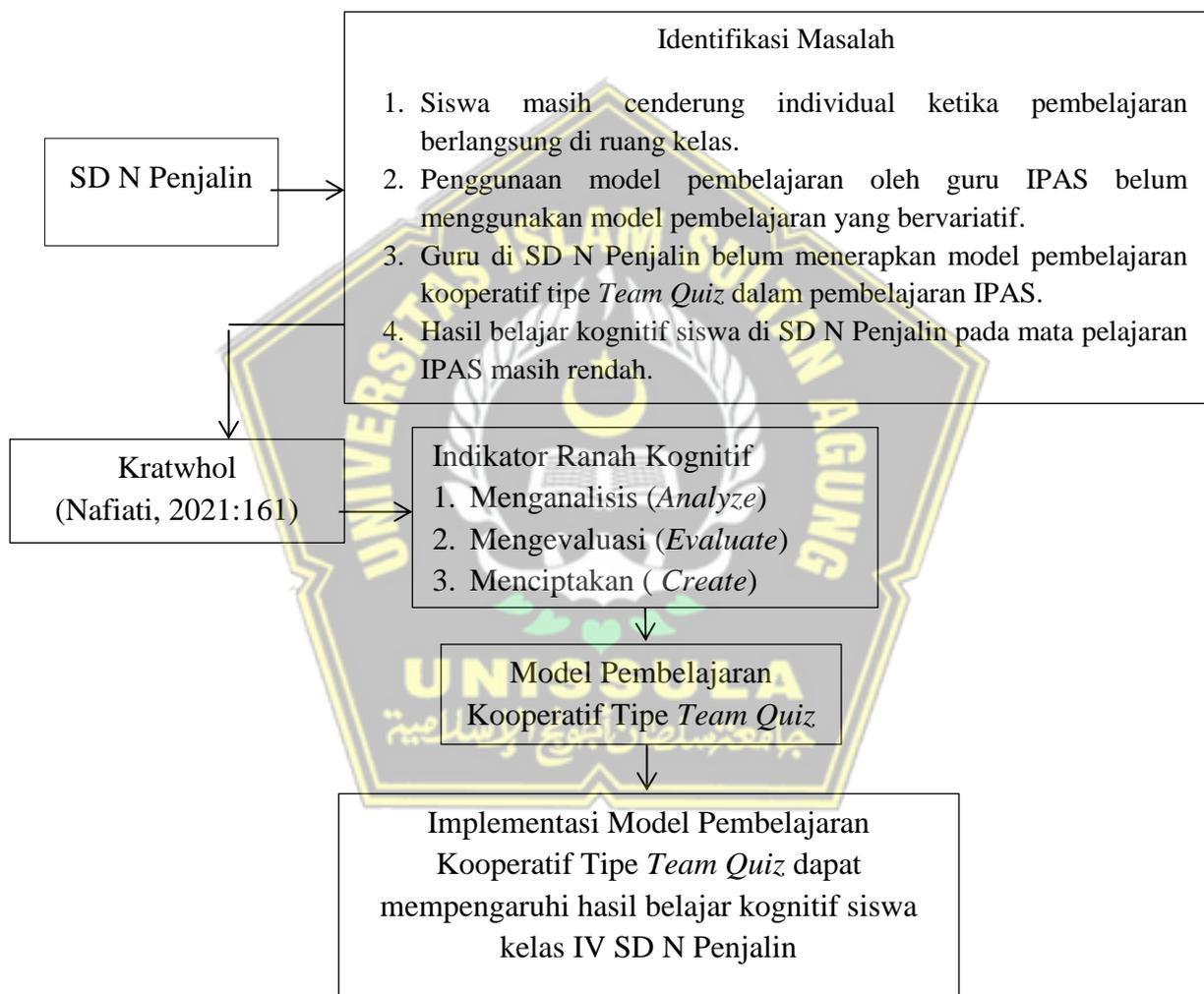
Sedangkan perbedaannya terdapat pada dari segi tempat, objek penelitian, jumlah sample dan populasi serta hasil penelitian memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya.

2.3 Kerangka Berpikir

Penggunaan model *Team Quiz* merupakan salah satu dari penerapan model pembelajaran inovatif khususnya pada proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar. Model pembelajaran *Team Quiz* melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengembangkan potensinya serta meningkatkan rasa percaya diri dan sikap kolaboratif. Dengan model pembelajaran *Team Quiz* dapat memberikan peluang kepada teman kelompok untuk membuat soal secara sistematis. Selain itu dapat mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh teman kelompok lain. Dapat juga mengurangi rasa takut siswa untuk bertanya kepada teman ataupun guru, dan terakhir dengan menerapkan model pembelajaran *Team Quiz* memungkinkan siswa untuk saling berbagi ilmu pengetahuan yang mereka kuasai.

Gambaran kerangka berpikir yang disusun peneliti diawali dengan mempertimbangkan fakta-fakta tentang keadaan awal siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian dilakukan pre-test untuk menguji kemampuan awal siswa dan dilakukan *treatment* dengan penerapan model pembelajaran *Team*

Quiz. Tahap selanjutnya dilakukan post-test yang bertujuan untuk menguji kemampuan siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Quiz* dan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Team Quiz* memberikan pengaruh terhadap tingkat kemampuan siswa. Berikut merupakan bagan kerangka berpikirnya



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka berfikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terkait yang telah dijelaskan sebelumnya oleh peneliti, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD N Penjalin.

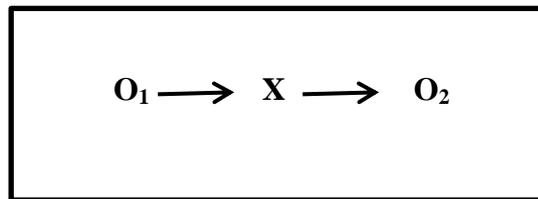


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk mempelajari suatu populasi atau sample tertentu, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015:14). Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen yang merupakan jenis analisis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh situasi lain terhadap kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs* dengan desain *One Group Pre-test-Post-test Design*. Eksperimen dilakukan hanya dengan satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Pada desain ini dilakukan *pre-test* sebelum diterapkan model *Team Quiz* (O_1) dan *post-test* setelah diterapkan model *Team Quiz* (O_2). Perbedaan yang diamati adalah perbedaan pencapaian dari hasil data *pre-test* dan hasil *post-test*. Langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian diukur menggunakan uji-t. Perbedaan O_1 dan O_2 diartikan sebagai efek perlakuan (*treatment*). Adapun desain *One Group Pre-test Post-test* menurut Sugiyono (2015:110) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 One Group Pre-test Post-test Design

Keterangan:

O_1 : Nilai *Pre-test* (Sebelum diberikan perlakuan)

X : Penerapan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media kartu gambar

O_2 : Nilai *Post-test* (Sesudah diberikan perlakuan)

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan *One Group Pre-test Post-test Design* adalah:

- 1) Pertama, siswa melakukan *pre-test* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebelum dilakukan *treatment*.
- 2) Kedua, pelaksanaan *treatment*. Setelah siswa melakukan *Pre-test*, siswa diberikan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media kartu gambar. *Treatment* dilakukan sebanyak dua kali pembelajaran dengan mata pelajaran IPAS.
- 3) Ketiga, pelaksanaan *Post-test*. Siswa melakukan *Post-test* yang merupakan proses akhir dari eksperimen setelah diberikan *treatment*. *Post-test* ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

3.2 Populasi dan Sample

3.2.1 Populasi

Populasi merupakan suatu wilayah generalis yang terdiri dari objek dan subjek dengan kualitas atau karakteristik tertentu yang digunakan peneliti untuk mempelajari dan menarik kesimpulan (Sugiyono, 2019). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD N Penjalin tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 19 siswa.

Tabel 3. 1 Data Siswa Kelas IV SD N Penjalin

No	Kelas	Jenis Kelamin	
		Perempuan	Laki-Laki
1	IV	9	10
Total		19	

3.2.2 Sample

Sample ini merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015:118). Teknik pengambilan sample pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik untuk menentukan sample seluruh anggota populasi. Artinya bahwa teknik ini merupakan teknik pengambilan sample yang jumlah sampelnya sama dengan jumlah populasi. Alasan penggunaan teknik ini karena jumlah populasinya relatif kecil jumlah siswanya kurang dari 30 anak, sehingga seluruh siswa dijadikan sample. Dalam penelitian ini menggunakan sample dari siswa kelas IV SD N Penjalin dengan jumlah 19 siswa.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses melakukan penelitian diperlukan suatu teknik pengumpulan data yang nantinya dapat digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data yang dikumpulkan. Faktor utama yang mempengaruhi kualitas hasil data penelitian ada dua, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas data yang dikumpulkan. Kualitas instrumen yang digunakan dalam analisis didasarkan pada validitas, sedangkan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data didasarkan pada efektivitas metode yang digunakan untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2013).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah berbentuk tes. Menurut (Suharman, 2018) tes adalah suatu metode untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan pertanyaan, pernyataan, atau tugas yang dipilih secara cermat dan berstandar. Jadi, tes merupakan suatu teknik untuk melakukan kegiatan pengukuran berupa serangkaian pertanyaan, pernyataan, atau tugas yang diselesaikan atau dijawab oleh siswa.

Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* adalah tes yang dilakukan sebelum adanya perlakuan (*treatment*). *Pre-test* berfungsi sebagai sarana untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum adanya perlakuan (*treatment*). Sebaliknya, *post-test* adalah tes yang dilakukan sesudah adanya perlakuan (*treatment*). *Post-test* ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini

tes tertulis digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada tiga ranah kognitif : menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat digambarkan sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyajikan data yang bersifat sistematis dan objektif untuk tujuan pemecahan masalah atau pengujian hipotesis. Dengan demikian, alat apa pun yang mungkin mendukung suatu penelitian dapat disebut sebagai instrumen penelitian atau instrumen pengumpulan data. Sebagai instrumen pengumpul data penelitian, kalitas instrumen sangat menentukan kualitas data yang dikumpulkan.

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS setelah menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* yaitu lembar tes. Tes merupakan serangkaian pernyataan yang harus diberikan jawaban, dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman seseorang.

Dalam penelitian ini, tes disusun dalam bentuk tes uraian untuk mendapatkan data hasil belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Team Quiz*. Soal yang diberikan ketika *pre-test* dan *post-test* berbeda. Untuk menyelesaikannya siswa harus menjawab soal dengan cara menguraikan jawaban yang sesuai dengan perintah soal, jika siswa menjawab dengan banar akan mendapatkan skor maksimal 10 pada setiap soalnya. Tes ini dibuat merujuk pada indikator ketercapaian siswa pada ranah kognitif.

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Soal Tes Mata Pelajaran IPAS

Capaian Pembelajaran	Indikator Ranah Kognitif	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal
Siswa mampu memahami materi keberagaman budaya indonesia dan cara pelestariannya	1. Menganalisis	Disajikan soal, siswa mampu membandingkan keragaman budaya dari 2 provinsi yang ada di Indonesia	C5	1	Uraian
	a. Menganalisis perbedaan				
	b. Memilih argument				
	c. Mengaitkan argument				
	2. Mengevaluasi	Disajikan cerita, siswa mampu menganalisis isi cerita mengenai perbedaan yang ada di lingkungan sekolah	C4	2-3	Uraian
a. Menilai pernyataan					
b. Memperjelas argument					
c. Menyimpulkan pernyataan	Disajikan soal, siswa mampu memberikan argumentasi mengenai rumah adat	C5	4	Uraian	
d. Membandingkan argument					
3. Menciptakan	Disajikan soal, siswa mampu menganalisis faktor yang menyebabkan adanya keragaman budaya	C4	5	Uraian	
a. Menghubungkan argument					
b. Mengkategorikan argument					

		Disajikan gambar, siswa mampu menganalisis sikap dan perilaku dalam menghadapi ragam budaya	C4	6	Uraian
		Disajikan pernyataan, siswa mampu mengevaluasi karakteristik budaya yang ada di Indonesia	C5	7	Uraian
		Disajikan soal, siswa mampu menguraikan bagaimana cara mempertahankan keragaman budaya yang ada di Indonesia	C4	8	Uraian
		Disajikan teks bacaan, siswa mampu menguraikan keunikan rumah adat joglo	C4	9	Uraian
		Disajikan gambar, siswa mampu menyajikan dan	C4	10	Uraian

		menganalisis adat istiadat yang berbeda dari kedua suku.			
		Disajikan soal, siswa mampu menguraikan perbedaan antara tarian daerah dari provinsi yang berbeda.	C4	11	Uraian
		Disajikan soal, siswa mampu menciptakan sikap toleransi terhadap perbedaan budaya dalam masyarakat	C6	12	Uraian
		Disajikan soal, siswa mampu menganalisis dan membandingkan tari tradisional dan tari modern	C4	13-14	Uraian
		Disajikan gambar, siswa mampu mengategorikan nama daerah dan rumah adatnya	C4	15	Uraian

		Disajikan soal, siswa mampu memberikan argumentasi mengenai persatuan dan kesatuan	C5	16	Uraian
		Disajikan soal, siswa mampu menganalisis perbedaan yang ada di sekolah mengenai keragaman budaya	C4	17	Uraian
		Disajikan gambar, siswa mampu menguraikan cara untuk mengenalkan budaya kepada generasi muda	C4	18	Uraian
		Disajikan gambar, siswa mampu menganalisis penyebab hilangnya budaya	C4	19	Uraian
		Disajikan soal, siswa mampu membuat atau memberikan cara	C6	20	Uraian

		untuk menghadapi masalah yang sedang terjadi.			
				Jumlah	20

Sebelum soal tes dibagikan kepada siswa, dilakukan terlebih dahulu uji coba dengan tujuan untuk memeriksa apakah data hasil tes tersebut benar-benar layak dijadikan hasil penelitian. Berikut beberapa uji tes yang dilakukan adalah:

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan langkah awal dalam menentukan tingkat validitas dan kesesuaian suatu instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Tes yang valid bertujuan untuk pengambilan keputusan tertentu, jika tidak valid maka dapat ditunjukkan untuk pengambilan keputusan lain (Matondang, 2014). Adapun langkah-langkah uji validitas dalam mengetahui kevalidan soal tes yaitu sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi SPSS
- 2) Masukkan data instrumen yang digunakan
- 3) Kemudian ubahlah var00001 s.d. var00020 dengan X_1 s.d X_{20}
- 4) Klik *analyze, correlate, bivariate*
- 5) Masukkan variabel y dan X_1 pada kolom variable, klik Ok

Hasil pengolahan data dapat berupa:

- a. Apabila $\text{Sig (2-tailed)} < \alpha$ artinya, soal dikatakan valid
- b. Apabila $\text{Sig (2-tailed)} > \alpha$ artinya, soal dikatakan tidak valid

2. Uji Reliabilitas

Uji reabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Pengukuran dapat dikatakan reliabel jika beberapa pengukuran yang dilakukan terhadap kelompok subjek menghasilkan hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek-aspek yang diukur pada subjek tidak mengalami perubahan (Matondang, 2014).

Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan uji reliabilitas data:

- 1) Buka aplikasi SPSS
- 2) Pilih *analyze, scale*, kemudian *reliability analysis*
- 3) Masukkan variabel soal yang valid pada kolom
- 4) Klim model: *alpha*, lalu klik Ok
- 5) Muncul *output reliabilitas* soal

3. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda berfungsi untuk menentukan apakah suatu soal dapat membedakan antar kelompok berdasarkan perbedaan yang ada dalam aspek yang diukur. Dalam penelitian ini, uji daya pembeda digunakan untuk mengetahui siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah.

Rumus yang digunakan untuk mengukur daya pembeda yaitu:

$$DP = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan :

D = Daya Pembeda

Ba = Jumlah menjawab benar kelompok atas

Bb = Jumlah menjawab benar kelompok bawah

Ja = Banyaknya siswa kelompok atas

Jb = Banyaknya siswa kelompok bawah

Langkah-langkah dalam menggunakan Microsoft Excell untuk memproses data dalam uji daya pembeda adalah sebagai berikut:

- 1) Buat tabel data soal yang valid, kemudian susun berdasarkan jumlah skor dari tertinggi ke terendah.
- 2) Pilihlah 50% siswa kelompok atas dan 50% siswa kelompok bawah.
- 3) Buatlah sheet baru yang membagi data menjadi dua bagian: data dari kelompok atas dan kelompok bawah.
- 4) Buatlah lembar kerja yang berisi kolom untuk mengisi Ba, Bb, Ja, Jb.
- 5) Buat lembar kerja yang memiliki kolom untuk Daya Pembeda (DP) dan keterangan yang diperlukan untuk menghitung daya pembeda serta menetapkan kriterianya.
- 6) Untuk menetapkan kriteria daya pembeda, gunakan fungsi logika IF pada setiap sel di kolom keterangan daya pembeda.

Tabel 3.3 Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai	Kriteria
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran didefinisikan sebagai sejauh mana suatu butir soal dianggap sulit, sedang, atau mudah dalam pengerjaannya. Tingkat kesukaran sebuah soal merujuk pada seberapa mudah atau sulitnya soal tersebut bagi subjek. Untuk menentukan tingkat kesukaran soal dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Keterangan :

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Dalam menilai suatu soal, digunakan kriteria dimana semakin kecil indeks yang didapat, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya, semakin

besar indeks yang didapat, semakin mudah soal tersebut. Berikut adalah kriteria untuk menentukan indeks kesukaran:

Tabel 3.4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Nilai	Kriteria
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah

3.5 Teknik Analisis Data

Salah satu teknik yang digunakan dalam analisis data penelitian kuantitatif adalah memperoleh jawaban dari hipotesis. Oleh karena itu, perlunya perhitungan statistik untuk menjawab hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Analisis data awal

Sebelum memulai penelitian dilakukan teknik analisis data awal dengan maksud untuk mengetahui kondisi awal diperoleh sample penelitian. Data yang dianalisis pada langkah ini adalah hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dalam menyelesaikan soal uraian pada mata pelajaran IPAS. Data ini didapatkan dari kelas IV SD N Penjalin tahun ajaran 2023/2024. Dalam analisis data awal, maka diperlukan uji normalitas untuk menganalisis data awal dengan tujuan agar data yang didapatkan mempunyai status normalitas dan dapat digunakan untuk keperluan penelitian.

Uji normalitas menentukan apakah kondisi data berdistribusi normal atau tidak. Normalitas suatu kumpulan data akan menjadi salah satu faktor yang digunakan untuk menentukan statistik yang akan digunakan pada analisis selanjutnya.. Uji normalitas dapat diolah menggunakan aplikasi *SPSS for windows* dengan uji *Shapiro-Wilk* dikarenakan jumlah sample kecil dengan jumlah kurang dari 30.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi SPSS
- 2) Pilih menu *view data*
- 3) Kemudian pilih tab *Analyze*
- 4) Pilih menu *Descriptive Statistic*, lalu klik *Explore*
- 5) Masukkan *variable* yang ingin diuji normalitasnya (*variable data*) dalam kolom *Dependent List*
- 6) Klik *plots*, lalu pada window *Explore: Plots*, tandai kotak *normality plots with test*
- 7) Klik *Continue* di window *Explore: Plots* dan klik *Ok* di window *Explore*

Kriteria untuk mengetahui normalitas menggunakan uji *Shapiro-Willk* sebagai berikut:

- a. Apabila nilai $\text{Sig} < 0,005$ artinya data tidak berdistribusi normal.
- b. Apabila nilai $\text{Sig} > 0,005$ artinya berdistribusi normal

(Sundayana, 2015:86)

2. Analisis data akhir

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menjawab suatu hipotesis. Data yang diolah pada analisis data akhir adalah hasil jawaban siswa terhadap soal uraian mata pelajaran IPAS. Data tersebut diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dimana siswa diberikan *treatment* berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*. Selanjutnya data yang didapat bisa digunakan untuk bahan analisis data akhir yang berupa uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan dalam menyelesaikan soal sebelum dan sesudah perlakuan.

a. Uji *Paired Sample T-Test*

Setelah peneliti menetapkan data hasil *post-test* berdistribusi normal, maka dilakukan uji-t. Uji *paired sample t-test* digunakan guna mengetahui perbedaan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan *treatment* yang berbeda dari subjek yang sama dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post test*. Berikut hipotesis uji-t adalah sebagai berikut;

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal uraian pada mata pelajaran IPAS.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal uraian pada mata pelajaran IPAS.

Setelah hipotesis ditetapkan, langkah selanjutnya adalah memasukkan data ke dalam uji-t. Langkah-langkah yang digunakan untuk uji paired sample t-test adalah sebagai berikut:

- 1) Klik tab *Analyze*
- 2) Kemudian pilih *Compare Means*, klik *paired sample t-test*
- 3) Dalam menu *window paired sample t-test*, masukkan data variable *pre-test* dan *post-test* sebagai *Current Selections* pada kotak *paired variable*
- 4) Klik *options* dengan memilih tingkat kesahihan 0,05 atau 5%, klik *continue*, lalu klik ok
- 5) Terakhir, hasil analisis ditampilkan di jendela output.

Keterangan:

- a. Output pertama menyatakan deskripsi data
- b. Output kedua menyatakan hasil pengujian

Kriteria pengujian yaitu H_0 diterima apabila nilai $\text{sig} \geq 0,05$ dan H_0 ditolak apabila nilai sig pada uji $t < 0,05$. Apabila nilai t hitung $\geq t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

H_0 : Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* berbantuan media gambar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.'

H_a : Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* berbantuan media kartu gambar dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2024 di SD Negeri Penjalin yang lokasinya terletak di Desa Penjalin Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal. Dalam penelitian ini melibatkan siswa kelas IV SD Negeri Penjalin sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*. Dalam kelas ini terdapat 19 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Penjalin.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest*. Populasi yang diteliti adalah semua siswa kelas IV SD Negeri Penjalin. Untuk pengambilan sampel, peneliti menerapkan teknik sampling jenuh sehingga seluruh anggota populasi yang berjumlah 19 siswa menjadi sampel penelitian.

Selanjutnya dilakukan validitas soal terhadap 19 siswa kelas V SD Negeri Penjalin yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 2 Februari 2024. Hasil uji coba tersebut digunakan untuk mengukur validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal untuk

mengetahui layak atau tidaknya digunakan sebagai instrumen dalam mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Berikut merupakan penjabaran dari perolehan data awal dan data akhir:

1. Deskripsi Data Awal

Tabel 4.1 Data Awal (Pretest)

Keterangan	Pretest
Jumlah Sample Siswa	19
Rata-rata	53,11
Standar Deviasi	5,40
Minimal	40
Maksimal	64
Varians	29,15
Modus	54

Pada pengolahan data awal, peneliti menggunakan Microsoft Excell. Hasil menunjukkan terdiri 19 sample siswa dengan nilai rata-rata 53,11. Standar deviasi diperoleh 5,40. Varians diperoleh 29,15. Nilai minimal 40 dan nilai maksimal 64. Sedangkan modus diperoleh yaitu 54.

2. Deskripsi Data Akhir

Tabel 4. 2 Data Akhir (Posttest)

Keterangan	Pretest
Jumlah Sample Siswa	19
Rata-rata	88,16
Standar Deviasi	5,85
Minimal	80
Maksimal	100
Varians	34,24
Modus	90

Pada pengolahan data akhir, peneliti menggunakan Microsoft Excell. Hasil menunjukkan terdiri 19 sample siswa dengan nilai rata-

rata 88,16. Standar deviasi diperoleh 5,85 .Varians diperoleh 34,24. Nilai minimal 80 dan nilai maksimal 100. Sedangkan modus diperoleh yaitu 90.

4.2 Hasil Analisis Data Penelitian

Hasil dari sekumpulan data yang telah dikumpulkan sebelumnya dapat diperoleh melalui penelitian yang telah dilakukan. Jika sudah memiliki data, maka setelah itu data tersebut akan dianalisis dengan tujuan untuk menentukan hipotesis penelitian. Berikut penjelasan hasil analisis instrumen *Pretest* dan *Posttest* yang telah di uji cobakan.

4.2.1 Uji Instrumen Test

a. Uji Validitas

Uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui keberlakuan suatu pertanyaan tertentu memenuhi syarat valid atau tidak valid. Dalam penelitian ini, data pertanyaan dianalisis menggunakan SPSS. Setiap soal dapat dikatakan valid apabila nilai yang tercantum dalam kolom Sig. (2-tailed) $< 0,05$ dan $r_{tabel} > r_{hitung}$.

Berdasarkan hasil uji validitas soal yang dilakukan menunjukkan bahwa dari 20 soal yang di uji cobakan pada siswa kelas V SD Negeri Penjalin sebanyak 10 soal pretest yang dinyatakan valid, yakni soal nomor 1, 3, 5, 7, 9, 13, 15, 18, 19, 20 dan soal posttest sebanyak 12 soal yang dinyatakan valid dengan nomor soal 1, 2, 4, 5, 8, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 20.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas pada hakikatnya berkaitan dengan konsistensi dan kestabilan soal yang digunakan untuk menilai kemampuan siswa. Reliabilitas suatu soal ditentukan oleh kemampuannya yang sama secara konsisten. Output data yang dihasilkan melalui bantuan SPSS memberikan informasi hasil uji reliabilitas yang dapat diamati pada kolom *Cronbach's Alpha*. Berikut adalah data output hasil uji reliabilitas yang diperoleh dari bantuan SPSS:

Tabel 4. 3 Uji Reliabilitas Instrumen Soal Pretest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,825	10

Berdasarkan informasi yang tertera dalam tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa soal yang diuji cobakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Hal ini dibuktikan dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,825 yang termasuk dalam rentang reliabilitas tinggi.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal Posttest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,827	12

Berdasarkan data pada tabel reliabilitas yang disajikan, kesimpulannya adalah bahwa reliabilitas mencapai 0,827 membuktikan bahwa butir soal posttest juga memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

c. Daya Pembeda

Diperlukannya uji daya pembeda guna mengetahui perbedaan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa, baik itu siswa berkemampuan tinggi ataupun berkemampuan rendah. Pengukuran daya beda dilakukan menggunakan Microsoft Excell dalam penelitian ini. Tabel berikut menunjukkan analisis daya beda pada soal yang telah di uji cobakan:

Tabel 4. 5 Uji Daya Pembeda Soal Pretest

No Soal	DP	Keterangan
1	0,72	Sangat Baik
2	0,07	Jelek
3	0,31	Cukup
4	0,18	Jelek
5	1,21	Sangat Baik
6	0,57	Baik
7	0,32	Cukup
8	0,37	Cukup
9	0,78	Sangat Baik
10	0,18	Jelek
11	0,18	Jelek
12	0,06	Jelek
13	0,90	Sangat Baik
14	0,28	Cukup
15	0,78	Sangat baik
16	0,14	Jelek
17	0,08	Jelek
18	1,09	Sangat baik
19	0,39	Cukup
20	0,80	Sangat baik

B

Berdasarkan tabel daya pembeda di atas, hasil analisis menyatakan bahwa terdapat 5 soal yang di kategorikan cukup,1 soal yang

dikategorikan baik, 7 soal yang dikategorikan sangat baik, dan 7 soal dikategorikan jelek.

Tabel 4. 6 Uji Daya Pembeda Soal Posttest

No Soal	DP	Keterangan
1	0,61	Baik
2	0,97	Sangat Baik
3	0,31	Cukup
4	0,81	Sangat Baik
5	0,58	Baik
6	0,14	Jelek
7	0,03	Jelek
8	0,30	Cukup
9	0,22	Cukup
10	0,78	Sangat Baik
11	0,30	Cukup
12	0,87	Sangat Baik
13	0,07	Jelek
14	0,19	Jelek
15	0,53	Baik
16	0,20	Cukup
17	0,67	Baik
18	0,38	Cukup
19	0,61	Baik
20	0,49	Baik

Berdasarkan tabel daya pembeda di atas, hasil analisis menyatakan bahwa terdapat 6 soal yang di kategorikan cukup, 6 soal yang dikategorikan baik, 4 soal yang dikategorikan sangat baik, dan 4 soal dikategorikan jelek.

d. Tingkat Kesukaran

Pada uji tingkat kesukaran kita dapat mengetahui sejauh mana keseimbangan dan proporsi butir soal. Oleh karena itu, pengujian tingkat kesukaran dilakukan untuk melihat seberapa sulitnya soal-soal tersebut.

Ada beberapa kategori tingkat kesukaran soal, antara lain yaitu kategori mudah, sedang, dan sukar. Tabel berikut menunjukkan analisis tingkat kesukaran pada soal yang telah di uji cobakan:

Tabel 4. 7 Taraf Kesukaran Soal Pretest

No Soal	SA	SB	IA	IB	TK	KET
1	35	25	60	60	0,50	Sedang
2	34	30	60	60	0,53	Sedang
3	32	26	60	60	0,48	Sedang
4	34	29	60	60	0,53	Sedang
5	21	8	60	60	0,24	Sukar
6	39	30	60	60	0,58	Sedang
7	31	25	60	60	0,47	Sedang
8	37	30	60	60	0,56	Sedang
9	50	38	60	60	0,73	Mudah
10	34	29	60	60	0,53	Sedang
11	34	29	60	60	0,53	Sedang
12	35	32	60	60	0,56	Sedang
13	49	36	60	60	0,71	Mudah
14	35	29	60	60	0,53	Sedang
15	20	11	60	60	0,26	Sukar
16	37	32	60	60	0,58	Sedang
17	33	29	60	60	0,52	Sedang
18	22	10	60	60	0,27	Sukar
19	35	28	60	60	0,53	Sedang
20	38	27	60	60	0,54	Sedang

Tabel 4. 8 Taraf Kesukaran Soal Posttest

No Soal	SA	SB	IA	IB	TK	KET
1	45	35	60	60	0,67	Sedang
2	23	12	60	60	0,29	Sukar
3	42	35	60	60	0,64	Sedang
4	47	35	60	60	0,68	Sedang
5	48	38	60	60	0,72	Mudah
6	37	32	60	60	0,58	Sedang
7	43	39	60	60	0,68	Sedang
8	43	36	60	60	0,66	Sedang
9	40	34	60	60	0,62	Sedang
10	30	20	60	60	0,42	Sedang
11	43	36	60	60	0,66	Sedang
12	22	12	60	60	0,28	Sukar
13	44	39	60	60	0,69	Sedang
14	43	37	60	60	0,67	Sedang
15	42	33	60	60	0,63	Sedang
16	42	36	60	60	0,65	Sedang
17	50	39	60	60	0,74	Mudah
18	46	38	60	60	0,70	Mudah
19	45	35	60	60	0,67	Sedang
20	46	37	60	60	0,69	Sedang

Dari tabel diatas menunjukkan tingkat kesukaran pada soal pretest dan soal posttest masuk ke dalam klasifikasi sedang, mudah dan sukar.

e. Penentuan Soal Tes

Kesimpulan dari dilakukannya uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Analisis Soal Uji Coba Pretes

Nomor Soal	Nomor Sebelumnya	Validitas	Reliabilitas	Kriteria	Daya Pembeda	Taraf Kesukaran
			Skor			
1	1	Valid	0,825	Tinggi	Sangat Baik	Sedang
2	3	Valid			Cukup	Sedang
3	5	Valid			Sangat Baik	Sukar
4	6	Valid			Baik	Sedang
5	9	Valid			Sangat Baik	Mudah
6	13	Valid			Sangat Baik	Mudah
7	15	Valid			Sangat Baik	Sukar
8	18	Valid			Sangat Baik	Sukar
9	19	Valid			Cukup	Sedang
10	20	Valid			Sangat Baik	Sedang

Tabel 4. 10 Hasil Analisis Soal Uji Coba Posttest

Nomor Soal	Nomor Sebelumnya	Validitas	Reliabilitas	Kriteria	Daya Pembeda	Taraf Kesukaran
			Skor			
1	1	Valid	0,827	Tinggi	Baik	Sedang
2	2	Valid			Sangat Baik	Sukar
3	4	Valid			Sangat Baik	Sedang
4	5	Valid			Baik	Mudah
5	8	Valid			Cukup	Sedang
6	10	Valid			Sangat Baik	Sedang
7	12	Valid			Sangat Baik	Sukar
8	15	Valid			Baik	Sedang
9	19	Valid			Baik	Sedang
10	20	Valid			Sangat Baik	Sedang

Berdasarkan uji coba instrumen soal yang telah dilakukan yang sudah memenuhi syarat dalam validitas, reliabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran. Sehingga peneliti menggunakan 10 soal yang digunakan pada instrumen penelitian dalam setiap *pretest* dan *posttest* yang terlampir di lampiran.

4.2.2 Analisis Data Awal

Uji yang dilakukan untuk mengetahui kenormalan data akhir siswa dalam menyelesaikan soal uraian pada mata pelajaran IPAS. Jika uji normalitas menentukan data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis menggunakan statistik parametik. Berikut adalah hipotesis uji normalitas:

Ho: Data menunjukkan distribusi tidak normal

Ha: Data menunjukkan distribusi normal

Kriteria untuk mengetahui normalitas sebagai berikut:

- c. Apabila nilai Sig < 0,005 artinya data tidak berdistribusi normal.
- d. Apabila nilai Sig > 0,005 artinya berdistribusi normal

Berikut merupakan hasil uji normalitas dengan menggunakan bantuan SPSS:

Tabel 4. 11 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,158	19	,200*	,930	19	,173
Posttest	,169	19	,156	,921	19	,116

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil normalitas yang diperoleh menggunakan bantuan SPSS, dapat dilihat bahwa hasil nilai *pretest* diperoleh sig. hitung 0,173 > 0,05 dan *posttest* diperoleh sig. Hitung 0,116 > 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

4.2.3 Analisis Data Akhir

a. Uji Paired Sample T-Test

Uji *paired sample t-test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan dalam hasil belajar siswa pada sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*, Data yang dianalisis dalam uji hipotesis ini menggunakan bantuan SPSS. Berikut merupakan hasil output SPSS untuk menguraikan hasil uji *paired sample t-test*:

Tabel 4. 12 Output Hasil Uji Paied Sample T-Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	T	df	Sig. (2-tailed)
Paired	Pretest	-	7,835	1,797	-38,829	-31,276	-	18	,000
r 1	Posttest	35,053					19,501		

Di tabel di atas maka dapat disimpulkan, bahwa terlihat pada bagian *Lower* dan *Upper* dengan nilai negatif masing-masing adalah -38,829 untuk *Lower* dan -19,501 untuk *Upper*, serta nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$. Hal ini memperlihatkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N Penjalin.

4.3 Pembahasan

a. Pembahasan Uji Instrumen Test

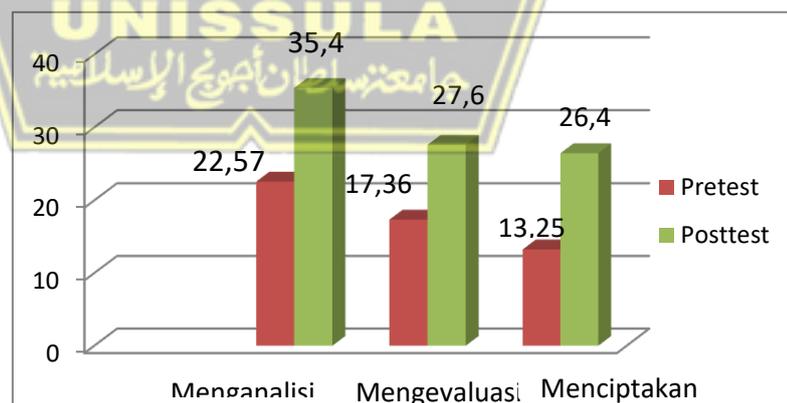
Hasil pengujian terhadap 20 soal uraian menunjukkan bahwa terdapat 10 soal *pretest* dan 12 soal *posttest* yang dianggap valid, dengan reliabilitas *pretest* mencapai 0,825 dan *posttest* mencapai 0,827. Reliabilitas tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Dalam uji daya pembeda, terdapat 5 soal *pretest* yang di kategorikan cukup, 1 soal yang dikategorikan baik, 7 soal yang dikategorikan sangat baik, dan 7 soal dikategorikan jelek. Sedangkan dalam *posttest*, terdapat 6 soal yang di kategorikan cukup, 6 soal yang dikategorikan baik, 4 soal yang dikategorikan sangat baik, dan 4 soal dikategorikan jelek. Berdasarkan uji tingkat kesukaran, 20 soal *pretest* dan *posttest* memiliki klasifikasi sedang, mudah dan sukar. Dari soal *pretest* dan *posttest* yang telah di uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran akan digunakan masing-masing 10 soal *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan indikator soal yang sama.

b. Pembahasan Data Awal

Berdasarkan pengambilan data hasil nilai *pretest* dan *posttest* didapat nilai Asymp sig. Untuk *unstrandared recidual Shapiro Wilk* sebesar $0,173 > 0,05$ untuk *pretest* dan *posttest* diperoleh $0,116 > 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

c. Pembahasan Data Akhir

Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri Penjalın dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*. Penelitian dimulai dengan memberikan *pretest* pada pertemuan awal untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran berikutnya, peneliti melanjutkan dengan memberikan pemahaman kepada siswa terkait mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan soal *posttest* untuk menilai tingkat pemahaman siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*. Hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perbedaan antara waktu sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*. Berikut merupakan grafik yang menggambarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa:



Gambar 4.1 Grafik Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh, dan berdasarkan analisis data yang disajikan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS

yang menggunakan soal dengan level kognitif C4, C5 dan C6 dengan indikator ranah kognitif menurut Kratwol yaitu menganalisis (*Analyze*), Mengevaluasi (*Evaluate*), dan menciptakan (*Create*) terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Team Quiz*.

Hal ini dapat dilihat dalam analisis data pretest dan posttest yang mendapatkan nilai rata-rata yang berbeda. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah karena masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional. Setelah dilakukan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Quiz* serta diberikan posttest, siswa mengalami peningkatan dengan mendapatkan hasil nilai rata-rata 88,16.

Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dengan berbantuan media gambar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Penjalin.

Perbedaan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif disebabkan oleh penerapan model pembelajaran aktif yang berbasis *Team Quiz*. Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Silberman (2016), model pembelajaran aktif seperti *Team Quiz*

dapat menciptakan lingkungan yang memotivasi siswa untuk aktif bertanya dan menjawab, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Pembelajaran *Team Quiz* diawali dengan guru memberikan penjelasan tentang materi pelajaran sebelum siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok untuk *Team Quiz*. Setiap anggota tim belajar bersama menggunakan lembar kerja siswa dan berdiskusi tentang materi yang dipelajari. Setelah itu, siswa saling memberikan dan menjawab pertanyaan dengan cara bergantian. Hal ini memicu persaingan antar tim yang dapat mendorong siswa untuk berusaha belajar dengan motivasi tinggi agar meraih nilai tertinggi dalam kompetisi tersebut.

Hasil belajar siswa diperoleh melalui tes yang terdiri dari 10 soal uraian yang sebelumnya telah diuji coba dengan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif, siswa diminta untuk melakukan pretest dan posttest di kelas IV dengan materi tentang keragaman budaya Indonesia. Selain melakukan *pretest* dan *posttest*, peneliti juga meminta siswa untuk mengerjakan LKPD yang disiapkan untuk membantu siswa memahami materi dan menggabungkan konsep yang telah dipelajari dan disampaikan. Dengan menggunakan lembar kerja, siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan pendapat, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dan berfikir kritis. Dalam pembelajaran menggunakan model *Team Quiz*, siswa juga diberikan media berupa media kartu

gambar yang berisi gambar-gambar keragaman budaya yang ada di Indonesia. Melalui belajar aktif ini, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Farida (2019) bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz*, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk mendapatkan nilai yang memuaskan. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Tillawari (2020) menyatakan bahwa terdapat peningkatan pencapaian akademis siswa dan mendorong motivasi bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz*. Hal ini dipengaruhi beberapa faktor, termasuk keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran yang berbeda dari yang biasanya diterapkan di kelas. Hasil pembelajaran dengan menggunakan model *Team Quiz* dalam setiap siklus pada tahap penelitian tindakan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Utaminingsih, R (2022) juga mengatakan bahwa prestasi belajar IPA siswa yang menerapkan model pembelajaran *Team Quiz* termasuk pada kategori sangat tinggi. Rata-rata skor prestasi belajar IPA yang menggunakan model pembelajaran *Team*

Quiz lebih tinggi daripada rata-rata skor yang menggunakan model ekspositori.

Berdasarkan para ahli dan penelitian yang dibahas sebelumnya, terdapat perbedaan dalam hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran *Team Quiz*. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Quiz* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri Penjalin.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian di SD Negeri Penjalin, disimpulkan bahwa melalui perhitungan uji hipotesis dengan SPSS menggunakan uji *paired sample t-test* pada tingkat signifikansi 5% didapatkan *Lower* bernilai negatif dan *Upper* bernilai negatif atau $\text{Sig.} = 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa dalam mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dengan berbantuan media kartu gambar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD N Penjalin.

5.2 Saran

Bertumpu pada penelitian yang dilakukan di SD Negeri Penjalin, saran diberikan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif seperti model pembelajaran *Team Quiz* saat mengajar mata pelajaran IPAS untuk kelas IV guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penggunaan model ini tidak hanya membantu mengatasi tingkat kejenuhan dan kurangnya keterlibatan siswa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran ini dapat memperkaya proses belajar mengajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS di kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2014). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta .
- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, Vol 1 (2). 119-126.
<https://journals.ums.ac.id/index.php/KLS/article/view/3631>
- Andayani, Melisa. (2019). Pengaruh Media Kartu Gambar Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Sini di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan. UIN Raden Intan Lampung.
<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/8974>
- Farida, Audea. (2019). Pengaruh Model Team Quiz Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Kota Padang. Vol 3 (2).
<http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- Hisyam, Zaini. (2014). Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Jupriyanto & Yunita Sari. (2023). Pengembangan Media Interaktif Terintegrasi Model Problem Solving untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
<https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/32155>
- Khoerunnisa, P., Aqwal, S. M. and Tangerang, U. M. (2020) ‘Analisis Model-Model Pembelajaran’, 4, pp. 1–27.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/441>
- Kusumawati, N. (2017). Penerapan Metode Active Learning Tipe Team Quiz Untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya dan Kreatifitas Siswa Paada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN R onowijayan Ponorogo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. Vol 1 (2). 26-36.
<https://ejurnal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/Article/View/1830>

- Listiani, A., Noer, S.h & Gunowibowo, P. (2017). Pengaruh Pembelajaran Time Quiz Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematis dan Self Confidence Siswa.
- Mardianti, Eka (2018). Penggunaan Model TQ (Team Quiz) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMPN 1 Trimurjo Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Matondang, Zulkifli. (2014). Validitas DAN Reliabilitas Instrumen Pendidikan. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED* Vol. 6
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tabularasa>
- Nafiati, D.A, (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/view/29252>
- Putri, D. P. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 452–458.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/28640>
- Priansa, (2017). Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik. Bandung. CV Pustaka Setia.
- Rahmaningrum, Mema. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Card Sort Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 913-921.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1361/1235>
- Rezeki, R., Sitompul, H., & Situmorang, J. (2020). The Effect of Learning Strategies and Cognitive Styles on Learning Outcomes of Mathematics after Controlling Intelligence. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journa*, 3(2).
<https://bircu-journal.com/index.php/birle/article/view/1048/0>

- Rofa,ah. (2006). *Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta : Deepublish.
- Saputra, H., & Salimi. (2015). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Quiz terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Katulistiwa*.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb>
- Saefudin, A & Berdiati, I. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Roskadarya.
- Setiawati, S. (2019). Analisis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Bahasa Indonesia. Vol 2. <http://dx.doi.org/10.3.30998/prokaluni.v20.143>
- Setyorini, I., Wulandari, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. *JurnalPROFIT*: 8 (1).
- Sitio, S. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1).
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/165>
- Silberman, Mel. (2016). *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung : Nusa Media.
- Srijayanti, (2014). Model Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Media Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan*, 2(1).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3230>
- Sugiyono., (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Suhiono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Suharman. (2018). Tes sebagai alat ukur prestasi akademik. *At-Ta'dib: Jurnal. Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 93–115.

<https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/138>

Sumarli., Setyowati, R., & Anggreni, P. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Time Quiz terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV SD Pada Materi Sumber Energi. *Journal of Educational Review and Research*. Vol 4 (2). 141-146.

<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/download/2981>

Sundari, K., & Rukoyah, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Global Prima Islamic School. VII(2).

<https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/1971/1600>

Sundayana, Rostiana. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung; Alfabeta.

<https://lib.atim.ac.id/opac/detail-opac?id=2185>

Triana, Neni. (2021). *LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bogor: Guepedia.

Uno, H.B. (2016). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wulandari, R., Timara, A., Sulastri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD . *Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol 7 (2), 283-290.

<https://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/5173/3364>

Zein, A. dkk.(2022). Differences in Islamic Culture History Learning Outcomes Between Active Learning Strategies Team Quiz Type and Practice Private Madrasah Aliyah Students. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(1).

<https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/article/view/1237>