

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dijalani oleh individu untuk memperoleh perubahan dalam dirinya. Proses belajar dipahami sebagai perubahan tingkah laku yang bersifat permanen, yang terlihat dari peralihan seseorang dari keadaan tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari tidak memahami menjadi memahami, dari kurang terampil menjadi terampil, serta dari kebiasaan lama menuju kebiasaan baru yang lebih bermanfaat bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Dengan demikian, belajar tidak hanya meliputi aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup sikap, keterampilan, dan pola kebiasaan yang membentuk kepribadian seseorang.

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. Pernyataan ini menekankan bahwa belajar bukan sekadar menerima informasi, melainkan suatu proses aktif yang terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan. Dalam proses tersebut, peserta didik membangun pemahaman dan pengetahuannya melalui pengalaman langsung.

Smith, J. (2021: 23). Belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman melalui pengalaman, studi, atau pengajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pernyataan ini menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya terjadi melalui aktivitas formal di ruang kelas, tetapi juga melalui pengalaman sehari-hari yang membentuk pemahaman seseorang. Belajar bersifat dinamis dan berkelanjutan, di mana individu berinteraksi dengan lingkungan dan memperoleh makna dari pengalaman tersebut.

Brown, T. (2022: 41). Belajar yang efektif adalah proses yang melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah, sehingga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Pernyataan ini menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna tidak dapat tercipta hanya melalui ceramah satu arah, tetapi membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Aktivitas seperti diskusi kelompok, kerja sama tim, dan pemecahan masalah dapat mendorong siswa berpikir lebih dalam, mengembangkan kreativitas, dan membangun pemahaman konseptual secara mandiri.

RedaSamudera (2023: 12). Belajar adalah proses internal pada diri individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan kontekstual. Pernyataan ini menegaskan bahwa proses belajar bukan hanya aktivitas kognitif, melainkan juga proses psikologis dan sosial yang terjadi dalam diri peserta didik melalui keterlibatan dengan lingkungannya. Artinya, pengetahuan tidak datang begitu saja, tetapi diperoleh melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar, baik lingkungan fisik, sosial, maupun budaya.

Berdasarkan pendapat para ahli, belajar adalah proses aktif dan dinamis yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kebiasaan melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungan. Proses ini tidak hanya terjadi di kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, dan melibatkan aktivitas berpikir, berdiskusi, serta pemecahan masalah yang membentuk kepribadian dan kemampuan peserta didik secara menyeluruh.

2.1.2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Menurut Gagne dan Briggs (2022:7) Pembelajaran (*instruction*) merupakan sistem yang dirancang untuk membantu proses belajar, terdiri atas serangkaian peristiwa yang disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung proses belajar siswa secara internal.

Ariani, dkk. (2024:60) Pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar, di mana komponen-komponen saling berinteraksi untuk mencapai hasil secara optimal sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Pernyataan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bukan sekadar proses penyampaian materi dari guru kepada siswa, tetapi suatu sistem terpadu yang terdiri dari berbagai komponen pembelajaran yang saling mendukung.

Fathurrohman & Sutikno (2020:7) Menekankan bahwa pembelajaran memerlukan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dengan penekanan pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), bukan semata-mata pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*). Pernyataan ini menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada siswa sebagai pelaku utama dalam membangun pengetahuan dan pengalaman belajarnya.

Purwanto (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan melalui berbagai metode, strategi, dan media. Definisi ini menekankan pentingnya desain pembelajaran yang sistematis agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Pernyataan ini menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terencana dan sistematis, bukan kegiatan spontan tanpa arah. Dalam proses ini, guru berperan penting sebagai perancang pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, pembelajaran dapat disimpulkan sebagai suatu sistem interaksi yang terencana dan terpadu antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui hubungan dialogis, strategi pembelajaran yang bervariasi, serta desain pembelajaran yang sistematis. Dengan demikian, pembelajaran merupakan proses dinamis yang

menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2.1.3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator perubahan perilaku peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan penguasaan pengetahuan, tetapi juga menunjukkan bagaimana peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sari (2021: 45), “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi.” Sementara itu, Yuliani (2022: 33) menyatakan bahwa “hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik memahami materi pelajaran, mampu menerapkannya dalam situasi nyata, serta menunjukkan perubahan perilaku yang positif setelah proses pembelajaran berlangsung.”

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan akhir yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar, yang ditunjukkan melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi pembelajaran.

2.1.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang dihasilkan dari pengalaman belajar individu dalam interaksinya dengan lingkungan. Berdasarkan konsep ini, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai aspek yang muncul dari diri siswa tersebut dan lingkungannya.. 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. Menurut Damayanti, (2022:102) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa, Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, Faktor pendekatan belajar (approach learning), yakni jenis upaya belajar mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Sedangkan aspek psikologis dijelaskan mengenai aspek yang dianggap lebih esensial meliputi: 1) tingkat kecerdasan/ intelegensi siswa; 2) sikap siswa; 3) bakat siswa; 4) minat siswa; 5) motivasi siswa.

Menurut Wulandari, (2022:29) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu : kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemampuan belajar, minat anak, metode pembelajaran, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru dan kondisi masyarakat. Andriani, (2024:10) menjelaskan beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor Internal

- a) Faktor Fisiologi, Kondisi fisiologis seperti kesehatan prima, tidak mudah lelah atau lelah, dan tidak lumpuh. Ini mungkin berdampak pada siswa yang diberi topik ini.
- b) Aspek Psikologi, Setiap orang, dalam hal ini siswa, memiliki berbagai tuntutan psikologis yang mempengaruhi hasil belajarnya. Kecerdasan siswa (IQ), perhatian, rasa ingin tahu, bakat, motivasi, motivasi, kognitif dan pemikiran logis adalah beberapa elemen psikologis yang perlu dipertimbangkan.

2. Faktor Eksternal

- a) Aspek Lingkungan, Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Lingkungan fisik dan sosial merupakan contoh unsur lingkungan. Suhu dan kelembaban adalah contoh faktor lingkungan alami. Pembelajaran

siang hari di ruangan dengan sedikit sirkulasi udara sangat relevan dan berbeda dengan pembelajaran pagi hari, ketika keadaan masih segar dan ada banyak ruang untuk bernafas.

- b) Faktor instrumental, Faktor instrumental artinya faktor yang eksistensi serta fungsinya dirancang sinkron dengan yang akan terjadi belajar yang dibutuhkan. Unsur-unsur tersebut dimaksudkan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Unsur-unsur penentu tersebut berupa kurikulum, lembaga dan guru, serta mencapai target pembelajarann sesuai rencana yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa masalah belajar yang dihadapi siswa dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri siswa sendiri, mencakup aspek-aspek seperti minat belajar, motivasi baik dari dirinya maupun dari orang-orang sekitarnya. Dan faktor eksternal merupakan pengaruh dari lingkungan luar, termasuk kehidupan siswa dengan keluarga, suasana di sekolah (baik dari faktor guru,teman,dan metode pembelajaran), serta interaksi dengan masyarakat sekitar yang dapat memengaruhi aktivitas siswa dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.5. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara atau prosedur sistematis yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode berfungsi sebagai jembatan antara tujuan pembelajaran dengan hasil yang ingin dicapai, sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung secara terarah, efektif, dan menyenangkan. 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 nyatadari 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”

Nanang Gustri Ramdani dkk. (2023:20) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik untuk melaksanakan rencana pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran secara sistematis. Eka Diana & Moh. Rofiki (2020: 336-342) Metode pembelajaran adalah strategi yang digunakan guru untuk menerapkan rencana pembelajaran agar tujuan yang dirancang tercapai secara nyata. Universitas Cakrawala (2024:73-79) Metode pembelajaran adalah pendekatan terstruktur yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan materi dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran efektif dan efisien.

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

2.1.6. Pengertian *Team Quiz*

Hermanto (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 tidakmembuat mereka takut. Metode *Team Quiz* merupakan upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran.

Listi Ayu Putri dkk (2020:4) mengatakan bahwa Metode *Team Quiz* merupakan suatu metode pengajaran yang mendorong siswa untuk lebh aktif dikelas. Selain siswa lebih aktif untuk belajar juga memudahkan dalam menyerap

pembelajaran yang diberikan oleh guru. Muchlisin Riadi (2022:74) “*Team Quiz* adalah model pembelajaran aktif di mana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok; anggota kelompok bersama-sama mempelajari dan mendiskusikan materi, kemudian menyusun kuis dengan jawaban singkat berdasarkan materi tersebut.”

Hana, Nailal (2021:64) mengatakan “Metode *Team Quiz* adalah cara pembelajaran di mana peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, dan setiap kelompok bertanggung jawab terhadap apa yang telah mereka pelajari setiap kelompok memiliki kuis atau pertanyaan; di akhir pembelajaran peserta mendapat apresiasi”. Selain itu, N. S. Rizal (2024:56) menegaskan bahwa “penerapan *Team Quiz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan daya ingat siswa karena siswa belajar dalam suasana yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa *Team Quiz* bukan hanya berfungsi sebagai metode evaluasi ringan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Metode *Team Quiz* adalah suatu metode pembelajaran aktif dan kooperatif yang melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok serta kuis tim untuk memperkuat pemahaman materi. Metode ini mendorong siswa lebih aktif, bertanggung jawab terhadap proses belajarnya, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan daya ingat siswa. Selain sebagai bentuk evaluasi ringan, *Team Quiz* juga menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk memperbaiki kualitas proses belajar-mengajar di kelas.

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 Ibrahim (2020:85) adalah sebagai berikut:

1. Peyampaian Materi

Guru menjelaskan materi pembelajaran secara singkat sebagai dasar pengetahuan sebelum kuis dimulai.

2. Pembentukan Tim

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok/tim secara heterogen. Tiap tim terdiri dari 4–5 orang.

3. Pemberian Kesempatan Membuat Pertanyaan

Setiap tim diberi waktu untuk menyusun pertanyaan berdasarkan materi yang telah disampaikan.

4. Pelaksanaan Kuis Antar Tim

- a. Satu tim menjadi penanya, tim lain menjadi penjawab.
- b. Jika tim penjawab tidak mampu menjawab, pertanyaan dilempar ke tim lain.
- c. Jawaban yang benar akan mendapatkan poin.

5. Rotasi Peran

Peran sebagai penanya dan penjawab dilakukan bergiliran antar tim sampai semua kelompok mendapat giliran.

6. Penilaian dan Umpan Balik

Guru memberikan skor atas jawaban yang benar, kemudian memberi klarifikasi dan penguatan terhadap jawaban yang masih kurang tepat.

7. Refleksi dan Penutup

Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran dan memberikan refleksi atas kegiatan pembelajaran.

“Metode *Team Quiz* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memperkuat penguasaan konsep melalui diskusi dan kompetisi sehat.” Ibrahim & Hisyam (2020: 86)

2.1.8. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Team Quiz*

a. Kelebihan Metode *Team Quiz*

Metode *Team Quiz* memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya efektif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Menurut I Gusti Agung Sri Parnayathi (2020:475), “penerapan metode *Team Quiz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan melalui aktivitas kelompok dan kuis yang menyenangkan.” Hal ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang aktif dan kompetitif mampu mendorong siswa untuk lebih memahami materi.

Selain itu, Naniek Kusumawati (2021:112) menyatakan bahwa “penggunaan metode *Team Quiz* mampu meningkatkan keaktifan bertanya siswa dari 36% menjadi 84% serta kreativitas belajar siswa hingga 76%.” Artinya, metode ini memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Izzati, Sanapiah, dan Juliangkary (2023:54), “*Team Quiz* juga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa secara signifikan, karena proses belajar berlangsung dalam suasana kompetitif dan menyenangkan.” Hal ini memperlihatkan bahwa siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar. Sementara itu, Wahyuni & Hamimah (2022:87) menambahkan bahwa “penerapan *Team Quiz* berpengaruh positif terhadap peningkatan ketuntasan belajar siswa, di mana nilai rata-rata meningkat dari 78,26 menjadi 86,60 dengan ketuntasan klasikal mencapai 90%.”

Dari pendapat para ahli di atas, maka kelebihan metode *Team Quiz* dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat siswa melalui suasana kompetitif yang menyenangkan.
3. Menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa.
4. Mendorong kerja sama dan komunikasi antarsiswa dalam kelompok.
5. Meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

b. Kekurangan Metode *Team Quiz*

Walaupun memiliki banyak kelebihan, metode *Team Quiz* juga memiliki sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan agar penerapannya di kelas berjalan efektif. Menurut Wahyuni & Hamimah (2022:89), “pada saat pelaksanaan *Team Quiz*, kelas dapat menjadi ramai dan sulit dikendalikan apabila guru tidak mampu mengelola waktu dan dinamika kelompok.” Situasi ini bisa mengganggu fokus siswa terhadap materi pembelajaran.

Menurut I Gusti Agung Sri Parnayathi (2020:477), “peserta didik sering kesulitan mengorientasikan pemikirannya ketika tidak didampingi guru, diskusi dapat meluas dan tidak terfokus, serta membutuhkan kontrol kelas yang kuat.” Selain itu, “waktu pembelajaran menjadi lebih panjang, dan sering kali hanya siswa yang aktif atau pintar saja yang mendominasi jawaban.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa metode ini menuntut peran aktif guru dalam pengelolaan kelas agar semua siswa terlibat secara merata.

Sementara itu, Ning Mukaromah (2021:69) menyebutkan bahwa “siswa akan kesulitan memahami materi apabila guru tidak memberikan stimulus atau pengantar materi yang jelas. Selain itu, implementasi metode ini membutuhkan dukungan alat bantu dan media pembelajaran yang memadai.” Artinya, jika persiapan tidak maksimal, metode ini justru dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari pendapat para ahli di atas, maka kekurangan metode *Team Quiz* dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih lama.
2. Cenderung didominasi oleh siswa yang aktif, sehingga siswa pasif kurang terlibat.
3. Diskusi dapat meluas dan tidak fokus jika guru tidak mengarahkan dengan baik.
4. Membutuhkan media dan alat bantu yang memadai agar kegiatan kuis berjalan efektif.
5. Kelas dapat menjadi ramai dan sulit dikendalikan bila pengelolaan kurang baik.

6. Siswa kesulitan memahami materi jika guru tidak memberi penjelasan awal yang jelas.

2.1.9. Pengertian Pembelajaran Konvensional (Ceramah)

Pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), di mana guru menjadi sumber utama informasi dan siswa cenderung bersikap pasif sebagai pendengar. Salah satu bentuk pembelajaran konvensional yang paling umum digunakan adalah metode ceramah, yaitu proses penyampaian materi secara lisan oleh guru kepada siswa. Menurut Djamarah (2020:115), “metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran melalui penuturan lisan oleh guru kepada sekelompok siswa.” Metode ini menempatkan guru sebagai komunikator utama, sedangkan siswa menerima informasi secara langsung tanpa banyak interaksi timbal balik.

Selain itu, Sanjaya (2021:87) menyatakan bahwa “pembelajaran konvensional adalah proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi guru, dengan pola penyampaian materi satu arah dari guru ke siswa, sehingga partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuan sangat terbatas.” Senada dengan itu, Rusman (2022: 93) mengungkapkan bahwa “pembelajaran konvensional lebih menekankan pada penguasaan materi melalui ceramah, penugasan, dan hafalan, bukan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif.”

Menurut Ika Yuliana dkk. (2023: 34) dalam Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, “model pembelajaran konvensional sering kali kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan bertanya. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah dan hasil belajar tidak optimal.” Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih banyak digunakan di sekolah, namun memiliki keterbatasan dalam menumbuhkan keaktifan siswa.

Dengan demikian, pembelajaran konvensional (ceramah) dapat disimpulkan sebagai pendekatan pembelajaran tradisional yang mengandalkan penjelasan lisan dari guru, berorientasi pada penguasaan materi, dan minim interaksi aktif dari siswa. Meskipun metode ini masih sering digunakan karena praktis dan efisien

dalam penyampaian informasi, tetapi kurang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif siswa.

2.1.10. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka dan diberikan pada jenjang Sekolah Dasar. Mata pelajaran IPAS mengintegrasikan konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara terpadu, sehingga siswa memperoleh pemahaman menyeluruh tentang fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya.

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022: 14), “IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan konten IPA dan IPS secara terpadu untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara fenomena alam dan sosial, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kolaboratif.” Dengan adanya integrasi tersebut, pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga mengaitkan konsep-konsep dengan kehidupan nyata siswa.

Selain itu, Gina Sonia dkk. (2023: 42) menyatakan bahwa “pembelajaran IPAS membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep-konsep alam dan sosial secara kontekstual, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.” IPAS juga dirancang untuk membekali peserta didik dengan kemampuan literasi sains dan sosial, serta membangun kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Senada dengan itu, Ilham dkk. (2024: 3) menjelaskan bahwa “melalui IPAS, siswa tidak hanya menguasai pengetahuan konseptual, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan observasi, eksperimen, diskusi, dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.”

Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sesuai dengan profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2022:5) yaitu:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat, bangsa, dan dunia, sehingga peserta didik dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya.
6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan para ahli dan tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penulis dapat menyimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang menggabungkan konsep IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada peserta didik mengenai fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Melalui IPAS, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, analitis, dan kolaboratif, serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat.

Selain itu, IPAS bertujuan mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan inkuiri, serta kesadaran sosial dan lingkungan agar peserta didik mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan menyelesaikan permasalahan nyata. Dengan demikian, IPAS bukan sekadar mata pelajaran teoretis, tetapi pembelajaran kontekstual yang membentuk karakter dan kompetensi peserta didik sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

2.1.11. Materi Pembelajaran

JENIS-JENIS GAYA

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar mencakup berbagai konsep dasar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah materi tentang gaya. Gaya merupakan salah satu konsep penting dalam pembelajaran sains karena berkaitan langsung dengan fenomena fisik yang sering ditemui siswa. Gaya adalah sebuah interaksi yang bila bekerja sendiri akan menyebabkan suatu perubahan keadaan gerak benda. Gaya dapat mempengaruhi perubahan gerak, posisi atau perubahan bentuk benda. Gaya merupakan bagian yang tidak dapat terlepas di dalam kehidupan sehari-hari manusia. Gaya dapat dimulai dari berbagai hal seperti pergerakan tubuh, memindahkan barang sampai melakukan sebuah pekerjaan. Dapat dikatakan bahwa gaya adalah sesuatu yang selalu mengiringi aktivitas manusia. Gaya adalah pengaruh dari satu benda terhadap benda lain yang dapat menyebabkan perubahan keadaan benda tersebut. Pengaruh gaya terhadap suatu benda dapat berupa perubahan kecepatan, perubahan arah gerak, ataupun perubahan bentuk benda. Dengan demikian, gaya memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari manusia, karena hampir semua aktivitas melibatkan penggunaan gaya, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, konsep gaya diajarkan untuk membantu peserta didik memahami fenomena gerak dan interaksi benda di sekitar mereka, serta menumbuhkan sikap ilmiah melalui pengamatan terhadap peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, gaya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan sumber dan cara kerjanya. Adapun jenis-jenis gaya yang umum dikenal antara lain sebagai berikut:

1. Gaya Otot

Gaya otot merupakan bentuk gaya yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari karena hampir semua aktivitas manusia, seperti mengangkat, mendorong, menarik, maupun menendang, memerlukan kerja otot. Gaya otot termasuk gaya kontak karena terjadi saat tubuh menyentuh atau

mendorong benda. Aktivitas olahraga, kerja fisik, hingga kegiatan rumah tangga semuanya melibatkan gaya otot. Gaya otot bersifat terbatas karena kekuatannya bergantung pada tenaga manusia atau hewan. Namun demikian, gaya ini memiliki peran penting dalam aktivitas manual yang tidak dapat digantikan oleh mesin.

Contoh: Mengangkat tas sekolah



Gambar 2. 1 Contoh gaya otot mengangkat tas sekolah

https://id.pngtree.com/freepng/school-boy-and-girl-student-casual-backpack-hands-on-bag-holding-cartoon-style-for-study-education_6933961.html

2. Gaya Gesek

Gaya gesek adalah gaya yang menentang atau menghambat gerak suatu benda ketika bersentuhan dengan permukaan benda lain. Gaya gesek memiliki dua sifat, yaitu gaya gesek yang menghambat gerak benda (seperti pada mobil yang direm) dan gaya gesek yang membantu gerak benda (seperti saat berjalan). Gaya ini muncul akibat adanya ketidakrataan pada permukaan benda yang bersentuhan. Gaya ini muncul saat dua permukaan bersentuhan dan bergerak saling melawan arah. Gaya gesek bisa memperlambat atau menghentikan gerakan. Gaya gesek dapat diperkecil dengan pelumasan, misalnya dengan oli pada mesin, atau diperbesar dengan memperkasar permukaan seperti pada sepatu olahraga. Gaya gesek sangat penting untuk keamanan dan kendali gerakan, misalnya saat mengerem atau menahan benda agar tidak tergelincir.

Contoh: Ban bergesekan dengan jalan



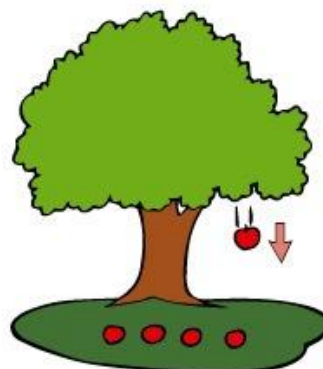
Gambar 2. 2 Contoh gaya gesek ban bergesekan dengan jalan

<https://kids.grid.id/read/472496731/roda-dan-gaya-gesek-rangkuman-belajar-dari-rumah-tvri-untuk-kelas-4-sd?page=all>

3. Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi adalah gaya tarik bumi terhadap semua benda yang memiliki massa. Semua benda yang dilempar ke atas akan jatuh kembali ke bumi karena pengaruh gaya gravitasi. gaya gravitasi adalah gaya tarik-menarik antara dua benda yang memiliki massa. Besarnya gaya gravitasi bergantung pada massa kedua benda dan jarak antara keduanya. Gaya ini menarik semua benda ke arah pusat bumi. Gravitasi menjaga manusia tetap berpijak di bumi dan berperan dalam pergerakan planet-planet. Tanpa adanya gaya gravitasi, manusia dan benda di bumi akan melayang di udara.

Contoh: Buah jatuh dari pohon



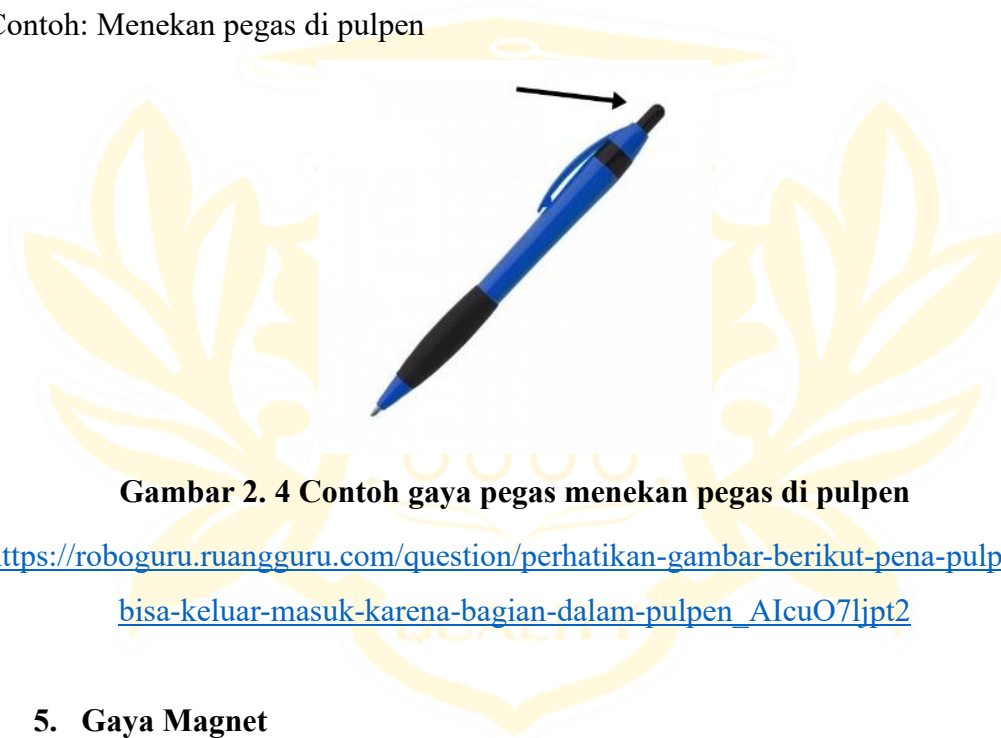
Gambar 2. 3 Contoh gaya gravitasi buah jatuh dari pohon

https://roboguru.ruangguru.com/question/perhatikan-gambar-berikut-buah-apel-yang-jatuh-dari-pohon-disebabkan-oleh-gaya_QU-8MULHKYGLZYE254AZ2WW

4. Gaya Pegas

Gaya pegas adalah gaya yang ditimbulkan oleh benda elastis ketika ditarik atau ditekan. Benda yang bersifat elastis akan kembali ke bentuk semula setelah gaya yang bekerja padanya dihilangkan. Gaya ini dihasilkan oleh benda elastis seperti pegas atau karet gelang. Gaya pegas bisa bersifat mendorong atau menarik tergantung arah tarikan atau tekanan. Digunakan dalam berbagai alat seperti suspensi kendaraan, alat ukur gaya (dinamometer), dan mainan anak. Gaya pegas digunakan untuk meredam getaran, menyimpan energi sementara, serta mengatur gerakan benda.

Contoh: Menekan pegas di pulpen



Gambar 2. 4 Contoh gaya pegas menekan pegas di pulpen

https://roboguru.ruangguru.com/question/perhatikan-gambar-berikut-pena-pulpen-bisa-keluar-masuk-karena-bagian-dalam-pulpen_AIcuO7ljpt2

5. Gaya Magnet

Gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan oleh magnet dan dapat menarik benda-benda tertentu seperti besi, baja, atau nikel. Gaya ini memiliki sifat unik karena dapat bekerja tanpa harus bersentuhan langsung dengan benda yang ditarik. gaya magnet terdiri atas dua kutub, yaitu kutub utara dan kutub selatan. Dua kutub yang berbeda akan saling tarik-menarik, sedangkan dua kutub yang sama akan saling tolak-menolak. Gaya magnet bekerja pada benda logam tertentu seperti besi dan baja. Ini termasuk gaya non-kontak karena bisa bekerja tanpa harus menyentuh

langsung. Gaya magnet banyak dimanfaatkan dalam teknologi modern, seperti pada pengeras suara, alat elektronik, dan mesin industri.

Contoh: Magnet menarik paku besi



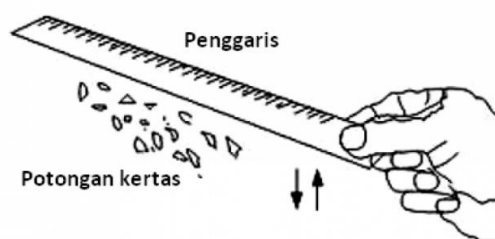
Gambar 2. 5 Contoh gaya magnet magnet menarik paku besi

<https://bobo.grid.id/read/082367879/mengenal-sifat-sifat-magnet-benda-yang-bisa-menarik-benda-lain?page=all>

6. Gaya Listrik Statis

Gaya listrik adalah gaya yang muncul akibat adanya interaksi antara benda bermuatan listrik. Benda yang bermuatan listrik sejenis akan tolak-menolak, sedangkan benda dengan muatan berbeda akan tarik-menarik. Gaya listrik termasuk gaya tak sentuh karena dapat bekerja tanpa harus ada kontak langsung antara dua benda. Gaya ini muncul akibat adanya muatan listrik. Gaya listrik memiliki peran penting dalam kehidupan modern, terutama dalam bidang teknologi dan komunikasi. Penting dalam teknologi modern seperti alat elektronik, layar sentuh, dan sistem tenaga listrik.

Contoh: Penggaris plastik yang digosok ke rambut menarik kertas kecil



Gambar 2. 6 Contoh gaya listrik statis

<http://bobo.grid.id/read/082367879/mengenal-sifat-sifat-magnet-benda-yang-bisa-menarik-benda-lain?page=all>

2.2. Kerangka Berpikir

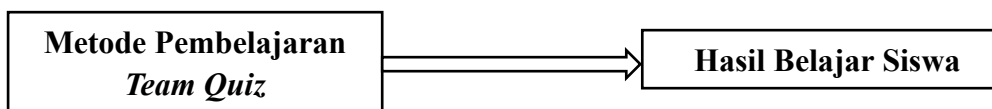
Kerangka berpikir merupakan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam rangka memberikan jawaban sementara tentang masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah pengaruh *Team Quiz* terhadap hasil belajar yang menjadi variabel terikat (y_1 - y_2).

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.

Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Kelas kontrol menggunakan metode konvensional, sedangkan kelas eksperimen menggunakan metode *Team Quiz*. Setelah pembelajaran, *post-test* menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen mengalami perkembangan yang lebih signifikan dibanding kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode *Team Quiz* efektif dalam memperbaiki hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Sehingga metode

pembelajaran ini dapat menjadi alternatif untuk memajukan mutu pembelajaran disekolah dasar.



Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir

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 adalah nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor tes yang diperoleh dari *post test*.
4. *Team Quiz* Metode pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar.
5. 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.
6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam penelitian ini diartikan sebagai mata pelajaran terpadu yang menggabungkan konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara fenomena alam dan sosial secara kontekstual.

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan data dan analisis ilmiah.

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Signifikan Penggunaan Metode Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SDS HKBP Teladan T.A 2025/2026.

