

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh individu mengadakan interaksi dengan lingkungannya. Pada proses perubahantingkah laku pada diri seseorang yang dapat dilihat yaitu perubahan bentuk pengetahuan, keterampilan dan kecakapan yang ada pada setiap individu yang belajar. Isnu Hidayat (2019:13-14) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku dan sikap serta mengukuhkan kepribadian”

Moh Suardi Syohfrianisda (2018:11) mengatakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan tingkah laku yang diharapkan”.

Anggit Grahito Wicaksono (2020:9) mengatakan bahwa “Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antar sesama individu dengan lingkungannya

2.1.2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan sumberbelajar meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Dimiyanti dalam *Journal Kreatif Tadokalo Online* Sulastri, Dkk (2019: 92) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dipandang dari dua sisi yaitu siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Siswa merupakan subjek utama dalam proses belajar, menjadi hal serius ketika tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru karena akan berdampak pada hasil belajar siswa, siswa yang rajin belajar dan disiplin menjadi ciri hasil belajar yang akan diperoleh di akhir pembelajaran. Berikut ada beberapa ciri tentang hasil belajar diantaranya;

- 1) Siswa dapat mengingat fakta, prinsip, konsep yang telah dipelajari dalam kurunwaktu yang cukup lama, maksudnya siswa tidak mudah lupa dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- 2) Siswa dapat memberikan contoh dari konsep dan prinsip yang telah dipelajari, maksudnya siswa benar-benar memahami materi yang telah disampaikan dengan bukti mampu memberikan contoh tentang materi pembelajaran.
- 3) Siswa dapat mengaplikasikan atau menggunakan konsep, prinsip yang telah dipelajarinya baik dalam bahan pelajaran maupun daalm praktek kehidupan sehari-hari, yaitu siswa benar-benar mempraktikan ilmu yang telah diperoleh dari pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari
- 4) Siswa mempunyai dorongan yang kuat untuk mempelajari bahan pelajaran lanjut dan mampu mempelajari sendiri dengan menggunakan prinsip dan konsep yang dikuasai, maksudnya siswa memiliki hasrat yang kuat untuk terus mendalami materi pembelajaran yang ia dapatkan
- 5) Siswa terampil mengadakan hubungan sosial seperti kerja sama antar teman lainnya, artinya siswa mudah bergaul dan bekerja sama dalam pembelajaran bersama teman lainnya.
- 6) Siswa memperoleh kepercayaan diri bahwa ia mempunyai kemampuan dan kesanggupan dalam melakukan tugas belajar, maksudnya setelah menerima pelajaran siswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi terhadap kemampuan yang mereka miliki atau rasa kemandirian
- 7) Siswa dapat menguasai bahan pelajaran yang telah dipelajarinya minimal 80% dari yang seharusnya dicapai sesuai dengan tujuan intruksional khusus yang dpertunjukkan baginya.

Berdasarkan pendapat dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik kognitif, afektif, psikomotor setelah ia

menerima pengalaman belajarnya sesuai dengan tujuan pendidikan.

2.1.3.Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mempunyai banyak jenis, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dan eksternal mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam proses belajar yang dilakukan. Dalyono dalam (Erna Wurjanti 2022:50) mengatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi faktor internal dan eksternal. Faktor dari dalam diri siswa (internal), yaitu fisiologi dan psikologi. Faktor dari luar diri siswa (eksternal) yaitu sosial dan non sosial.

Slameto dalam Yudha *English Gallery* (2018:36-37) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal

a. Faktor Biologis (Jasmaniah)

Keadaan jasmani yang diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal. Kedua, kondisi kesehatan fisik.

b. Faktor Psikologi

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut. Pertama, intelegensi, kemauan, dan bakat.

2. Faktor Eksternal

a) Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang.

b) Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar seseorang.

c) Faktor lingkungan masyarakat

Seseorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar.

Memperhatikan faktor-faktor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah siswa dari penyebab-penyebab terhambatnya pembelajaran. Hasil belajar di dalam kelas

dapat diterapkan juga di lingkungan luas maupun sekolah. Artinya siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila dapat menerapkan hasil belajarnya ke dalam situasi kehidupan nyata dalam masyarakat. Sehingga dapat diasumsikan bahwa seseorang dikatakan belajar apabila dalam dirinya telah terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku. Perubahan yang dicapai siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar merupakan hasil belajar pada umumnya merupakan ranah afektif (sikap), ranah kognitif (pengetahuan) dan ranah psikomotorik (keterampilan) Pembelajaran Metode *Team Quiz*.

2.1.4. Pengertian Metode Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan metode pembelajaran yang ada pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal.

Ina Magdalena, Dkk (2021:146) mengatakan bahwa “yaitu cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan. Metode adalah segala upaya untuk mengimplementasikan rencana yang disusun dalam sebuah kegiatan. Isrok’atun dan Amelia Rosmala (2021:38) mengatakan bahwa “Merupakan bentuk nyata dari sebuah strategi pembelajaran yang telah ditetapkan”. Metode pembelajaran diartikan sebagai cara dalam melakukan sesuatu atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik untuk menerapkan Strategi pembelajaran. Darmadi dalam (Lufri, Dkk 2020:48) mengatakan bahwa “Metode Pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dapat dicapai dengan baik”

Berdasarkan definisi metode pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu kurikulum untuk mencapai tujuan belajar dengan baik.

2.1.5 Pengertian Metode Pembelajaran Aktif (*Active learning*)

Active learning atau cara belajar siswa aktif, dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mengarah pada pengoptimalisasian yang melibatkan segi intelektual dan segi emosional siswa dalam proses pembelajaran yang mengarah pada pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai, Endah Syamsiyati N.J (2019) Volume 3, No 2). Cara belajar peserta didik aktif adalah salah satu cara belajar mengajar yang menuntut keaktifan dan

partisipasi subjek didik seoptimal mungkin sehingga peserta didik mampu mengubah tingkah lakunya secara lebih efektif dan efisien.

Sinar (2018:4) mengatakan bahwa *Active Learning* atau belajar aktif merupakan cara belajar mengajar yang mengoptimalkan keaktifan siswa. Rancangan pembelajaran yang mencerminkan kegiatan belajar secara aktif perlu didukung oleh kemampuan guru memfasilitasi kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Habibati (2017:83) mengatakan bahwa “Metode *Active Learning* diartikan sebagai cara penyampaian materi pelajaran dengan mengajak siswa untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran aktif adalah proses belajar dimana peserta didik mendapat kesempatan lebih banyak untuk melakukan aktifitas belajar berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman. Dari pada sekedar menerima pelajaran yang diberikan

2.1.6 Pengertian Metode Pembelajaran Team Quiz

Hermanto dalam *Journal Education Action Research* (2020:774) mengatakan bahwa “*Team Quiz* merupakan metode dimana siswa dilatih untuk belajar dan berdiskusi kelompok”. Metode *Team Quiz* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut. Metode *Team Quiz* merupakan upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran. Menurut Asori Ibrahim (2018:182) *Team Quiz* yaitu suatu metode yang bermaksud melempar jawaban dari suatu kelompok ke kelompok yang lain

Listi Ayu Putri dkk dalam *Journal* (2020:4) mengatakan bahwa Metode *Team Quiz* merupakan suatu metode pengajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif dikelas. Selain siswa lebih aktif untuk belajar juga memudahkan dalam menyerap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Metode pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar.

2.1.7 Langkah- langkah Pembelajaran Team Quiz

Metode *Team Quiz* merupakan salah metode pembelajaran bagi siswa yang membangkitkan semangat dan pola pikir kritis. Secara definisi Metode *Team Quiz* yaitu

suatu metode yang bermaksud melempar jawaban dari kelompok satu ke kelompok lain.

Adapun langkah-langkah Metode *Team Quiz* menurut Asori Ibrohim (2018:183) adalah sebagai berikut:

- a) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian
- b) Bagilah peserta didik menjadi tiga kelompok yaitu A, B, dan C
- c) Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit.
- d) Setelah penyampaian, minta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- e) Mintalah kepada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- f) Kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B
- g) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pertanyaan ke dua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya, lakukan seperti proses untuk kelompok
- h) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan penyampaian pelajaran ke tiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
- i) Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya pemahaman siswa yang keliru.

Teknik ini mampu meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan

2.1.4. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Team Quiz*

a. Kelebihan Metode *Team Quiz*

Dalam penerapan Metode *Team Quiz* memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Asori Ibrohim (2018:184) menyatakan bahwa kelebihan metode *Team Quiz* adalah:

1. Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri
2. Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan.
3. Dapat membantu anak untuk merespon orang lain

4. Menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata

b. Kelemahan Metode *Team Quiz*

Asori Ibrohim (2018:184) menyatakan bahwa penerapan metode *Team Quiz* di kelas tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga kekurangan beberapa kekurangan seperti :

1. Dengan luasnya pembelajaran, sehingga apabila keluasaan itu tidak optimal maka tujuan dari apa yang dipelajari tidak akan tercapai.
2. Penilaian kelompok dapat membutuhkan secara individu apabila guru tidak jeli dalam pelaksanaannya.
3. Mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang panjang.

2.1.8 Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah kegiatan yang dilakukan yang hanya berpusat pada guru saja atau hanya guru yang berperan aktif dalam proses belajar mengajar sedangkan siswa kurang aktif. Daryanto dan Syaiful Karim (2017:117) menyatakan bahwa “pembelajaran konvensional adalah satu metode pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru”. Ahmadi (Santi 2019:17) mengatakan bahwa metode pembelajaran konvensional menyadarkan pada hafalan berkala, penyampaian informasi lebih banyak dilakukan guru, siswa secara pasif menerima informasi pembelajaran sangat abstrak dan teoritis serta tidak bersadar pada realitas kehidupan, memberikan tumpukan beragam informasi kepada siswa dan cenderung terfokus pada bidang tertentu, waktu belajar siswa sebagian besar digunakan untuk mengerjakan buku tugas, mendengarkan ceramah guru, dan mengisi latihan (kerja individual).

Maria Magdalena dalam *Journal Warta Edisi* (2018:58) mengatakan bahwa metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut dengan metode ceramah karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Sedangkan Santyasa dalam (Santi Oni 2019:17) mengatakan bahwa metode pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang lazim atau sudah biasa diterapkan, seperti kegiatan sehari-hari di kelas oleh guru.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa pembelajaran konvensional adalah

pembelajaran yang sudah biasa dilakukan oleh guru dikelas, pembelajaran berlangsung terpusat pada guru sebagai pusat informasi dan siswa hanya menerima materi secara pasif.

2.1.9 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmunan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah Hisbullah dan Nurhayati Selvi (2018:1).

Dea Mustika (2022:13) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya. Naniek Kusumawati (2022:3) mengatakan bahwa IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan rumpun ilmu yang mempelajari fenomena alam yang diperoleh dengan cara yang khas yang berorientasi pada fakta, konsep yang menarik untuk dikaji.

2.1.10 Materi Pembelajaran

CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP

Makhluk hidup adalah jenis organisme yang bisa ditemukan dengan mudah seperti tanaman, jamur, hewan, bahkan manusia



Gambar 2.1 Ciri-ciri Makhluk hidup

<https://bobo.grid.id/read/082786039/ciri-ciri-makhluk-hidup-vang-ada-di-bumi-materi-kelas-3-sd-tema-1?page=all>

Makhluk hidup adalah jenis organisme yang bisa ditemukan dengan mudah seperti tanaman, jamur, hewan, bahkan manusia. berikut ciri-ciri makhluk hidup yaitubernafas, memerlukan makan dan minum, bergerak, tumbuh dan berkembang biak, peka terhadap

rangsangan, menyesuaikan diri pada lingkungan.

1. Bernafas

Bernafas merupakan proses menghirup udara dari lingkungan, yang kemudian dipilah.



Gambar 2.2 Bernafas

<https://id.pngtree.com/freepng/breathing-air-smiley-pack-5412028.html>

Oksigen yang masuk dalam tubuh dan dikelola untuk menjadi energi secara kimiawi. Sedangkan karbondioksida akan dikeluarkan melalui hidung.

2. Memerlukan Makan dan Minum

Kucing adalah makhluk hidup yang butuh makan untuk bertahan hidup, semua makhluk hidup butuh makan untuk bertahan hidup. Untuk bertahan, semua makhluk hidup



Gambar 2.3 Memerlukan makan dan minum

<https://www.kompas.com/homev/read/2021/01/14/200400476/7-makanan-manusia-yang-berbahaya-untuk-kucing- alpukat-hingga-susu?page=all>

Bukan hanya manusia atau hewan, tanaman hingga bakteri juga butuh makan dan minum bila ingin bertahan hidup. Makanan dan minuman itu adalah sumber energi bagi makhluk hidup. Dengan makan dan minum, makhluk hidup akan mampu melakukan pertumbuhan hingga penggantian sel tubuh yang mati atau rusak.

3. Bergerak

Semua makhluk hidup perlu melakukan aktivitas untuk bertahan hidup aktivitas itu dilakukan tentunya dengan bergerak



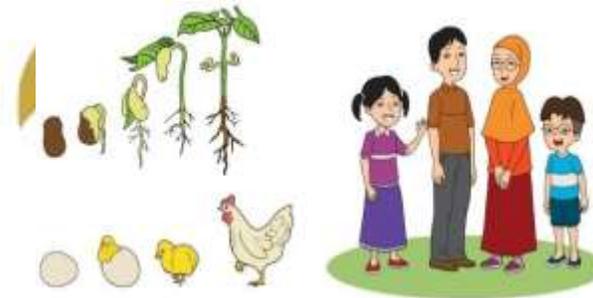
Gambar2.4.Bergerak

<https://brainly.co.id/tugas/3587321>

Sistem gerak yang ada pada setiap tubuh makhluk hidup seperti tulang, sendi, dan otot akan bekerja. Bahkan, tumbuhan hingga bakteri juga bisa bergerak dengan cara yang berbeda-beda.

4. Tumbuh dan Berkembang

Setiap makhluk hidup akan mengalami pertumbuhan dan berkembang biak. Pertumbuhan bisa dilihat dari bertambahnya ukuran tinggi dan berat. Bukan , hanya manusia yang mengalami pertumbuhan, tapi hewan, tumbuhan, hingga bakteri juga mengalami pertumbuhan..



Gambar 2.5 Tumbuh dan Berkembang

<https://indotrends.pikiran-rakyat.com>

Selain tumbuh, semua makhluk hidup juga berkembang biak untuk memperoleh keturunan. Cara berkembang biak pun bisa dengan melahirkan, bertelur atau muncul tunas untuk tanaman

5. Peka Terhadap Rangsangan

Ada banyak jenis rangsangan yang akan diterima makhluk hidup, dari cahaya air suhu, sentuhan, suara, bau, atau makanan.



Gambar 2.6 Peka Terhadap Rangsangan

<https://id.images.search.yahoo.com/vhs/search>

Contohnya, manusia akan refleks menyipitkan atau menutup mata saat ada sorotan lampu yang mengenai wajahnya. Hal itu merupakan tanggapan rangsangan dalam bentuk cahaya. Atau pada tumbuhan putri malu yang menguncupkan daunnya saat disentuh. Untuk menanggapi rangsang ini setiap makhluk hidup dibekali dengan indra khusus. Seperti manusia yang memiliki mata untuk melihat, hidung untuk mencium, telinga untuk mendengar, dan masih banyak lagi.

6. Menyesuaikan diri pada lingkungan

Kemampuan menyesuaikan diri atau adaptasi ini dimiliki oleh semua makhluk hidup. Tanpa beradaptasi, makhluk hidup tidak akan bisa bertahan hidup di habitat atau tempat tinggalnya



Gambar 2.7 Menyesuaikan diri pada lingkungan

<https://id.images.search.yahoo.com/vhs/search>

Salah satu contohnya adalah tumbuhan yang hidup ditempat kering, akan memiliki daun yang sempit seperti kaktus.

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam rangka memberikan jawaban sementara tentang masalah yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah pengaruh *Team Quiz* terhadap hasil belajar yang menjadi variabel terikat (y1-y2).

Belajar merupakan usaha mengubah tingkah laku pada individu yang belajar dan perubahan itu menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku. Perubahan yang terjadi dalam hal perubahan yang memberikan dampak ke arah penambahan atau peningkatan suatu perilaku Perubahan tingkah laku yang diharapkan dari belajar disebut hasil belajar Pembelajaran *Active Learning* mempunyai banyak model, salah satunya adalah *Team Quiz* dalam pengaruh *Team Quiz* siswa menggunakan dibagi menjadi beberapa pertanyaan mengenai materi yang sedang dipelajari. Dengan pengaruh metode *Team Quiz* siswa dapat berperan aktif dalam membuat pertanyaan. Sehingga terciptalah suasana belajar yang menyenangkan.

Atas dasar inilah metode *Team Quiz* diajukan sebagai permasalahan penelitian untuk diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar ke arah pembelajaran yang lebih menciptakan interaktif sesama siswa, sehingga siswa dapat terlibat dalam proses belajar mengajar tidak hanya mendengarkan guru saja yang menerangkan materi pembelajaran, melainkan siswa yang lebih berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

2.2 .Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah ada Pengaruh Signifikan penggunaan Metode Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup kelas III SD S Markus tahun pelajaran 2022/2023

2.3.Definisi Operasional

1. Belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antar sesama individu dengan lingkungannya.
2. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang, direncanakan, dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien baik secara langsung ataupun tidak langsung dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.
3. Hasil Belajar perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik kognitif, afektif, psikomotor setelah ia menerima pengalaman belajarnya sesuai dengan tujuan pendidikan.
4. Metode Pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang dapat digunakan untuk

membantu kurikulum untuk mencapai tujuan belajar

5. Metode pembelajaran *Active Learning* adalah proses belajar dimana peserta didik mendapat kesempatan lebih banyak untuk melakukan aktifitas belajar berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman DarIPAda sekedar menerima pelajaran yang diberikan
6. *Team Quiz* Metode pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar
7. Metode Pembelajaran Konvensional adalah pembelajaran yang sudah biasa dilakukan oleh guru dikelas, pembelajaran berlangsung terpusat pada guru sebagai pusat informasi dan siswa hanya menerima materi secara pasif
8. IPA merupakan rumpun ilmu yang mempelajari fenomena alam yang diperoleh dengan cara yang khas yang berorientasi pada fakta, konsep yang menarik untuk dikaji.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat Dan Waktu

Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas III SDN 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap T.P 2022/2023.

3.2 Populasi Dan Sampel Penelitian

3.2.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah jumlah keseluruhan subjek yang diteliti. Sugiyono (2019:126) mengatakan bahwa Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek yang diteliti.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
III A	33
III B	31
Total	64

Sumber Guru Kelas III SDN 064023 Kemenangan Tani

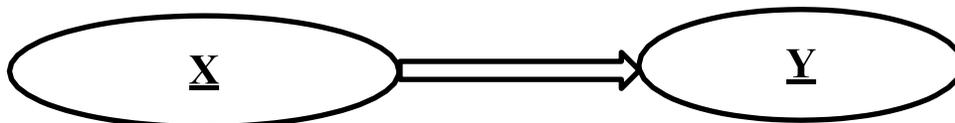
3.2.2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi, Sugiyono (2019:127) mengatakan bahwa sampel dalam penelitian ini adalah yaitu seluruh siswa kelas III A dan III B SDN 064023 Kemenangan Tani yang berjumlah 64 siswa.

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:69) macam-macam variabel dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi:

1. Variabel Independen (Variabel Bebas), merupakan Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu Metode *Team Quiz* (X).
2. Variabel Dependen (terikat), merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPA (Y)



Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

3.4. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau akibat dari penggunaan Metode *Team Quiz* yang ditimbulkan pada subyek yaitu siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini dibagi atau dua kelas yaitu eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas mendapat perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kedua kelas ini mendapat perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen diberikan perlakuan Metode *Team Quiz* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain yang menggunakan *Pre Test* dan *Post Test* yang ditunjukkan pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre Test</i> (tes awal)	perlakuan	<i>Post Test</i> (Test akhir)
Eksperimen	T_1	X_2	T_2
Kontrol	T_1	X_2	T_2

Keterangan :

T_1 : Test awal (*Pre-Test*)

T_2 : Test akhir (*Post-Test*)

X_1 : Perlakuan dengan menggunakan Metode *Team Quiz*

X_2 : Perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Awal (Persiapan dan Perencanaan)

Di bawah ini kegiatan yang dilakukan meliputi :

- ❖ Membuat surat persetujuan dosen pembimbing.
- ❖ Menentukan masalah, judul, lokasi, dan waktu penelitian.
- ❖ Menentukan populasi dan sampel.
- ❖ Melakukan studi pendahuluan (membagikan angket kepada siswa kelas III , wawancara dengan guru bidang studi IPA mengenai masalah-masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPA, dan melakukan observasi langsung ke sekolah pada saat pelaksanaan pembelajaran.
- ❖ Menyusun dan mengembangkan perangkat pembelajaran serta instrumen penelitian.

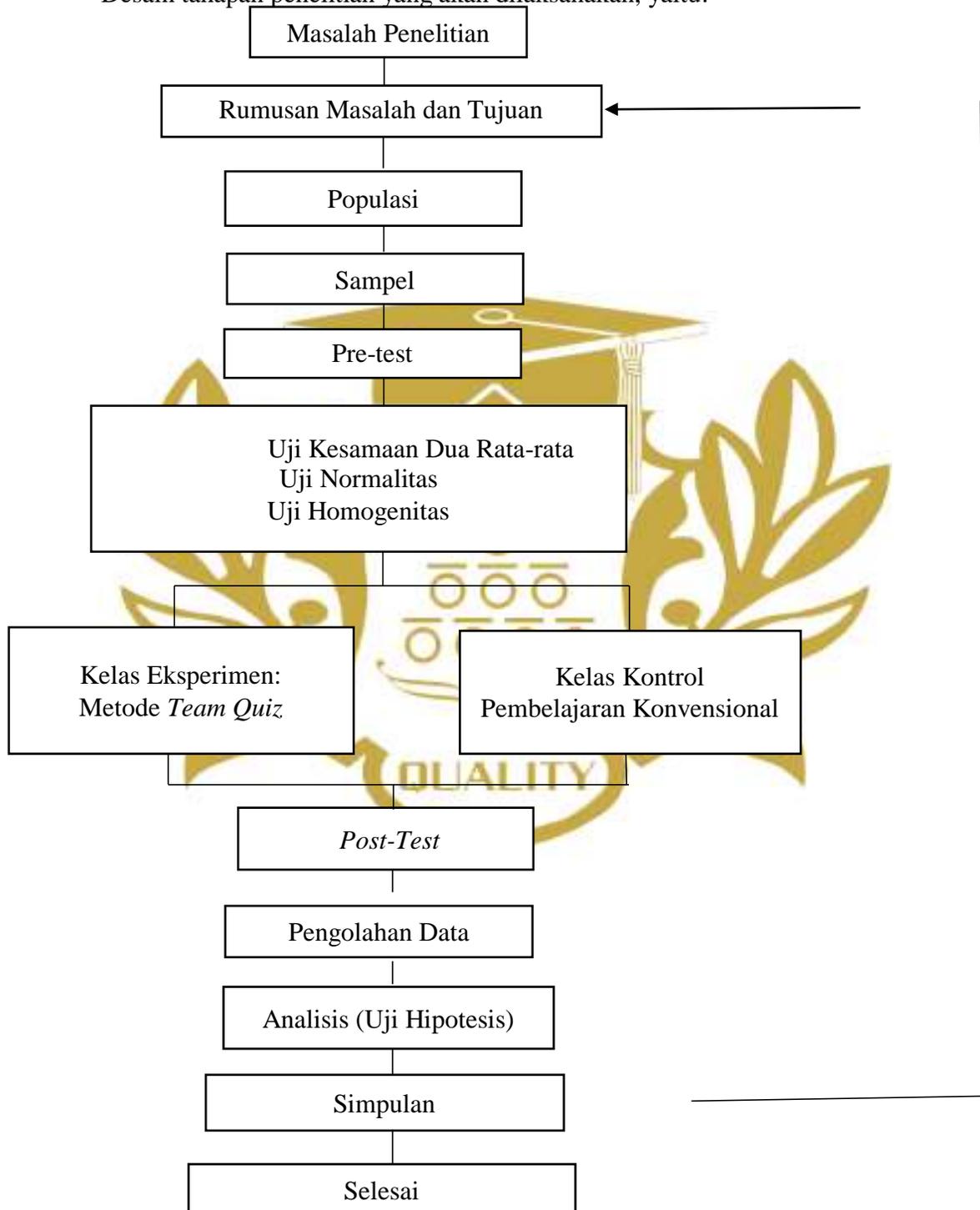
3.5.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

1. Kegiatan yang dilakukan penelitian.
2. Menvalidkan *Test* / instrumen penelitian.
3. Menentukan kelas sampel dan kelas kontrol dari populasi yang ada.
4. Melaksanakan *Pre Test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa.
5. Melakukan uji normalitas dan homogenitas data tes awal.
6. Membagi kelompok belajar siswa untuk siswa kelas eksperimen.
7. Melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *Team Quiz* desain penelitian. Memberikan *Post Test* kepada kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan.
8. Melakukan pengolahan data *Post Test*.
9. Membuat kesimpulan



3.6 Rancangan Prosedur Penelitian

Desain tahapan penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu:



Gambar 3.1 Rancangan prosedur Penelitian

3.7 Instrumen Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Test* berupa soal *Essay* yang berjumlah 5 butir soal. Soal instrumen akan diberikan kepada siswa *Test* awal (*Pre-Test*) Dan Tes Akhir (*Post-Test*).

Tes pada umumnya bertujuan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa. I Komang Sukendra dan I Kadek Surya Atmaja (2020:38) mengatakan bahwa “*Test* merupakan salah satu teknik pengukuran dalam bentuk tulisan yang terdiri atas sejumlah soal berupa pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik. *Test* yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan materi yang disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung. *Test* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Test* berupa *Essay* yang dibatasi dengan ranah kognitif C1 dan C2. Untuk lebih jelasnya disajikan pada tabel 3.3 kisi-kisi *Test* berikut:

Tabel 3.3 Instrumen Test

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Jenjang Kognitif		Jumlah
			C1	C2	
3.6.Mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup	3.6.1 Dapat menjelaskan pengertian makhluk hidup dan ciri-ciri makhluk hidup	Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian makhluk hidup dan ciri ciri makhluk hidup	1		1
	3.6.2 dapat mengidentifikasi ciri ciri makhluk hidup	Melalui penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi ciri ciri makhluk hidup		4	4
Jumlah			1	4	5

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

1. Uji persyaratan analisis

Uji persyaratan meliputi normalitas data dan homogenitas varian diuraikan sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data menggunakan Uji *Chi-Square*, terlebih dahulu dihitung rata-rata dan simpangan baku.

1) Menghitung rata-rata

Untuk menghitung rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan statistika yang dirumuskan oleh (Sugiyono 2018:57)

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata nilai i

F_i = menyatakan frekuensi untuk nilai x_i yang bersesuaian

X_i = menyatakan nilai ujian

2) Menghitung simpangan baku

Rumus standar deviasi :

$$s = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \quad (\text{Sugiyono, 2018:58})$$

Keterangan :

s = simpangan baku (standar deviasi)

f_i = menyatakan frekuensi untuk nilai x_i yang bersesuaian

x_i = menyatakan nilai ujian

n = banyak siswa

b. Uji *Chi-Square*

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti sudah berdistribusi normal, uji normalitas yang digunakan adalah uji *Chi-Square* atau disebut *chi-kuadrat*. Uji normalitas data disajikan secara kelompok.

Hipotesis normalitas data adalah:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data (Sugiyono 2018:107).

$$X^2 = \sum_{i=2}^{k-2} \frac{(O_1 - E_1)^2}{E_1}$$

Keterangan :

$X^2 = Chi-Square$

O_1 = frekuensi hasil pengamatan pada klasifikasi ke- i

E_1 = frekuensi yang diharapkan pada klasifikasi ke- i

K = banyak kelas

Tingkat signifikan (α) = 5%=0.05 dengan derajat kebebasan (dk)=k-3
Kriteria uji : H_0 diterima jika $\chi^2 < \chi^2 (1-\alpha) (k-3)$

Sehingga kriteria pengujian chi-kuadrat untuk data yang telah disusun dalam daftar distribusi frekuensi adalah terima H_1 jika $\chi^2 \geq \chi^2 (1-\alpha) (k-1)$ dengan α = taraf nyata untuk pengujian. Dalam hal lainnya, H_0 diterima.

Setelah data berdistribusi normal kemudian dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas. Rumus hipotesis yang diuji menurut Sugiyono (2018:144)

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_0 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan :

H_0 : Hipotesis Statistik

H_1 : Hipotesis Tandingan

Rumus untuk uji F adalah:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian hipotesis:

H_0 ditolak jika $F \geq F(\alpha) (v_1, v_2)$ Dengan $v_1 = n_1 - 1$ dan $v_2 = n_2 - 1$

Keterangan :

v_1 : derajat bebas pembilang

v_2 : derajat bebas penyebut

α : 0,05

2.Uji Hipotesis

$H_0 : \rho = 0$ tidak ada pengaruh yang signifikan antara Metode *Team Quiz*

terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA materi ciri ciri makhluk hidup di kelas III SDN 064023 Kemenangan Tani tahun ajaran 2022/2023

$H_0 : \rho \neq 0$ ada Pengaruh yang Signifikan antara Metode *Team Quiz* terhadap

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi ciri ciri makhluk hidup di kelas III SDN 064023 Kemenangan Tani tahun ajaran

2022/2023

Rumusan Hipotesis :

$$H_0 : \rho = 0$$

$$H_0 : \rho \neq 0$$

Hipotesis tersebut diuji dengan menggunakan statistik uji independen antara dua faktor yang dirumuskan oleh Sugiyono (2018:89) yaitu:

$$X^2 = \sum_{i=1}^B \sum_{j=1}^K (O_{ij} - E_{ij})^2 / E_{ij}$$

Sudjana (2016:280) menyatakan bahwa “ pengujian yang bersifat pendekatan, untuk itu diperlukan frekuensi teoritik atau banyak gejala yang diharapkan terjadi yang akan dinyatakan dengan E_{ij} .”Rumusny adalah :

Dengan :

$$E_{ij} = \frac{(n_{i0} \times n_{0j})}{n}$$

Keterangan :

n_{i0} = jumlah baris ke-i

n_{0j} = jumlah kolom ke-j

Kriteria uji : Tolak H_0 jika $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(B-1)(K-1)}$

Pada taraf signifikan (α) = 0,05 dan derajat kebebasan untuk distribusi chi-kuadrat = (B-1)(K-1)

