

**PENGARUH METODE *QUIZ TEAM* TERHADAP
KEAKTIFAN, KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI 124
CURUP UTARA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh :

DINEU CAKRA PRATIWI

NIM : 1711240074

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2022**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

*Jln. Raden Fatah Pagar Dewa telp. (1736) 51276, 51171 fax (0736) 51171
Bengkulu*

NOTA PEMBIMBING

**Hal : Skripsi Sdri. Dineu Cakra Pratiwi
NIM : 1711240074**

**Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Di Bengkulu**

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : Dineu Cakra Pratiwi

NIM : 1711240074

**Judul : Pengaruh Metode Quiz Team Terhadap Keaktifan,
Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang skripsi. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


Drs. Sukarno, M.Pd
NIP. 196102052000031002

**Bengkulu, September 2022
Pembimbing II**


Zubaidah, M.U
NIDN. 2016047202



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa telp: (1736) 51276, 51171 fax: (0736) 51171
Bengkulu

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: "Pengaruh Metode Quiz Team Terhadap Keaktifan, Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara" yang disusun oleh Dineu Cakra Pratiwi, NIM 1711240074, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Kamis, tanggal 13 Januari 2022 dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua
Dra. Nurniswah, M.Pd
NIP. 196308231994032001

Sekretaris
Zubaidah, M.Us
NIDN. 2016047202

Penguji I
Wiwinda, M.Ag
NIP 197606042001122004

Penguji II
Masrifa Hidayani, M.Pd
NIP 197506302009012004

Bengkulu, Februari 2022

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mas Alimuddin, M.Pd
NIP. 197006142000031004

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah ayat:5)

PERSEMBAHAN

Hari ini setitik kebahagiaan telah ku nikmati, sekeping cita-cita telah kuraih tetapi perjuanganku belum selesai sampai sini. Kebahagiaanku hari ini telah mewakili impian yang aku harapkan selama ini dimana kebahagiaan yang memebrikan motivasi untuk selalu berjuang mewujudkan mimpi, harapan dan keingingan menjadi kenyataan, karena yakin Allah akan selalu mendengarkan do'a ku karena Dialah yang mengatur semuanya. Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT, kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kepada kedua orangtua saya yaitu Papaku tercinta Dedi Erdison dan Mamaku Neng Yeni Herawati . Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita daripada diri kita sendiri. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna.
2. Untuk guru-guruku dari SD,SMP,SMA serta Dosen-dosenku yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan terbaik kepadaku.
3. Seorang teman dengan hati emas sulit ditemukan. Kebaikan kamu benar-benar tiada bandingnya. Kalian menjadi diantara orang yang layak kupersembahkan bentuk perjuanganku ini.
4. Rekan-rekan seperjuangan PGMI Lokal VIII C.
5. Guru-guru di SD Negeri 124 Curup Utara yang telah membantuku dalam menyelesaikan penelitianku.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dineu Cakra Pratiwi

NIM : 1711240074

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Quiz Team* Terhadap Keaktifan, Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara

Dengan ini menyatakan bahwasanya penulisan skripsi ini merupakan karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila nanti dikemudian hari penulisan ini merupakan plagiat terhadap karya orang lain, maka saya selaku penulis bersedia bertanggung jawab atas konsekuensinya berdasarkan aturan tata tertib yang telah berlaku di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Bengkulu, NOVEMBER 2021

Penulis



Dineu Cakra Pratiwi
NIM.1711240074

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dineu Cakra Pratiwi

Nim : 1711240074

Program Studi : PGMI

Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Quiz Team* Terhadap Keaktifan, Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program. www.turnitin.com dengan ID: 1711615317. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 21 % dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, November 2021

Mengetahui

Ketua Tim Verifikasi


Dr. Alf Abbariono, M.Pd
NIP. 197509252001121004

Yang Menyatakan


Dineu Cakra Pratiwi
NIM. 1711240074

ABSTRAK

Dineu Cakra Pratiwi, NIM 1711240074, “**Pengaruh Metode *Quiz Team* Terhadap Keaktifan, Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara**”. Skripsi : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Pembimbing I: Drs. Sukarno, M.Pd. Dan Pembimbing II: Zubaidah, M.Us.

Kata Kunci: Metode *Quiz Team*, Keaktifan, Kreativitas, Hasil Belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Metode *Quiz Team* Terhadap Keaktifan, Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran IPS di kelas siswa masih passif, guru belum menggunakan metode yang bervariasi dan pembelajaran cenderung dengan menggunakan LKS. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desai *quasi eksperimen* . Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 orang siswa kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan Uji T-tes dengan bantuan Program *Statistical Product for Servicer Solution (SPSS) 17.0 for windows*. Berdasarkan hasil penelitian dari angket variabel X dan variabel Y1, maka dapat dilihat hasil penelitian pada kelas eksperimen terhadap keaktifan siswa sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai sig. pada variabel X dan variabel Y2 adalah $0,000 < 0,05$. Dan nilai sig. pada variabel X dan variabel Y3 adalah $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil perhitungan *pearson correlation* 0,05 yang berarti derajat pengaruh metode tersebut terhadap keaktifan, kreativitas dan hasil belajar memiliki pengaruh yang sangat kuat serta arah pengaruh penggunaan yang positif yang berarti semakin besar keaktifan, kreativitas dan hasil belajar siswa maka semakin besar pula nilai yang akan diperoleh begitu pula sebaliknya.

ABSTRACT

Dineu Cakra Pratiwi, NIM 1711240074, "**The Influence of the Quiz Team Method on Student Activity, Creativity and Learning Outcomes in Social Studies Subjects Class IV SD Negeri 124 Curup Utara**". Thesis : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Department of Tarbiyah, Faculty of Tarbiyah and Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Advisor I: Drs. Sukarno, M.Pd. And Advisor II: Zubaidah, M.U.s.

Keywords: Quiz Team Method, Activity, Creativity, Learning Outcomes.

The purpose of this study was to determine the effect of the Quiz Team Method on Student Activity, Creativity and Learning Outcomes in Social Studies Subject Class IV SD Negeri 124 Curup Utara. This is because when the social studies learning process in the class is still passive, the teacher has not used varied methods and learning tends to use worksheets. The type of research used is an experiment with a quantitative approach and a quasi-experimental design. The sample in this study amounted to 40 fourth grade students of SD Negeri 124 Curup Utara. Data collection techniques in this study used questionnaires and tests. The data analysis technique used a T-test with the help of the Statistical Product for Servicer Solution (SPSS) 17.0 for windows program. Based on the results of the research from the variable X and Y1 questionnaires, it can be seen that the results of research in the experimental class on student activity were $0.000 < 0.05$. sig value. on variable X and variable Y2 is $0.000 < 0.05$. And niali sig. on variable X and variable Y3 is $0.000 < 0.05$. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. From the results of the Pearson correlation calculation of 0.05 which means the degree of influence of the method on activity, creativity and learning outcomes has a very strong influence and the direction of the influence of use is positive, which means the greater the activity, creativity and student learning outcomes, the greater the value will be. obtained and vice versa.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini, shalat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan bagi kita, Nabi Muhammad SAW keluarga dan sahabatnya.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan do'a dari penulis agar semua pihak diatas mendapat imbalan dari Allah SWT.

1. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Adi Saputra, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku Ka. Prodi PGMI Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul samapai skripsi ini selesai.

5. Drs. Sukarno, M.Pd selaku pembimbing utama dalam penulisan skripsi ini yang telah membimbing, memberikan masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Zubaidah, M.Us selaku pembimbing kedua yang telah membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si selaku pembimbing akademik yang selalu memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
8. Pimpinan Perpustakaan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
9. Seluruh dosen dan staf yang khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah mendidik, memberikan nasehat serta mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

Bengkulu, Januari 2022

Penulis

Dineu Cakra Pratiwi
NIM: 1711240074

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Metode <i>Quiz Team</i>	12
1. Pengertian Metode	12
2. Pengertian <i>Quiz Team</i>	14
3. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Quiz Team</i>	15
4. Langkah-langkah Metode <i>Quiz Team</i>	16
B. Keaktifan Belajar.....	18
1. Pengertian Keaktifan Belajar	18
2. Bentuk-bentuk Keaktifan Belajar.....	19
3. Faktor-faktor Keaktifan Belajar	20
4. Indikator Keaktifan	22
C. Kreativitas Siswa	24
1. Pengertian Kreativitas Siswa.....	21
2. Ciri-ciri Kreativitas	25
3. Meningkatkan Kreativitas Siswa.....	28
D. Hasil Belajar	30
1. Pengertian Hasil Belajar	30
2. Ranah Hasil Belajar	30
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	31
E. Hakikat IPS	32
1. Pengertian IPS	32
2. Tujuan IPS	34
3. Pentingnya IPS dalam Program Pendidikan.....	38

F. Kajian Penelitian Terdahulu	40
G. Kerangka Berfikir	44
H. Hipotesis	46
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	47
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	48
C. Populasi dan Sampel.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data	55
E. Definisi Operasional Variabel	56
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	57
G. Instrumen Penelitian	71
H. Teknik Analisis Data	74
I. Hipotesis Statistik	76
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Wilayah Hasil Penelitian.....	77
B. Deskripsi Data	81
C. Uji Prasyarat Analisis Statistik.....	88
D. Teknik Analisis Data	92
E. Pembahasan.....	96
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan	42
2. Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	48
3. Tabel 3.2 Data Statistik Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	50
4. Tabel 3.3 Distribusi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	51
5. Tabel 3.4 Data Statistik Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol	52
6. Tabel 3.5 Distribusi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	52
7. Tabel 3.6 Uji Normalitas Soal <i>Pretest</i>	54
8. Tabel 3.7 Uji Homogenitas Soal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	54
9. Tabel 3.8 Uji Validitas Angket Keaktifan Siswa	58
10. Tabel 3.9 Uji Validitas Angket Kreativitas Siswa	59
11. Tabel 3.10 Uji Validitas Soal	61
12. Tabel 3.11 Interpretasi Koefisien Korelasi	64
13. Tabel 3.12 Uji Reliabilitas Angket Keaktifan.....	64
14. Tabel 3.13 Uji Reliabilitas Angket Kreativitas	65
15. Tabel 3.14 Uji Reliabilitas Soal	66
16. Tabel 3.15 Tingkat Indeks Kesukaran Soal	67
17. Tabel 3.16 Tingkat Kesukaran Soal	68
18. Tabel 3.17 Interpretasi Daya Beda Soal.....	69
19. Tabel 3.18 Daya Beda Soal.....	70
20. Tabel 3.19 Kisi-Kisi Soal.....	71
21. Tabel 3.20 Kisi-Kisi Angket Keaktifan	72
22. Tabel 3.21 Kisi-Kisi Angket Kreativitas.....	73
23. Tabel 4.1 Masa Kepemimpinan Kepala Sekolah	77
24. Tabel 4.2 Daftar Nama Guru.....	77
25. Tabel 4.3 Daftar Jumlah Siswa/Siswi	79
26. Tabel 4.4 Data Sarana dan Prasarana.....	79
27. Tabel 4.5 Data Statistik Angket Keaktifan	82
28. Tabel 4.6 Distribusi Angket Keaktifan	82
29. Tabel 4.7 Data Statistik Angket Kreativitas.....	83
30. Tabel 4.8 Distribusi Angket Kreativitas.....	83
31. Tabel 4.9 Data Statistik Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	85
32. Tabel 4.10 Distribusi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	85
33. Tabel 4.11 Data Statistik Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol	86
34. Tabel 4.12 Distribusi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	87
35. Tabel 4.13 Uji Normalitas Angket Keaktifan	88
36. Tabel 4.14 Uji Normalitas Angket Kreativitas	89
37. Tabel 4.15 Uji Normalitas Soal <i>Posttest</i>	89
38. Tabel 4.16 Uji Homogenitas Angket Keaktifan dan Kreativitas	91
39. Tabel 4.17 Uji Homogenitas Soal <i>Posttest</i> Kelas EKsperimen dan Kontrol ...	91
40. Tabel 4.18 Uji T Angket Keaktifan.....	93
41. Tabel 4.19 Uji t Angket Kreativitas	93
42. Tabel 4.20 Uji t <i>Paired Sample Test</i>	95

DAFTAR BAGAN

Bagan2.1 Kerangka Berfikir	45
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. RPP
- Lampiran 2. Lembar Validasi Angket Keaktifan
- Lampiran 3. Lembar Validasi Angket Kreativitas
- Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi IPS
- Lampiran 5. Lembar Soal
- Lampiran 6. Lembar Kunci Jawaban
- Lampiran 7. Lembar Angket Keaktifan
- Lampiran 8. Lembar Angket Kreativitas
- Lampiran 9. Uji Validitas Try-Out Angket Keaktifan
- Lampiran 10. Uji Validitas Try-Out Angket Kreativitas
- Lampiran 11. Uji Validitas Try-Out Soal
- Lampiran 12. Hasil Belajar Siswa Kelas IV A
- Lampiran 13. Hasil Belajar Siswa Kelas IV B
- Lampiran 14. Skor Angket Keaktifan dan Kreativitas
- Lampiran 15. Surat Penunjukkan Pembimbing
- Lampiran 16. Surat Tugas Komprehensif
- Lampiran 17. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 18. Mohon Izin Penelitian
- Lampiran 19. Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 20. Kartu Bimbingan
- Lampiran 21. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangatlah penting bagi seluruh manusia karena proses pendidikan dimulai sejak manusia itu dilahirkan dalam lingkungan keluarga dan dilanjutkan dengan jenjang pendidikan formal, struktur dan sistematis. Dengan adanya pendidikan ini, maka diharapkan setiap orang akan memiliki ilmu pengetahuan. Sebagaimana yang telah tercantum dalam hadits tentang pentingnya menguasai ilmu pengetahuan seperti berikut ini:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ
بِالْعِلْمِ

Artinya: "Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat, hendaklah ia menguasai ilmu. Dan barang siapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat), hendaklah ia menguasai ilmu." (HR. Ahmad).¹

Kesimpulan dari hadits di atas yaitu ilmu pengetahuan sangatlah penting bagi setiap orang, karena dengan ilmu pengetahuan manusia akan memperoleh pengetahuan yang luas sehingga dapat dapat bahagia dunia dan akhirat.

Menuntut ilmu pengetahuan tidak lepas dari tujuan pendidikan seperti yang tercantum dalam Undang-undang Republik Nasional Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan: "Tujuan Pendidikan Nasional berbunyi mengembangkan dan memberi watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

¹ Alfiah, *Hadits Tarbawi*, (Pekanbaru : Kreasi Edukasi, 2015), hlm.18

bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.² Untuk mencapai tujuan pendidikan ada beberapa komponen yang harus diperhatikan seperti: guru sebagai pemeran utama dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, menyusun program, melakukan evaluasi, menganalisis hasil evaluasi dan melakukan tindak lanjut melalui perbaikan. Sehingga dalam menyusun program, guru dituntut agar terarah dan terkendali supaya mengacu kepada tujuan yang ingin dicapai. Guru harus mampu memberikan motivasi belajar pada siswa, karena siswa akan belajar dengan baik apabila guru dapat memberikan motivasi belajar. Motivasi proses membangkitkan, mengarahkan dan memantapkan perilaku ke arah suatu tujuan.

Selain motivasi belajar, terdapat media dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran aktif bagi siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.³ Salah satu metode pembelajaran yang membuat siswa aktif adalah pembelajaran *active learning*. Metode pembelajaran *active learning* memiliki berbagai macam model, salah satunya adalah metode *Quiz Team*. *Quiz team* adalah salah satu metode

² Depdiknas, *Undang-undang RI No.20 tahun 2003*. Tentang sistem pendidikan nasional

³ Wina Sanjaya *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006), cet. 1, hlm. 147

pembelajaran aktif yang dapat membangkitkan semangat dan pola pikir kritis siswa⁴ karena *quiz team* merupakan metode dimana siswa dilatih untuk belajar dan berdiskusi kelompok.⁵ Dengan menerapkan metode pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* dalam suatu pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya.⁶ Keaktifan belajar siswa merupakan kegiatan yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.⁷ Aktif yang dimaksud adalah siswa aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena belajar memang merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuan siswa dan dapat menumbuhkan dinamika belajar bagi siswa. Aktifitas belajar dapat didefinisikan sebagai berbagai aktifitas yang diberikan pada pembelajaran dalam situasi belajar-mengajar. Aktifitas belajar ini dibentuk agar siswa memperoleh materi dan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

Belajar aktif itu sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan belajar aktif merupakan salah satu cara untuk siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang kemudian disimpan dalam

⁴ Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hlm. 77.

⁵ Bambang Hermanto dan Eny Winaryati, *Penerapan Model Discovery Learning dengan Variasi Quiz Team sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Kimia pada Materi Struktur Atom Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS*, 2018, hlm.526 diakses pada 1 Mei 2021, <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/4175/3874>.

⁶ Naniek Kusumawati, *Penerapan Metode Active Learning Tipe Quiz Team Untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya dan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Ronowijayan Ponorogo*, dalam *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, vol.1, no.2, Tahun 2017, hlm. 34, diakses pada 28 April 2021, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBDP>

⁷Syifa Tiara Naziaha Dkk., *Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 di Sekolah Dasar*. *Jurnal JPSD* vol.7 No. 2 Tahun 2020 hlm. 110

otak. Jika siswa diajak berdiskusi, bertanya dan menjawab maka otak siswa akan bekerja lebih baik dan proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik. Cara belajar siswa aktif dapat diartikan sebagai sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional untuk memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara kognitif, afektif dan psikomotorik.⁸

Pada metode ini juga akan terlihat bahwa siswa mempunyai kreativitas yang berbeda-beda dalam belajar dan mencari jawaban sekaligus memberikan pendapatnya. Kreatifitas belajar adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan, dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar.⁹ Kreativitas juga dapat diukur, sehingga semakin tinggi kreativitas siswa diprediksi akan memberikan hasil belajar yang semakin baik.

Padahal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa. Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mendapatkan pembelajaran yang kemudian dibagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.¹⁰ Hasil belajar menurut Susanto yaitu perubahan yang terjadi pada siswa yang merupakan hasil dari belajar.¹¹ Menurut Numayani hasil belajar adalah suatu pernyataan spesifik yang diwujudkan dalam bentuk

⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hlm. 10-12

⁹ Endang Yuswatiningsih, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*, vol. 1 Tahun 2017, hlm.1

¹⁰ Nana Sudjana, *Metodologi Penelitian dan Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), hlm.22

¹¹ Febriani Rotua Manullang, *Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Quiz Team Siswa Kelas V SDN 42 Palembang*, vol.15, no.1 Tahun 2017 hlm.40

tulisan sebagai gambaran nilai yang diperoleh oleh siswa.¹² Hasil belajar merupakan suatu nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan tes.¹³ Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern dan ektern, faktor intern adalah masalah belajar seperti minat belajar dan konsentrasi belajar siswa yang rendah sedangkan faktor eksten yaitu kurangnya sarana dan prasarana serta lingkungan sosial siswa kurang memadai.¹⁴

Disamping hal itu, pembelajaran IPS diharapkan pula memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan dan apresiasi. Didalam mencari jawaban terhadap suatu permasalahan pembelajaran IPS secara khusus sebagai mana tujuan pendidikan secara umum menjelaskan bahwa diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran.¹⁵

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 124 Curup Utara , keaktifan siswa masih kurang karena guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah, pemberian tugas, sehingga cenderung membuat siswa merasa bosan dan membuat siswa pasif di kelas. Selain itu terdapat faktor lainnya yang membuat siswa kurang aktif dalam kelas yaitu

¹² Rochmad Ari Setyawan, Dkk. *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament*, Jurnal Basicedu *Research & Learning in Elementary Education*, vol. 3 no. 1 Tahun 2019, hlm. 188 diakses pada 1 Mei 2021 <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

¹³ Anik Sulistyowati *Penerapan Model Pembelajaran Quiz Team Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Pemerintah Kabupaten Dan Kota Pada Siswa Kelas IV SD 4 Kaliwungu* ,Jurnal Prakarsa Paedagogia vol. 1 no. 2, Desember 2018 , hlm.146

¹⁴ Febriani Rotua Manullang, *Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Quiz Team Siswa Kelas V SDN 42 Palembang*, vol.15, no.1 Tahun 2017 hlm. 41

¹⁵ Drs.Sukarno,M.Pd dan Salamah, S.E., M.Pd, *Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu*, vol.18, no.1 Tahun 2019 hlm. 139

kondisi kesehatan siswa kurang baik, kesenangan dan minat belajar siswa kurang terlihat. Kemudian kreativitas yang dimiliki siswa masih kurang, hal ini dapat dilihat dari beberapa hal seperti: siswa jarang bertanya, siswa jarang mengungkapkan pendapat, siswa hanya menerima informasi dari apa yang diajarkan oleh guru. Dari keaktifan dan kreativitas ini juga berdampak pada hasil belajar siswa khususnya pada hasil pembelajaran IPS masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu: 70, ini dibuktikan dengan hasil ulangan harian siswa. Menurut peneliti faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa karena guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab, siswa kesulitan memahami materi pembelajaran, siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran IPS dan siswa kurang minat untuk belajar. Selain itu, pada proses pembelajaran guru masih sangat bergantung pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan belum menggunakan metode pembelajaran yang menarik, sehingga proses belajar mengajar masih kurang menarik minat siswa untuk belajar serta merasa pembelajaran IPS itu membosankan bagi siswa.¹⁶

Berdasarkan permasalahan, peneliti menetapkan solusi dengan menerapkan metode *Quiz Team*, karena metode pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya, sehingga siswa dapat aktif mengikuti pembelajaran dan siswa juga faham dengan materi yang diajarkan oleh guru.

¹⁶ Wawancara dengan Peti Analisa, Selaku Wali Kelas IV, Pada Tanggal 6 Februari 2021 pukul 10.00WIB.

Maka dari itu peneliti mengangkat judul: “Pengaruh Metode *Quiz Team* Terhadap Keaktifan, Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Guru mengajar masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah.
2. Guru masih berpanduan pada lembar kerja siswa (LKS).
3. Kondisi kesehatan siswa kurang baik sehingga siswa tidak fokus belajar.
4. Kesenangan dan minat belajar siswa kurang terlihat.
5. Siswa jarang bertanya.
6. Siswa jarang mengemukakan pendapat.
7. Siswa hanya menerima materi dari guru saja.
8. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.
9. Siswa kurang memahami materi pembelajaran.
10. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran IPS
11. Tingkat keaktifan dan kreativitas siswa masih kurang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Metode yang dimaksud dalam penelitian ini adalah metode *Quiz Team*.
2. Tingkat keaktifan dan kreativitas siswa masih kurang.

3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara?.
2. Apakah terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara?.
3. Apakah terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara?.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka peneliti diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini sebagai acuan bagi pengembangan pendekatan dan metode pembelajaran. Memberikan manfaat bagi pembaca dan guru sebagai dasar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Pendidikan ini dapat bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa menjadi lebih menguasai dan hasil belajar dapat meningkat. Dengan menggunakan metode *Quiz Team* dalam pembelajaran di sekolah. Dengan pembelajaran yang menarik, materi akan mudah diingat dan dicerna oleh siswa. Pembelajaran yang menarik, dapat memancing rasa ingin tahu besar sehingga dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan dalam berbagai bidang.

b. Bagi guru

Informasi hasil penelitian dapat menjadi masukan berharga bagi guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Dengan menggunakan metode *Quiz Team* dalam menyampaikan materi kepada siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam upaya pembimbingan dan pemanfaatan metode pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah. Disamping itu, melalui penelitian ini dalam upaya meningkatkan lulusan dan kredibilitas sekolah dengan adanya guru yang memiliki keterampilan dan kreativitas dalam proses belajar mengajar sehingga tercapailah tujuan pendidikan yang diharapkan oleh sekolah bersangkutan.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi peneliti lain dibidang pendidikan, untuk meneliti aspek atau variabel lain yang diduga memiliki kontribusi terhadap konsep dan teori-teori tentang pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode *Quiz Team*

1. Pengertian Metode

Metodologi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang memiliki arti ilmu tentang metode atau uraian tentang metode.¹⁷ Metode pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.¹⁸ Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu: cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.¹⁹

¹⁷ Fajri, Em Zul Dan Ratu, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, T.T.P: Difa Publisher, T.T

¹⁸ Drs. H Aswan, M.Pd, *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), hlm. 6

¹⁹ Wina Sanjaya *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006), hlm. 149

Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.²⁰ Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pengajaran diperoleh secara optimal, metode memiliki kedudukan:

- a. Sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Menyasati perbedaan individual anak didik .
- c. Untuk mencapai tujuan pembelajaran.²¹

Kata metode merujuk pada teknik yang digunakan dalam penelitian seperti survey, wawancara dan observasi.²² Metode penelitian secara umum dimengerti sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dimulai dengan penentuan topik, pengumpulan data dan menganalisis data, sehingga nantinya diperoleh suatu pemahaman dan pengertian atas topik, gejala atau isu tertentu. Dikatakan “bertahap” karena kegiatan ini berlangsung mengikuti suatu proses tertentu, sehingga ada langkah-langkah yang perlu dilalui secara berjenjang sebelum melangkah pada tahap berikutnya. Secara umum, metode penelitian dirangkum dalam tiga langkah. Langkah pertama adalah mengajukan pertanyaan. Pertanyaan ini muncul karena ada sesuatu hal yang menarik dan mungkin saja tidak

²⁰ Al Fauzan Amin, *Metode dan Model Pembelajaran Agama Islam*, (Pagar Dewa: IAIN Bengkulu Press, 2015), hlm. 4

²¹ Nana Sudjana, *Metodologi Penelitian dan Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), hlm. 21

²² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) hlm. 79

biasa atau dianggap janggal. Hal yang menarik, tidak biasa dan janggal ini menuntut adanya jawaban atau pemahaman lebih mendalam. Langkah kedua adalah mengumpulkan data baik dengan cara wawancara atau mengajukan pertanyaan tertulis yang sudah disiapkan sebelumnya bersama dengan pilihan jawabannya. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih tepat sehingga jawaban atas hal yang menarik, tidak biasa dan janggal tersebut dapat diperoleh secara tepat dan benar. Langkah ketiga adalah menyajikan jawaban yang diperoleh sesudah data dan informasi dianalisis dengan cara yang benar, komprehensif dan logis.²³

Maka dapat didefinisikan bahwa metode penelitian adalah suatu kegiatan ilmiah yang terencana, tersuktur, sistematis dan memiliki tujuan tertentu baik praktis maupun teoritis.

2. Pengertian *Quiz Team*

Quiz Team merupakan salah satu metode pembelajaran bagi siswa yang membangkitkan semangat dan pola pikir kritis.²⁴ Secara definisi metode *Quiz Team* yaitu suatu metode yang bermaksud melempar jawaban dari kelompok satu ke kelompok lain. Metode *Quiz Team* merupakan model pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Silberman, yang mana dalam metode *Quiz Team* ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat,

²³ Prof. Dr. Conny R. Semiawan, *Metode Penelitian*, (Grasindo, 2010), hlm.1-4

²⁴ Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menarik* (Jakarta: PT Bumi Aksara , 2012), hlm. 77.

dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan.²⁵ Dalam tipe *quiz team* ini, masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab soal. Secara definisi, metode *quiz team* merupakan suatu metode dimana masing-masing kelompok secara bergantian menjadi pemandu kuis dengan menyiapkan soal kuis jawaban singkat, sementara itu maka kelompok yang lain memeriksa catatan mereka.²⁶

Dengan menerapkan metode *quiz team* maka guru dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan gagasan sehingga hasil belajar siswa akan meningkat, serta dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari.

3. Kelebihan dan Kelemahan dari metode *quiz team*

Kelebihan dari metode *quiz team* yaitu: dapat meningkatkan keseriusan, dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar, mengajak siswa untuk terlibat penuh, meningkatkan proses belajar, membangun kreatifitas diri, meraih makna belajar melalui pengalaman,

²⁵ Bambang Hermanto dan Eny Winaryati , *Penerapan Metode Discovery Learning Dengan Variasi Quiz Team Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Kimia Pada Materi Struktur Atom*, Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS 2018 hlm.526

²⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013), hlm. 95

memfokuskan siswa sebagai subjek belajar dan menambah semangat dan minat belajar siswa.²⁷

Sedangkan untuk kelemahan metode *quiz team* diantaranya: memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi, hanya siswa tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni yang bisa menjawab soal (*quiz*). Karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat, waktu yang diberikan sangat terbatas jika kuis dilaksanakan oleh seluruh tim dalam satu pertemuan. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, diperlukan modifikasi dalam pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran dimana untuk penyajian kuis dilakukan per tim.²⁸ Agar tidak didominasi oleh siswa pintar, maka setiap siswa diwajibkan mencari jawaban kuis dan guru mencatat nama setiap siswa yang menjawab dengan alasan penambahan nilai sehingga seluruh siswa dapat termotivasi untuk ikut menjawab.²⁹

4. Langkah-langkah metode *quiz team*

- a. Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- b. Bagilah siswa menjadi tiga kelompok yaitu A, B dan C.

²⁷ Ismail Darimi, Dkk. *Metode Quiz Team Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 13 Jaya*, 2007, vol. 7 no.2

²⁸ Ningrum Herlinawati Sari “Pengaruh Metode *Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV*”(Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,2015) hlm. 6

²⁹ Naniek Kusumawati, *Penerapan Metode Active Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya dan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Ronowijayan Ponorogo*, dalam jurnal bidang pendidikan dasar (JBPD) hlm. 38, diakses pada 28 April 2021, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBDP>

- 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 catatan mereka.
- e. Mintalah kepada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- f. Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
- g. Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
- h. Setelah kelompok B selesai dengan pertanyannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
- i. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.³⁰

³⁰ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013), hlm.114

B. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan yang dimaksud pada penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa. Belajar tidaklah cukup hanya dengan duduk dan mendengarkan atau melihat sesuatu. Belajar memerlukan keterlibatan fikiran dan tindakan siswa sendiri. Keaktifan belajar terdiri dari kata “Aktif” dan kata “Belajar”. Keaktifan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan ke-an menjadi keaktifan yang berarti kegiatan, kesibukan.³¹ Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Sedangkan menurut Hamalik keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa dapat aktif.³²

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat dalam bekerja atau berusaha.³³ Kegiatan bekerja dan berusaha dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Aktifitas fisik adalah gerakan yang dilakukan siswa melalui gerakan anggota badan, gerakan membuat sesuatu, bermain maupun bekerja yang dilakukan oleh siswa di dalam kelas. Siswa sedang melakukan aktifitas psikis jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

³¹ Fajri, Em Zul Dan Ratu, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, T.T.P: Difa Publisher, T.T

³² Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm.90-

³³ Fajri, Em Zul Dan Ratu, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, T.T.P: Difa Publisher, T.T

Pentingnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Dalam proses pendidikan disekolah, tugas utama setiap siswa adalah belajar. Belajar merupakan suatu proses, sesuatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar mengacu pada kegaitan siswa dan mengajar mengacu pada kegiatan guru. Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses pembelajaran.³⁴

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

2. Bentuk-Bentuk Keaktifan Belajar Siswa

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Karena itu setiap siswa perlu mendapatkan bimbingan belajar yang berbeda pula sehingga seluruh siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuannya. Keaktifan siswa dapat kita lihat dari keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajaran, seperti pada saat mendengarkan penjelasan materi, berdiskusi, membuat laporan tugas dan sebagainya.

Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dalam hal: Turut sertanya dalam

³⁴ Nugroho Wibowo, *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari*, dalam *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, vol.1 .no.2, Mei 2016. hlm.120

mengerjakan tugas, terlibat dalam proses pemecahan masalah. bertanya kepada teman satu kelompok atau guru apabila tidak memahami persoalan yang sedang dihadapinya, melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru dan mampu mempresentasikan hasil kerjanya.

Dari berbagai pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah suatu keadaan dimana siswa dapat melakukan berbagai kegiatan yang aktif baik jasmani dan rohaninya seperti memperhatikan pembelajaran di kelas, memecahkan masalah, bekerja sama dalam kelompok, mengemukakan pendapat, guna membantu memperoleh pemahaman kepada dirinya sendiri terkait materi yang dibahas.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dirangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis dan serta dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Ada lima hal yang mempengaruhi keaktifan belajar, yakni: Stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajarinya, penguatan, pemakaian dan pemindahan.³⁵

Dalam upaya peningkatan keaktifan siswa guru dapat berperan dengan merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan-kegiatan guru dapat mempengaruhi keaktifan siswa adalah:

³⁵ Maradona, *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa*, (pendidikan guru sekolah dasar), vol 17 No.15 hlm.2

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- c. Mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari.
- f. Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik (*feedback*).
- h. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar.³⁶

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yaitu membuat pembelajaran menjadi menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

³⁶ Nugroho Wibowo, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari", dalam *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, vol.1 .no.2, Mei 2016. hlm.130-131

4. Indikator Keaktifan

Adapun indikator yang digunakan untuk pembuatan angket keaktifan siswa adalah sebagai berikut:

a. Pemecahan Masalah

- 1) Menyelesaikan masalah dengan mencari pada literature
- 2) Bertanya kepada guru ketika ada kesulitan
- 3) Bertanya kepada teman yang lebih faham ketika dalam mengerjakan tugas ada kesulitan

b. Kerjasama

- 1) Menghargai perbedaan pendapat
- 2) Bekerjasama dengan baik dalam kelompok
- 3) Aktif mengikuti kegiatan kelompok dalam memecahkan masalah

c. Mengemukakan Gagasan

- 1) Merespon pertanyaan atau instruksi dari guru
- 2) Berani menjelaskan hasil temuan
- 3) Berani mengungkapkan pendapat

d. Perhatian

- 1) Mencatat materi yang diberikan dan ditulis lengkap dan rapi
- 2) Serius mengikuti pembelajaran
- 3) Memperhatikan dan mendengarkan proses jalannya pembelajaran di kelas

Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari: Perhatian siswa terhadap penjelasan guru, kerjasamanya dalam kelompok, kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok ahli, kemampuan siswa mengemukakan pendapat kelompok asal, memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok, mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat, memberi gagasan yang cemerlang, membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang, keputusan berdasarkan pertimbangan anggota yang lain, memanfaatkan potensi anggota kelompok, saling membantu dan menyelesaikan masalah.³⁷

Indikator keaktifan belajar siswa berdasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Kegiatan visual yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.
- 2) Kegiatan lisan yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya atau interupsi.
- 3) Kegiatan mendengarkan yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengarkan percakapan.
- 4) Kegiatan menulis yaitu menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan atau mengisi angket.
- 5) Kegiatan menggambar yaitu melukis, membuat grafik, pola atau gambar.

³⁷ Melvin Silberman, *Active Learning*, (Bandung: Nuansa Cendikia, 2016), hlm. 175.

- 6) Kegiatan emosional yaitu menaruh minat, memiliki kesenangan atau berani.
- 7) Kegiatan motorik yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat atau membuat model.
- 8) Kegiatan mental yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan-hubungan atau membuat keputusan.³⁸

Melalui indikator aktivitas belajar tersebut, guru dapat menilai apakah siswa telah melakukan aktivitas belajar yang diharapkan atau tidak.

C. Kreativitas Siswa

1. Pengertian Kreativitas Siswa

Kreativitas merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan. Kreativitas dapat membantu seseorang dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya untuk meraih prestasi dalam hidupnya.³⁹ Kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari kombinasi karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari

³⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 173.

³⁹ Cattrina Rohani Sitohang, *Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Role Playing* vol.1 Tahun 2018, hlm.3

alternatif pemecahannya dengan cara menggunakan informasi sebanyak mungkin.⁴⁰

Kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berfikir kritis, mempunyai banyak ide, mampu menggabungkan sesuatu gagasan yang belum pernah tergabung sebelumnya dan kemampuan untuk menemukan ide untuk memecahkan permasalahan.⁴¹ Kreativitas sangat diperlukan dalam meniasati segala keterbatasan yang dimiliki oleh seseorang, sehingga seseorang yang telah menggunakan kreativitasnya berarti telah melatih dirinya sendiri untuk mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan juga berpeluang untuk menghasilkan sesuatu yang baru untuk memudahkan dalam kehidupannya.⁴²

2. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas berhubungan dengan proses berfikir seseorang. Seseorang yang memiliki kreativitas, kemampuan berfikirnya akan menyebar secara luas, dengan hal ini seseorang akan berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif.⁴³ Indikator kreativitas sebagai berikut:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.

⁴⁰ Utami Munandar *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: PT Gramedia, 2002) hlm. 201

⁴¹ Endang Yuswatiningsih, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*, vol.1 Tahun 2017, hlm.5

⁴² Utami Munandar *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: PT Gramedia, 1992) hlm, 118

⁴³ Naniek Kusumawati, *Penerapan Metode Active Learning Tipe Quiz Team Untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya dan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Ronowijayan Ponorogo* dalam Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) , hlm. 41, diakses pada 28 April 2021, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBDP>

- d. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
- e. Mempunyai atay menghargai rasa keindahan.
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
- g. Memiliki rasa humor yang tinggi.
- h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- i. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain.
- j. Dapat bekerja sendiri.
- k. Senang mencoba hal-hal baru.
- l. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (elaborasi).⁴⁴

Berdasarkan ciri-ciri di atas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas akan selalu aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak ingin diam diri atau pasif dan akan selalu mencari tantangan agar bisa mendapatkan hal baru seperti apa yang ingin didapatkannya. Seseorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi dan kaya akan pemikiran.⁴⁵

Salah satu penilaian proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah melihat sejauh mana kreativitas siswa dalam mengikuti proses

⁴⁴ Hamzah B Uno, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara 2011), hlm, 28

⁴⁵ Utami Munandar *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: PT Gramedia, 2002) hlm. 202

pembelajaran. Secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalahnya yaitu:

1. Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide.
2. Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
3. Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.
4. Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.
5. Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak tertentu.

Aspek khusus berfikir kreatif adalah berfikir pendek yang memiliki ciri-ciri yaitu:

1. Fleksibilitas, yaitu menggambarkan keragaman ungkapan atau sambutan terhadap sesuatu stimulasi.
2. Orisinalitas, yaitu menunjuk pada tingkat keaslian sejumlah gagasan, jawaban, atau pendapat terhadap suatu masalah.
3. *Fluency*, yaitu menunjuk pada kuantitas output, artinya lebih banyak jawaban berarti lebih kreatif.⁴⁶

⁴⁶ Hamzah B Uno, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara 2011), hlm, 32

3. Meningkatkan Kreativitas Siswa

Dalam mengembangkan kreativitas siswa guru perlu menyediakan kondisi-kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan aspek keluwesan, keaslian dan kuantitas dari kreativitas yang dimiliki oleh para siswa. Langkah-langkah dalam mengembangkan kreativitas siswa yaitu: mengklasifikasikan jenis-jenis masalah yang akan disajikan kepada siswa, mengembangkan dan menggunakan keterampilan-keterampilan pemecahan masalah, memberikan ganjaran bagi prestasi belajar yang kreatif.

Untuk meningkatkan kreativitas siswa, terdapat saran-saran yang harus dilakukan oleh guru, antara lain: Guru harus menghargai kreativitas anak, bersikap terbuka terhadap gagasan baru, guru mengakui dan menghargai adanya perbedaan individual, guru bersikap menerima dan menunjang anak, guru menyediakan pengalaman belajar yang berdiferensiasi, mengikutsertakan anak dalam mengambil bagian dalam merencanakan pekerjaan sendiri dan pekerjaan kelompok.⁴⁷

D. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴⁸ Seseorang yang dikatakan belajar pasti mengalami perubahan tingkah laku. Perubahan

⁴⁷ Hasibuan JJ dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004) hlm. 25

⁴⁸ Nana Sudjana, *Metodologi Penelitian dan Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1982) hlm.22

tingkah laku ini dipahami sebagai hasil belajar. Perubahan tingkah laku ini biasanya dinyatakan dalam bentuk serangkaian kemampuan-kemampuan yang dicapai siswa selama proses belajarnya.⁴⁹

Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif, termasuk perubahan emosional. Perubahan-perubahan pada aspek ini umumnya tidak mudah dilihat dalam waktu yang singkat, akan tetapi seringkali dalam rentang waktu yang relatif lama.⁵⁰

Lebih lanjut Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemudian Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar dapat diperoleh melalui: (a) Informasi verbal yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, (b) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang, (c) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, (d) Keterampilan motorik yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.⁵¹

Terdapat dua penilaian yang dapat digunakan yaitu:

- a. Penilaian formatif merupakan kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mencari umpan balik (*feedback*), yang selanjutnya hasil penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki proses

⁴⁹ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm.22

⁵⁰ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: ALFABETA, 2014), hlm. 37

⁵¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 22

belajar mengajar yang sedang atau sudah dilaksanakan. Jadi, sebenarnya penilaian formatif tidak hanya dilakukan pada akhir pelajaran, tetapi bisa juga bisa ketika pelajaran itu berlangsung. Misalnya, ketika guru sedang mengajar, mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk mengecek atau mendapatkan informasi apakah siswa telah memahami apa yang telah diterangkan oleh guru.

- b. Penilaian sumatif merupakan penilaian yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi sampai dimana penguasaan atau pencapaian belajar siswa terhadap bahan pelajaran yang telah dipelajari selama jangka waktu tertentu. Adapun fungsi dan tujuannya ialah untuk menentukan apakah dengan nilai yang diperolehnya itu siswa dapat dinyatakan lulus atau tidak pada semester berikutnya.⁵²

2. Ranah Hasil Belajar

Tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.⁵³ Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu: pengetahuan tentang fakta,

⁵² Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 26-27

⁵³ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), hlm. 14

pengetahuan tentang prosedural, pengetahuan tentang konsep, dan pengetahuan tentang prinsip. Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu: keterampilan untuk berfikir atau keterampilan kognitif, keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik, dan keterampilan bereaksi atau bersikap⁵⁴

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa.⁵⁵ Yang tergolong dalam faktor internal adalah:

- a. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik yang bersifat bawaan maupun yang didapatkan dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, dan sebagainya.
- b. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan atau keturunan, antara lain: intelegensi, bakat, kecakapan nyata, prestasi, sikap, kebiasaan, minat, motivasi, kebutuhan, konsep diri, emosional, penyesuaian diri dan sebagainya.

Yang tergolong faktor eksternal adalah: faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat,

⁵⁴ Anik Sulistyowati *Penerapan Model Pembelajaran Quiz Team Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Pemerintah Kabupaten dan Kota Pada Siswa Kelas IV SD 4 Kaliwungu*, Jurnal Prakarsa Paedagogia vol.1 no.2 Tahun 2018 hlm.149

⁵⁵ TIM Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). hlm. 141

faktor kelompok, adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.⁵⁶

E. Hakikat IPS

1. Pengertian IPS

Istilah ilmu pengetahuan sosial sebagaimana dirancang dalam draf kurikulum memang membingungkan untuk dicarikan definisinya karena dalam berbagai literature baik yang tulis oleh ahli dari luar maupun dalam negeri, kita hanya mempunyai istilah ilmu pengetahuan sosial yang merupakan terjemahan dari *sosial studies*. Sementara nama IPS dalam dunia pendidikan dasar di Negara kita muncul bersamaan dengan diberlakukannya kurikulum SD, SMP, dan SMU pada tahun 1975.⁵⁷ Bagi sekelompok kecil ahli pendidikan di Indonesia, sebenarnya telah memakai istilah IPS dalam pertemuan-pertemuan ilmiah jauh sebelum diberlakukannya kurikulum 1975. Nama-nama yang dipergunakan dalam kesempatan ini bermacam-macam, antara lain ada yang memakai istilah Studi Sosial yang dekat dengan istilah aslinya, ada pula yang menyebutnya dengan ilmu-ilmu Sosial dan ada yang menamakannya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Namun, sejak tahun 1976 nama IPS telah menjadi nama baku. Harus diakui bahwa ide IPS berasal dari literatur pendidikan Amerika Serikat. Nama asli IPS di Amerika Serikat adalah "*Sosial Studies*". Istilah tersebut pertama kali dipergunakan sebagai nama sebuah

⁵⁶ Raresik Ayuning, Dkk., *Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD GUGUS VI*, e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, vol. 4, no.1, Tahun 2018, hlm.3

⁵⁷ Irwan Satria, *Konsep Dasar Dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor: PT Penerbit IPS Press, 2015). hml.3

komite yang didirikan pada tahun 1913. Tujuan dari lembaga itu adalah sebagai wadah himpunan tenaga ahli yang berminat pada kurikulum ilmu-ilmu sosial di tingkat sekolah dasar dan menengah, dan ahli-ahli ilmu-ilmu sosial yang mempunyai minat sama. Nama komite itulah yang kemudian dipergunakan sebagai nama kurikulum yang mereka hasilkan. Meskipun demikian nama “*Sosial Studies*” menjadi terkenal pada tahun 1960-an, ketika pemerintah mulai memberikan dana untuk mengembangkan kurikulum tersebut.⁵⁸

Pada waktu Indonesia memperkenalkan konsep IPS, pengertian dan tujuannya tidaklah persis sama dengan *Sosial Studies* yang ada di Amerika Serikat. Mengapa demikian? Karena kondisi masyarakat Indonesia memang berbeda dengan kondisi masyarakat Amerika Serikat. Ini mengisyaratkan adanya penyesuaian-penyesuaian tertentu. Sebenarnya keadaan ini sangat baik karena setiap ide yang datang dari luar kita terima kalau memang sesuai dengan kondisi masyarakat kita.

Dengan demikian, jelas bahwa IPS adalah fusi dari disiplin ilmu-ilmu sosial. Pengertian fusi di sini berarti IPS merupakan suatu bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Artinya, bidang studi IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah tetapi semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu. Dalam keputusan kurikulum pendekatan terpadu tersebut dinamakan pendekatan “*broadfieldi*”. Dengan pendekatan

⁵⁸ Irwan Satria, *Konsep Dasar Dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor: PT Penerbit IPS Press, 2015). hlm 4.

terebut, batas disiplin ilmu menjadi lebur, artinya terjadi sintesis antara beberapa disiplin ilmu. Dengan demikian, sebenarnya IPS berinduk kepada ilmu-ilmu sosial, dengan pengertian bahwa teori, konsep, serta prinsip yang diterapkan pada IPS adalah teori, konsep, dan prinsip yang ada serta berlaku pada ilmu-ilmu sosial⁵⁹. Ilmu sosial dengan bidang keilmuannya dipergunakan untuk melakukan pendekatan analisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang dilaksanakan pada pengajaran IPS.

2. Tujuan IPS

Tujuan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal ide-ide atau pertemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya. Kemampuan dan keterampilan, yaitu kemampuan untuk menemukan informasi yang tepat dan teknik dalam pengalaman seorang siswa untuk menolongnya memecahkan masalah-masalah baru atau menghadapi pengalaman baru.⁶⁰

Tujuan yang bersifat afektif, berupa pengembangan sikap-sikap, pengertian dan nilai-nilai yang akan meningkatkan pola hidup demokratis dan menolong siswa mengembangkan filsafat hidupnya. Tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), secara umum adalah mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik, mengajar siswa agar mempunyai

⁵⁹ Irwan Satria, *Konsep Dasar Dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor: PT Penerbit IPS Press, 2015) hlm, 5

⁶⁰ Drs. Sukarno, M.Pd dan Salamah, S.E, M.Pd, *Pengaruh Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu* vol. 18 no.1 Tahun 2019 hlm. 140

kemampuan berfikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Dalam hal ini, siswa diharapkan dapat menjadi anggota yang produktif, berpartisipasi dalam masyarakat yang merdeka, mempunyai rasa tanggung jawab, tolong menolong dengan sesamanya, serta dapat mengembangkan nilai-nilai dan ide-ide dari masyarakatnya.⁶¹

Jadi tujuan utama pengajaran *Social Studies* (IPS) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan siswa dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya, melatih siswa untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

IPS sebagai komponen kurikulum sekolah merupakan kesempatan yang baik untuk membina afeksi, kognisi, dan psikomotor pada anak didik untuk menjadi manusia pembangunan Indonesia, dalam hal ini pengajaran IPS berkewajiban membentuk tenaga kerja yang terampil dan berpendidikan. Jadi tujuan pendidikan nasional Indonesia harus menciptakan manusia pembangunan yang berkepribadian pancasila yakni manusia pembangunan yang tidak hanya sadar akan kepentingan hidup masyarakat pada masa kini saja, tetapi juga memiliki kesadaran dan perspektif kehidupan untuk masa yang akan datang. Selain itu, manusia pembangunan yang berkepribadian pancasila harus memiliki wawasan hidup dengan segala permasalahannya pada masa yang akan datang.⁶²

⁶¹ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014) hlm 4

⁶² Irwan Satria, *Konsep Dasar Dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor:PT Penerbit IPS Press, 2015). hlm 6-8

Berdasarkan kelembagaannya pendidikan di Indonesia dibedakan menjadi tiga tingkat, yaitu: 1) Sekolah Pendidikan Dasar, 2) Sekolah Pendidikan Menengah dan 3) Perguruan Tinggi dan Akademik. Setiap lembaga pendidikan tersebut memiliki tujuan institusional masing-masing. Ditinjau dari sistem pendidikan secara menyeluruh, tujuan institusional pendidikan dasar dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Membekali siswa dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan dasar agar dapat mengembangkan dirinya. Dengan demikian, sebagai anggota masyarakat diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan dirinya sendiri dan dapat ikut mensejahterakan masyarakat.
- b. Membekali siswa dengan kemampuan ilmu dan pengetahuan dasar untuk melanjutkan pendidikan keringkat yang lebih tinggi.

Dengan pengetahuan, nilai, sikap dan kemampuan yang demikian, lulusan sekolah pendidikan dasar diharapkan dapat mengembangkan pribadinya sebagai warga masyarakat yang secara minimal mampu berdiri diatas kaki sendiri dan dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.⁶³

Selanjutnya tujuan kurikuler merupakan penjabaran tujuan institusional sesuai dengan bidang studi yang dicantumkan dalam kurikulum tiap jenis pendidikan. Kurikulum itu sendiri merupakan alat penjabaran dan pengungkapan harapan-harapan pendidikan kedalam bentuk realita konkret. Oleh karena itu, tujuan kurikuler dan kurikulum

⁶³ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014). hlm. 7

nasional tidak dapat dilepaskan dari kepentingan nasional dan kepentingan anak didik. Mengingat hakikat IPS merupakan perpaduan pengetahuan dari pengetahuan dari ilmu-ilmu sosial dan harus mencerminkan sifat interdisipliner, maka tujuan kurikuler pengajaran IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya adalah sebagai berikut:

1. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan dimasyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.
3. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan integralnya.
4. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, perkembangan ilmu dan teknologi.

Hal-hal yang harus dicapai tujuan kurikuler pengajaran IPS di berbagai jenis dan jenjang pendidikan harus selalu disesuaikan dengan kadar jenis dan jenjang pendidikan masing-masing. Akhirnya, penjabaran lebih lanjut kurikuler yang secara operasional harus dicapai dan dapat diukur pada proses belajar mengajar adalah tujuan instruksional

merupakan unsur yang fundamental dari tujuan yang bersifat umum dan tinggi kedudukannya.⁶⁴

Jadi, bahan kajian IPS bukanlah hal yang bersifat hafalan belaka, melainkan konsep dan generalisasi yang diambil dari analisis tentang manusia dan lingkungannya. Pengetahuan yang diperoleh dengan pengertian dan pemahaman akan lebih fungsional. Perolehan pengetahuan dan pemahaman yang telah dimiliki siswa diharapkan dapat mendorong tindakan yang berdasarkan nalar, selanjutnya dapat diterapkan dalam kehidupannya. Nilai dan sikap merupakan hal yang penting dalam ranah afektif, terutama nilai dan sikap terhadap masyarakat dan kemanusiaan. Contohnya adalah menghargai martabat manusia dan peka terhadap perasaan orang lain, terlebih lagi nilai dan sikap terhadap negara dan bangsa.

3. Pentingnya IPS dalam Program Pendidikan

Pada abad ke-20 ditandai dengan terjadinya perkembangan pesat pada berbagai bidang kehidupan, seperti timbulnya ledakan penduduk, ledakan ilmu pengetahuan dan ledakan teknologi. Hal tersebut menimbulkan berbagai masalah didalam masyarakat seperti:

1. Permasalahan yang menyangkut pengorganisasian antara lain dibidang pemerintahan, perundangan-undangan, pendidikan, penyediaan keperluan hidup, kesehatan dan kesejahteraan.

⁶⁴ Irwan Satria, *Konsep Dasar Dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor: PT Penerbit IPS Press, 2015) hlm 9

2. Ketegangan-ketegangan didalam masyarakat baik dalam arti psikis maupun fisik, misalnya keseimbangan lingkungan, polusi dan masalah lalu lintas.
3. Masalah pertentangan dan kekaburan nilai.⁶⁵

Akibat dari hal-hal tersebut terjadi gejala kehilangan padangan menyeluruh, timbulnya spesialisasi yang makin intensif di bidang ilmu pengetahuan, misalnya mengakibatkan ketidakpastian diri, terampas rasa identitas individu, kehilangan nilai-nilai sosial dan tujuan etis. Mata pelajaran IPS diperlukan sebagai:

1. Pengalaman hidup masa lampau dengan situasi sosialnya yang labil memerlukan masa depan yang mantap dan utuh sebagai suatu bangsa yang bulat.
2. Laju perkembangan kehidupan teknologi, dan budaya Indonesia memerlukan kebijakan pendidikan yang seirama dengan laju itu.
3. Agar *output* persekolahan benar-benar lebih cocok dan sesuai serta bermanfaat.
4. Setiap orang akan dan harus terjun kedalam kancah kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu disiapkan ilmu khusus yaitu IPS.

Dilihat dari pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi, dimana dunia pendidikan selalu tertinggal dibandingkan dengan perkembangan kebutuhan masyarakat, maka IPS diperlukan sebagai wadah ilmu pengetahuan yang mengharmoniskan laju perkembangan ilmu dan

⁶⁵ Winaputra, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2000) hlm.15

kehidupan dalam dunia pengajaran. Sebab IPS mampu melakukan lompatan-lompatan ilmu secara konseptual untuk kepentingan praktis kehidupan yang baru, sesuai dengan perkembangan zaman. IPS oleh para pendirinya secara sengaja diciptakan dan dibina kearah menuntun generasi muda mampu hidup dalam alamnya (zaman dan lingkungannya) dengan bekal pengetahuan yang baru.

Karena IPS diarahkan demikian, susunan konsep-konsep dalam IPS sungguh sangat kompleks dan bervariasi dari berbagai cabang ilmu sosial. Tuntutan dan persoalan kehidupan praktis adalah buah dari lajunya pengetahuan dan teknologi yang menarik lajunya kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu, IPS mau tak mau harus berorientasi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut.⁶⁶

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan perbandingan dalam penelitian, ini peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu untuk menghindari kesamaan objek dalam penelitian

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ningrum Herlinawati Sari (2015) “Pengaruh Metode *Quiz Team* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Aisyiyah Unggulan Gemolong” Penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis uji t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,3 dan t_{tabel} sebesar 2,35184. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

⁶⁶ Irwan Satria, *Konsep Dasar Dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor:PT Penerbit IPS Press, 2015). hlm. 11

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil perhitungan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Aisyiyah Unggulan Gemolong, dan berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi (KP) sebesar 46%. Artinya metode *quiz team* memberikan sumbangan atau pengaruh sebesar 46% terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Aisyiyah Unggulan Gemolong.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Binawan Bagaskara (2012) “Penerapan Metode *Quiz Team* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA SD Negeri li Tekaran Tahun Ajaran 2011/2012” Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui metode *quiz team*. Hal ini dapat dilihat dari: 1) Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan siklus I sebesar 26,93% dan diakhir tindakan siklus III mencapai 81,48%, 2) Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan siklus I sebesar 34,61% dan diakhir tindakan siklus III mencapai 85,18%, 3) Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok siklus I sebesar 30,76% dan diakhir tindakan siklus III 92,59%. Siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebesar 53,84% dan diakhir tindakan siklus III mencapai 88,89%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *Quiz Team* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Asep Purnomo (2012) “Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Metode *Quiz Team* Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Tambakreja 01 Cilacap Ajaran 2011/2012” Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar yang di ikuti dengan peningkatan hasil belajar IPA melalui metode *quiz team*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar kelas IV SD Negeri 01 Tambakreja Cilacap. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata presentase keaktifan sebelum tindakan 23,5% setelah tindakan siklus I terjadi peningkatan menjadi 43,7% dan siklus II adalah 75,3%. Siswa yang mencapai daya serap ≥ 75 sebelum tindakan 12,5% setelah tindakan siklus I mengalami peningkatan menjadi 75% dan siklus II adalah 87,5%.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Satriana Sitio (2018) “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dan empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Setelah melakukan penelitian perhatikan peningkatan hasil belajar siswa dari tindakan sebelumnya, siklus pertama dan siklus kedua. Pada siswa penguasaan pre-action hanya mencapai 40,00% atau 10 siswa yang tuntas, siswa yang lulus siklus pertama meningkat

menjadi 17 orang atau kelengkapan hanya mencapai 68,00%. Pada siklus II ternyata kelengkapan siswa pada 22 siswa atau presentase 88,00%. Dengan demikian yaitu penerapan strategi pembelajaran tipe aktif *quiz team* untuk meningkatkan hasil belajar sains materi air siklus dan kejadian alam pada siswa kelas lima sekolah dasar negeri 004 Hangtuah Kabupaten Kampar.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan

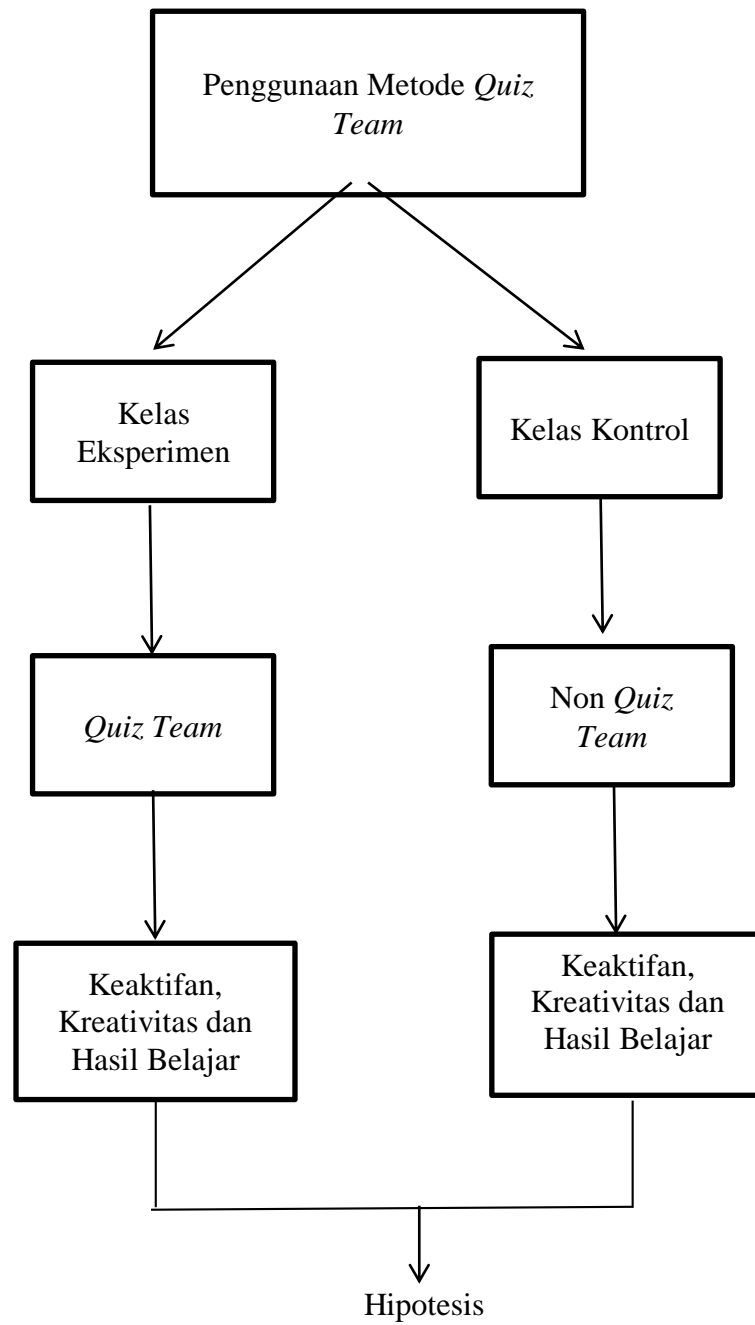
No	Perbedaan	Persamaan
1	1. Ningrum Herlinawati Sari: penelitian yang telah dilakukan yaitu <i>quiz team</i> sebagai metode untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 2. Dineu Cakra Pratiwi: Sedangkan yang akan peneliti teliti yaitu pengaruh metode <i>quiz team</i> terhadap keaktifan, kreativitas dan hasil belajar.	Sama-sama menggunakan metode <i>quiz team</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menggunakan metode penelitian kuantitatif.
2	1. Binawan Bagaskara: penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA dengan menggunakan metode penelitian PTK.	Sama-sama menggunakan metode <i>quiz team</i> untk meningkatkan keaktifan dan hasil

	<p>2. Dineu Cakra Pratiwi: Sedangkan yang akan peneliti teliti yaitu untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas dan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasi Eksperimental Design</i>.</p>	belajar.
3	<p>1. Asep Purnomo: Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar melalui metode <i>quiz team</i> dan metode penelitiannya menggunakan PTK.</p> <p>2. Dineu Cakra Pratiwi: Sedangkan yang akan peneliti teliti yaitu untuk mengetahui pengaruh metode <i>quiz team</i> terhadap keaktifan, kreativitas dan hasil belajar dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasi Eksperimental Design</i>.</p>	<p>Sama-sama menggunakan metode <i>quiz team</i> untuk mengetahui keaktifan belajar siswa.</p>
4	<p>1. Satriana Sitio: Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Metode pada penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas.</p>	<p>Sama-sama menggunakan metode <i>quiz team</i> untuk mengetahui hasil belajar siswa.</p>

	<p>2. Dineu Cakra Pratiwi: Sedangkan yang akan peneliti teliti yaitu untuk mengetahui pengaruh metode <i>quiz team</i> terhadap keaktifan, kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peneliti juga menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasi Eksperimental Design</i>.</p>	
--	---	--

G. Kerangka Berfikir

Kerangka Berfikir merupakan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam memberikan jawaban sementara tentang masalah yang akan di teliti. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah metode *quiz team* dan yang menjadi variabel terikat (Y) adalah keaktifan, kreativitas dan hasil belajar siswa. Seperti gambar berikut ini:



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.⁶⁷

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian ini adalah:

1. H_{a1} : Terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.

H_{01} : Tidak terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.

2. H_{a2} : Terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.

H_{02} : Tidak terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap kreativitas pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.

3. H_{a3} : Terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.

H_{03} : Tidak terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 63

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis dari penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* memiliki kelompok kontrol, akan tetapi tidak berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi Experimental Design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan dalam penelitian.

Bentuk desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Grup Design*, dimana design ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya terhadap variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimennya, *Quasi eksperimental design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.⁶⁸

Pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pengukuran sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test). Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keaktifan, kreativitas dan hasil belajar siswa pada metode yang menjadi eksperimen.⁶⁹ Adapun desain penelitian yang dirancang sebagai berikut:

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta,cv), hlm. 116

⁶⁹ Priyono. *Metode Penelitian Kuantitaif*, (Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2016).

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Tes
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1 : Hasil *pre test* kelompok eksperimen

O2 : Hasil *post test* kelompok eksperimen

O3 : Hasil *pre test* kelompok kontrol

O4 : Hasil *post test* kelompok kontrol

X : Kelompok eksperimen.

- : Kondisi wajar, yaitu kelompok kontrol dengan kondisi kelompok belajar yang wajar atau pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru.

Penelitian *eksperimen* merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.⁷⁰

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 8 Mei 2021 sampai dengan tanggal 19 Juni 2021.

⁷⁰ J. Supranto. *Teknik Sampling Untuk Survey dan Eksperimen*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007) hlm. 5

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dapat berupa: Guru, siswa, kurikulum, fasilitas, lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, dan sebagainya.

⁷¹Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi yang diambil dengan cara-cara tertentu. Sampel adalah sejumlah subyek yang mencerminkan populasinya atau memiliki karakteristik yang dimiliki oleh populasinya. Oleh karena itu sampel sering juga dikatakan sebagai miniatur dari populasi.⁷²

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *random sampling* yang merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan starta yang ada dalam populasi, cara tersebut dilakukan karena anggota populasi bersifat homogen.⁷³ Sampel penelitian ini terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan,

⁷¹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 53

⁷² Yulingga Nanda Hanief, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), hlm. 39

⁷³ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 63

sedangkan kelas control adalah kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan. Untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi kelas eksperimen atau kelas kontrol, peneliti menggunakan cara pengundian sederhana.

Adapun hasil *pretest* terhadap pengetahuan siswa dalam mata pelajaran IPS yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Data Statistik *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen

Tabel 3.2
Data Statistik Nilai *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen

Statistics

Hasil Belajar Siswa *Pretest* Kelas Eksperimen

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		61.3500
Median		61.5000
Std. Deviation		9.06279
Minimum		46.00
Maximum		76.00

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa perolehan nilai dari sampel 20 siswa didapatkan nilai mean (nilai rata-rata) sebesar 61,35 Median (Nilai Tengah) sebesar 61,50, , Standar Deviasi sebesar 9.06279, , nilai terendah 46, nilai tertinggi 76.00.

Tabel 3.3
Distribusi Hasil *Preetest* Kelas Eksperimen

		Hasil Belajar Siswa			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	46.00	2	10.0	10.0	10.0
	50.00	1	5.0	5.0	15.0
	53.00	3	15.0	15.0	30.0
	56.00	1	5.0	5.0	35.0
	60.00	3	15.0	15.0	50.0
	63.00	1	5.0	5.0	55.0
	66.00	3	15.0	15.0	70.0
	70.00	4	20.0	20.0	90.0
	73.00	1	5.0	5.0	95.0
	76.00	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat kita lihat hasil belajar awal siswa dari kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai 61.35 dengan 85% siswanya mendapatkan nilai dibawah KKM. Rincian data tersebut ialah dari jumlah keseluruhan 20 siswa pada kelas eksperimen, sebanyak 17 siswa atau sekitar 85% siswa mendapatkan nilai < 70 , dimana 70 merupakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan hanya 3 siswa atau sekitar 15% siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 .

b. Data Statistik *Pretest* Kelas Kontrol

Tabel 3.4
Data Statistik Nilai *Pretest* Siswa Kelas Kontrol

Statistics

Hasil Belajar Siswa *Pretest* Kelas Kontrol

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		60.1000
Median		60.0000
Std. Deviation		6.87405
Minimum		50.00
Maximum		70.00

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa perolehan nilai dari sampel 20 siswa didapatkan nilai mean (nilai rata-rata) sebesar 60,10 Median (Nilai Tengah) sebesar 60,00, Standar Deviasi sebesar 6,874, nilai terendah 50, nilai tertinggi 70.00.

Tabel 3.5
Distribusi Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Hasil Belajar Siswa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 50.00	3	15.0	15.0	15.0
53.00	3	15.0	15.0	30.0
56.00	1	5.0	5.0	35.0
60.00	4	20.0	20.0	55.0
63.00	3	15.0	15.0	70.0
66.00	3	15.0	15.0	85.0
70.00	3	15.0	15.0	100.0

Hasil Belajar Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50.00	3	15.0	15.0	15.0
	53.00	3	15.0	15.0	30.0
	56.00	1	5.0	5.0	35.0
	60.00	4	20.0	20.0	55.0
	63.00	3	15.0	15.0	70.0
	66.00	3	15.0	15.0	85.0
	70.00	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat kita lihat hasil belajar awal siswa dari kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai 60,10 dengan 85% siswanya mendapatkan nilai dibawah KKM. Rincian data tersebut ialah dari jumlah keseluruhan 20 siswa pada kelas eksperimen, sebanyak 17 siswa atau sekitar 85% siswa mendapatkan nilai < 70, dimana 70 merupakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan hanya 3 siswa atau sekitar 15% siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 .

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji normalitas dan homogenitas data sebagai berikut:

Tabel 3.6
Uji Normalitas Soal *Pretest*

kelas ekperimen, kelas kontrol		Kolmogorov- Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil	Eksperimen	.146	20	.200*	.946	20	.308
belajar	kontrol	.149	20	.200*	.918	20	.089
siswa							

a. Lilliefors Significance Correction

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

Dasar pengambilan keputusan jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka nilai sig. bersifat normal dan Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka sig. bersifat tidak normal. Sehingga dari hasil Kolmogorov-Smirnov diatas maka:

- 1) *Pretest* kelas eksperimen dengan signifikasi 0,200 yang artinya $>0,05$ maka populasi berdistribusi normal.
- 2) *Pretest* kelas kontrol dengan signifikasi 0,200 yang artinya $>0,05$ maka populasi berdistribusi normal.

Tabel 3.7
Uji Homogenitas Soal *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	2.402	1	38	.129
	Based on Median	2.415	1	38	.128
	Based on Median and with adjusted df	2.415	1	36.794	.129

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	2.402	1	38	.129
	Based on Median	2.415	1	38	.128
	Based on Median and with adjusted df	2.415	1	36.794	.129
	Based on trimmed mean	2.400	1	38	.130

Berdasarkan tabel *homogeneity of variance* menunjukkan bahwa nilai *levene statistic* 2,402 dan nilai signifikansi sebesar 0,129. Dengan nilai signifikansi sebesar $0,129 > 0,05$, maka kedua sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) berasal dari kelas yang homogen.

Sehingga sampel pada penelitian ini yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan IVB sebagai kelas kontrol.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, maksudnya angket yang sudah tersedia jawabannya dan responden memilih diantara jawaban yang tersedia. Alasan pemilihan angket dalam penelitian ini dari segi teknis pelaksanaan angket adalah

metode yang paling efektif, efisien, dan hemat waktu tenaga, dan biaya dalam proses penelitian.⁷⁴

Adapun angket dalam penelitian ini adalah angket untuk mengukur variabel penggunaan metode *quiz team* terhadap keaktifan dan kreativitas siswa.

2. Tes

Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi.⁷⁵ Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah test tertulis dalam bentuk ganda yang terdiri dari 30 soal. Tes yang dilakukan terdiri dari dua tes, yaitu:

a. *Preetest*

Dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menerima pelajaran yang akan dipelajari.

b. *Posttest*

Dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari.⁷⁶

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel (yang diungkap dalam definisi konsep) tersebut, secara operasional, secara praktik,

⁷⁴ Yaya Jakaria. *Mengelola Data Penelitian Kuantitatif dengan SPSS Aplikasi Data Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.17

⁷⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hlm. 223

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, cv, 2009), hlm. 240

secara nyata dalam lingkup obyek penelitian/obyek yang diteliti.⁷⁷ Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat

1. Variabel Bebas (X)

Variabel Bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), jadi variabel bebas (X1) Metode *Quiz Team* dan (X2) Metode *Non Quiz Team*.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel Terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

- a Variabel Terikat (Y1) dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.
- b Variabel Terikat (Y2) dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.
- c Variabel Terikat (Y3) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.

F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul mengukur apa yang harus diukur. Untuk menguji validitas soal dalam penelitian ini menggunakan rumus *Product Momen* yaitu sebagai berikut:

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,cv, 2009), hlm. 120

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N.\sum X^2 - (\sum X)^2\}.\{N.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

N = jumlah responden

X = skor yang diperoleh subjek dari seluruh item

Y = skor total yang diperoleh dari seluruh item

XY = Hasil perkalian skor X dan skor Y⁷⁸

Rumus ini digunakan untuk mengukur kevalidan soal tes.

Hasil uji coba dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 3.8
Uji Validitas Angket Keaktifan Siswa

No	Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	ItemY_1	0.672	0.456	Valid
2	ItemY_2	0.850	0.456	Valid
3	ItemY_3	0.796	0.456	Valid
4	ItemY_4	0.851	0.456	Valid
5	ItemY_5	0.829	0.456	Valid
6	ItemY_6	0.789	0.456	Valid
7	ItemY_7	0.779	0.456	Valid
8	ItemY_8	0.810	0.456	Valid
9	ItemY_9	0.759	0.456	Valid
10	ItemY_10	0.902	0.456	Valid
11	ItemY_11	0.802	0.456	Valid
12	ItemY_12	0.840	0.456	Valid
13	ItemY_13	0.781	0.456	Valid
14	ItemY_14	0.823	0.456	Valid
15	ItemY_15	0.744	0.456	Valid

Berdasarkan hasil uji coba tabel 3.3, diperoleh hasil variabel kreativitas siswa yang terdiri dari 15 butir item dan semuanya valid. Item

⁷⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hlm. 72

dinyatakan valid dalam variabel keaktifan siswa dengan koefisien validitas >0.456 taraf signifikansi 5% dengan ketentuan bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.

Berdasarkan rumus di atas, dapat dicari validitas soal nomor 1 dengan menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20(3465) - (64)(1047)}{\sqrt{\{20(222) - (64)^2\}\{20(56499) - (1047)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{69300 - 67008}{\sqrt{(4440 - 4096)(1129980 - 1096209)}}$$

$$r_{xy} = \frac{2292}{\sqrt{(344)(33771)}}$$

$$r_{xy} = \frac{2292}{\sqrt{11617224}}$$

$$r_{xy} = \frac{2292}{3408,40}$$

$$r_{xy} = 0,672$$

Penghitungan validitas item soal dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni $r_{xyhitung}$ dibandingkan dengan r_{tabel} taraf signifikan 5%. Apabila $r_{xyhitung}$ lebih besar atau sama dengan r_{tabel} maka item angket tersebut dapat dikatakan tidak valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui $r_{xyhitung} = 0,672$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,456$, maka item soal nomor 1 dinyatakan valid.

Tabel 3.9
Uji Validitas Angket Kreativitas Siswa

No	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	ItemY_1	0.706	0.456	Valid

2	ItemY_2	0.689	0.456	Valid
3	ItemY_3	0.598	0.456	Valid
4	ItemY_4	0.686	0.456	Valid
5	ItemY_5	0.759	0.456	Valid
6	ItemY_6	0.761	0.456	Valid
7	ItemY_7	0.806	0.456	Valid
8	ItemY_8	0.725	0.456	Valid
9	ItemY_9	0.724	0.456	Valid
10	ItemY_10	0.819	0.456	Valid
11	ItemY_11	0.753	0.456	Valid
12	ItemY_12	0.799	0.456	Valid
13	ItemY_13	0.627	0.456	Valid
14	ItemY_14	0.658	0.456	Valid
15	ItemY_15	0.773	0.456	Valid

Berdasarkan hasil uji coba tabel 3.2, diperoleh hasil variabel keaktifan siswa yang terdiri dari 15 butir item dan semuanya valid. Item dinyatakan valid dalam variabel keaktifan siswa dengan koefisien validitas >0.433 taraf signifikansi 5% dengan ketentuan bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.

Berdasarkan rumus di atas, dapat dicari validitas soal nomor 1 dengan menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20(3192) - (65)(946)}{\sqrt{\{20(227) - (65)^2\}\{20(46504) - (946)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{63840 - 61490}{\sqrt{(4540 - 4225)(930080 - 894916)}}$$

$$r_{xy} = \frac{2350}{\sqrt{(315)(35164)}}$$

$$r_{xy} = \frac{2350}{\sqrt{11076660}}$$

$$r_{xy} = 0,706$$

Penghitungan validitas item soal dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni $r_{xyhitung}$ dibandingkan dengan r_{tabel} taraf signifikan 5%. Apabila $r_{xyhitung}$ lebih besar atau sama dengan r_{tabel} maka item angket tersebut dapat dikatakan tidak valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui $r_{xyhitung} = 0,478$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,433$, maka item soal nomor 1 dinyatakan valid.

Tabel 3.10
Uji Validitas Soal

No	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	ItemY_1	0.806	0.456	Valid
2	ItemY_2	0.619	0.456	Valid
3	ItemY_3	0.634	0.456	Valid
4	ItemY_4	0.553	0.456	Valid
5	ItemY_5	0.662	0.456	Valid
6	ItemY_6	0.513	0.456	Valid
7	ItemY_7	0.806	0.456	Valid
8	ItemY_8	0.553	0.456	Valid
9	ItemY_9	0.650	0.456	Valid
10	ItemY_10	0.735	0.456	Valid
11	ItemY_11	0.613	0.456	Valid
12	ItemY_12	0,707	0.456	Valid
13	ItemY_13	0.686	0.456	Valid
14	ItemY_14	0.723	0.456	Valid
15	ItemY_15	0.662	0.456	Valid
16	ItemY_16	0.707	0.456	Valid
17	ItemY_17	0.741	0.456	Valid
18	ItemY_18	0.806	0.456	Valid
19	ItemY_19	0.678	0.456	Valid
20	ItemY_20	0.650	0.456	Valid
21	ItemY_21	0.718	0.456	Valid
22	ItemY_22	0.649	0.456	Valid
23	ItemY_23	0.693	0.456	Valid
24	ItemY_24	0.751	0.456	Valid
25	ItemY_25	0.718	0.456	Valid
26	ItemY_26	0.634	0.456	Valid
27	ItemY_27	0.707	0.456	Valid

28	ItemY_28	0.751	0.456	Valid
29	ItemY_29	0.660	0.456	Valid
30	ItemY_30	0.751	0.456	Valid

Berdasarkan hasil uji coba tabel 3.3, diperoleh hasil variabel kreativitas siswa yang terdiri dari 30 butir item dan semuanya valid. Item dinyatakan valid dalam variabel keaktifan siswa dengan koefisien validitas >0.433 taraf signifikansi 5% dengan ketentuan bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.

Berdasarkan rumus di atas, dapat dicari validitas soal nomor 1 dengan menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20(410) - (18)(410)}{\sqrt{\{20(18) - (18)^2\}\{20(9842) - (410)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{8200 - 7380}{\sqrt{(360 - 324)(196840 - 168100)}}$$

$$r_{xy} = \frac{820}{\sqrt{(36)(28740)}}$$

$$r_{xy} = \frac{820}{\sqrt{1034640}}$$

$$r_{xy} = \frac{820}{1017,17}$$

$$r_{xy} = 0,806$$

Penghitungan validitas item soal dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni $r_{xyhitung}$ dibandingkan dengan r_{tabel} taraf signifikan 5%. Apabila r_{xy} *hitung* lebih besar atau sama dengan r_{tabel} maka item

angket tersebut dapat dikatakan tidak valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui $r_{xyhitung} = 0,806$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,456$, maka item soal nomor 1 dinyatakan valid.

2.Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas instrumen, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.⁷⁹

Kemudian untuk menentukan reabilitas dapat dilihat dari nilai alfa jika nilai alfa lebih besar dari nilai r_{tabel} , maka dapat dikatakan reliabel. Ada juga yang berpendapat reliabel jika nilai $r > 0,60$

Untuk menghitung reabilitas rumus yang digunakan yaitu rumus alfa cronbach sebagai berikut:

$$r_{ii} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

$$\text{di mana rumus } \sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

r_{ii} = Reabilitas instrumen.

K = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2$ = Jumlah butir pertanyaan

σ^2 = Varians total

Untuk menguji reabilitas dengan menggunakan teknik Alfa Cronbach maka dilakukan langkah-langkah berikut:

⁷⁹Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 86

- 1) Menentukan Nilai varian setiap butir pertanyaan
- 2) Menentukan nilai varian total
- 3) Menentukan reabilitas alfa cronbach

Untuk menginterpretasikan koefisien alpha digunakan kategori sebagai berikut:⁸⁰

Tabel 3.11
Interprestasi Koefisien Korelasi

0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 0,999	Sangat Tinggi

a. Uji Reliabilitas Angket Keaktifan

Tabel 3.12
Uji Reliabilitas Angket Keaktifan

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.959	.961	15

Berdasarkan analisis menggunakan rumus Alpha Cronbach diperoleh hasil untuk reliabilitas variabel hasil belajar siswa dengan koefisien sebesar 0,959.

⁸⁰ Suharsami Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm 319

Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas dinyatakan reabel jika memberikan nilai Cronbach Alpa > 0,60.⁸¹ Skala tersebut dinyatakan reliabel dalam kategori sangat tinggi

b. Uji Reliabilitas Angket Kreativitas

Tabel 3.13
Uji Reliabilitas Angket Kreativitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.933	.936	15

Berdasarkan analisis menggunakan rumus Alpha Cronbach diperoleh hasil untuk reliabilitas variabel hasil belajar siswa dengan koefisien sebesar 0,933.

Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas dinyatakan reabel jika memberikan nilai Cronbach Alpa > 0,60.⁸² Skala tersebut dinyatakan reliabel dalam kategori sangat tinggi.

⁸¹ Syofian Siregar. *Metode Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhutngan Manual dan SPSS*, hlm. 57

⁸² Syofian Siregar. *Metode Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhutngan Manual dan SPSS*, hlm. 57

c. Uji Reliabilitas Soal

Tabel 3.14
Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.958	.961	30

Berdasarkan analisis menggunakan rumus Alpha Cronbach diperoleh hasil untuk reliabilitas variabel hasil belajar siswa dengan koefisien sebesar 0,958.

Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas dinyatakan reabel jika memberikan nilai Cronbach Alpa > 0,60.⁸³ Skala tersebut dinyatakan reliabel dalam kategori sangat tinggi.

3. Indeks Kesukaran Soal

Untuk memperoleh kualitas soal yang baik, disamping memenuhi validitas dan reliabilitas adalah adanya keseimbangan dari tingkat kesulitan soal tersebut. Keseimbangan yang dimaksud adalah adanya soal-soal yang termasuk mudah, sedang dan sukar secara proporsional. Tingkat kesukaran soal dipandang dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawabnya, bukan dilihat dari sudut guru sebagai pembuat soal.⁸⁴

⁸³ Syofian Siregar. *Metode Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhutngan Manual dan SPSS*, hlm. 57

⁸⁴ Sulistyorini, *Evaluasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 174

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Bermutu atau tidaknya butir-butir soal tes hasil belajar pertamata dapat diketahui dari derajat kesukaran atau kesulitan yang dimiliki oleh masing-masing butir item tersebut.⁸⁵

Seperti yang diketahui, bahwa jenis soal itu bermacam-macam seperti soal pilihan ganda dan essay. Disini peneliti menggunakan soal pilihan ganda, dimana besar indeks kesukarannya antara 0,00-1,00. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal, sehingga soal dengan indeks 0,00 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah. Dalam evaluasi, indeks kesukaran ini diberi symbol *P*, singkatan dari “proporsa”.

Tabel 3.15
Tingkat Indeks Kesukaran

0,00-0,15	Sangat Sukar
0,16-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-0,85	Mudah
0,86-1,00	Sangat Mudah

Angka indeks kesukaran item dapat diperoleh dengan rumus yang dikemukakan oleh *Du Bois*, yaitu:⁸⁶

$$P = \frac{B}{JS}$$

⁸⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 97.

⁸⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2016), hlm. 371

Dimana:

P : Proporsi atau Indeks Kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3.16
Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Mean (Output SPSS)	Kriteria Pengambilan Keputusan	Tingkat Kesulitan
1	0.90	Konsultasikan dengan tabel indeks Tingkat Kesukaran	Sangat Mudah
2	0.80		Mudah
3	0.55		Sedang
4	0.85		Mudah
5	0.60		Sedang
6	0.65		Sedang
7	0.90		Sangat Mudah
8	0.85		Mudah
9	0.40		Sedang
10	0.85		Mudah
11	0.50		Sedang
12	0.30		Sukar
13	0.40		Sedang
14	0.35		Sedang
15	0.40		Sedang
16	0.30		Sukar
17	0.55		Sedang
18	0.90		Sangat Mudah
19	0.80		Mudah
20	0.60		Sedang
21	0.85		Mudah
22	0.65		Sedang
23	0.80		Mudah
24	0.85		Mudah
25	0.85		Mudah
26	0.80		Mudah
27	0.80		Mudah
28	0.85		Mudah
29	0.75		Sedang
30	0.85		Mudah

4. Daya Beda Soal

Untuk mengetahui intensitas sebuah soal dalam hal kesukaran dibutuhkan sebuah daya pembeda, yaitu kemampuan antara butir soal dapat membedakan antara peserta didik yang menguasai materi yang diujikan dan peserta didik yang belum menguasai materi yang diujikan. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, yang berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Tes yang baik adalah tes yang dapat dijawab dengan benar oleh siswa yang pandai saja.

Tabel 3.17
Interpretasi Daya Beda Soal

0,70-1,00	Baik Sekali
0,40-0,69	Baik
0,20-0,39	Cukup
0,00-0,19	Jelek

Untuk mengetahui besar kecilnya angka indeks diskriminasi item dapat digunakan rumus sebagai berikut: ⁸⁷

$$D = P_A - P_B$$

Dimana:

D = angka indeks diskriminasi item

P_A atau P_B = proporsi testee kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

⁸⁷ Syamsudin, *Pengukuran Daya Pembeda, Taraf Kesukaran dan Pola Jawaban Tes (Analisis Butir Soal)*, hlm. 190.

$$P_A = P_H = \frac{B_A}{J_A}$$

Dimana:

P_A atau P_H = proporsi testee kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

B_A : Banyaknya Testee kelompok atas yang menjawab dengan betul butir item bersangkutan.

J_A : jumlah testee yang termasuk dalam kelompok atas.

Dapat diperoleh dengan rumus:

$$P_B = P_L = \frac{B_B}{J_B}$$

Dimana:

P_A atau P_H = proporsi testee kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

B_B : Banyaknya testee kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir item yang bersangkutan.

J_B : Jumlah testee yang termasuk dalam kelompok bawah.

Tabel 3.18
Daya Bada Soal

No Soal	r hitung (Output SPSS)	Kriteria Pengambilan Keputusan	Interpretasi Daya Bada
1	0.80		Baik Sekali
2	0.61		Baik
3	0.63		Baik
4	0.55		Baik
5	0.66		Baik
6	0.63		Baik
7	0.80		Baik Sekali
8	0.55		Baik
9	0.60		Baik
10	0.73		Baik Sekali
11	0.61		Baik

12	0.70	Konsultasikan denagan tabel indeks Tingkat Kesukaran	Baik Sekali
13	0.68		Baik
14	0,72		Baik Sekali
15	0.66		Baik
16	0.70		Baik Sekali
17	0.74		Baik Sekali
18	0.80		Baik Sekali
19	0.67		Baik
20	0.65		Baik
21	0.71		Baik Sekali
22	0.64		Baik
23	0.69		Baik
24	0.75		Baik Sekali
25	0.71		Baik Sekali
26	0.63		Baik
27	0.70		Baik Sekali
28	0.75		Baik Sekali
29	0.66	Baik	
30	0.75	Baik Sekali	

G. Instrumen Penelitian

1. Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Instrumen penelitian disusun dalam bentuk soal objektif berdasarkan kisi-kisi yang dibuat. Tes dilakukan sebelum dan setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang sudah dipelajari sesuai dengan indikator yang akan dicapai.

Tabel 3.19
Kisi-kisi Soal

No	Indikator Soal	Soal
1.	Hubungan suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia	1,3,5,7,9

2.	Keragaman bahasa di Indonesia	2,4,6,8,10
3.	Keragaman rumah adat di Indonesia	11,12,13,14,
4.	Nama pakaian adat serta daerah asalnya	15,16,17,18,19,20
5.	Keragaman ekonomi di Indonesia	21,23,26,29,30
6.	Aktivitas ekonomi	22,24,25,27,28

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, maksudnya angket yang sudah tersedia jawabannya dan responden memilih diantara jawaban yang tersedia. Alasan pemilihan angket dalam penelitian ini dari segi teknis pelaksanaan angket adalah metode yang paling efektif, efisien dan hemat waktu tenaga dan biaya dalam proses penelitian.⁸⁸

Tabel 3.20
Kisi-kisi Angket Keaktifan

Indikator	Sub Indikator
Interaksi dengan guru	a. Mendengarkan dan memperhatikan materi dari guru. b. Mencatat materi yang diberikan c. Mencari informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. d. Bertanya kepada guru jika tidak paham terhadap materi yang

⁸⁸ Yaya Jakaria. *Mengelola Data Penelitian Kuantitatif dengan SPSS Aplikasi Data Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta,2015), hlm.17

	<p>disampaikan.</p> <p>e. Berani menyampaikan pendapat ketika diminta oleh guru.</p>
Interaksi dengan siswa	<p>a. Mendengarkan dan memperhatikan pada saat teman lain menjelaskan.</p> <p>b. Memberikan informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran kepada teman jika ada teman yang belum paham tentang materi tersebut.</p>
Kerjasama dengan teman sekelompok	<p>a. Bertanya pada teman sekelompok jika belum paham dengan materi yang dipelajari.</p> <p>b. Berani menyampaikan pendapat ketika ditanya oleh teman kelompok</p> <p>c. Berpartisipasi dalam kelompok.</p> <p>d. Ikut serta dalam diskusi kelompok.</p>
Mengerjakan soal dan tugas	Mencatat soal dan hasil pembahasan yang diberikan oleh guru.
Motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar	Ikut membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.

Tabel 3.21
Kisi-Kisi Angket Kreativitas

Indikator	Sub Indikator
Pemecahan Masalah	a. Memberikan Pendapat
	b. Melihat berbagai macam masalah
	c. Mencari cara alternative dalam menyelesaikan masalah

	d. Menyelesaikan tugas
	e. Menganggapi berbagai pertanyaan.
Kerjasama	Bekerjasama dengan baik dalam kelompok
Mengemukakan Gagasan	a. Cara mengemukakan gagasan
	b. Berani mengungkapkan pendapat
Perhatian	Serius mengikuti pembelajaran

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis Statistik

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Dalam penelitian ini digunakan uji asumsi atau prasyarat menggunakan uji normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal dengan uji *kolmogorov-smirnov*.

Langkah pengujian *kolmogorov-smirnov* dilakukan menggunakan SPSS 17 dengan melihat hasil output dari uji normalitas dengan taraf signifikansi 5%. Data berdistribusi normal jika probabilitas atau $P > 0,05$.⁸⁹

b. Uji Homogenitas Data

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Kriteria pengujian:

⁸⁹Anas Sudijono, *Pengantar Statistik...*, hlm. 361.

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti homogen.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti tidak homogen.

2. Teknik Analisis

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis perbandingan keaktifan, kreativitas dan hasil belajar siswa yang menggunakan metode *quiz team* dengan tidak menggunakan metode *quiz team* yaitu dengan menggunakan rumus Uji T-Test.

Uji T-Test Digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode *quiz team* (X) terhadap keaktifan siswa (Y1), pengaruh metode *quiz team* (X) terhadap kreativitas siswa (Y2) dan pengaruh metode *quiz team* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y2). Dimana data diambil dengan menggunakan angket dan soal. Ada pun hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

1. H_{a1} : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *quiz team* terhadap keaktifan siswa.
 H_{01} : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *quiz team* terhadap keaktifan siswa.
2. H_{a2} : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *quiz team* terhadap kreativitas siswa.
 H_{02} : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *quiz team* terhadap kreativitas siswa.
3. H_{a3} : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa.

Dasar pengambilan keputusan hipotesis adalah sebagai berikut:

Jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika nilai $\text{sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

I. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian ini yaitu:

$$H_0 : t_{hitung} < t_{tabel}$$

$$H_1 : t_{hitung} > t_{tabel}$$

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Hasil Penelitian

1. Profil SD Negeri 124 Curup Utara

Menurut SD Negeri 124 Curup Utara merupakan sekolah dalam naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Rejang Lebong. Letak sekolah berada di Desa Segurin Kecamatan Curup Utara Kabupaten Rejang Lebong dengan akreditasi B. Sekolah ini mulai beroperasi pada tahun 2001 dengan bangunan yang masih seadanya dan dengan guru yang hanya berjumlah 3 orang. Seiring perkembangan maka di bangun ruang belajar dan penambahan fasilitas yang akan membantu proses pembelajaran.

Adapun tahun masa kepemimpinan dan kepala sekolah SD Negeri 124 Curup Utara sebagai berikut:

Tabel 4.1
Masa Kepemimpinan Kepala Sekolah

No	Periode Tahun	Kepala Sekolah
1	2001-2006	Asnawi, S.Pd
2	2007-2009	Priyanti Yuliana, S.Pd
3	2010-2015	Faarida Rosdiana, S.Pd
4	2016-2020	Yanti Supiyanti, S.Pd
5	2020 s.d sekarang	Nurlela, S.Pd, M.Pd

2. Keadaan Guru SD Negeri 124 Curup Utara

Tabel 4.2
Daftar Nama Guru SD Negeri 124 Curup Utara Tahun Ajaran 2020/2021

No	Nama	Jabatan
1	Nurlela, S.Pd, M.Pd	Kepala Sekolah
2	Yuharman, S.Pd	Wakil Kepala Sekolah

3	Eka Pratiwi, S.Pd	Kelas I A
4	Murniati, S.Pd	Kelas I B
5	Vivi Ariani, S.Pd	Kelas I C
6	Niswatun Zakiyah, S.Pd	Kelas II A
7	Puji Hartanti, S.Pd	Kelas II B
8	Suldiah, S.Pd	Kelas II C
9	Alvera Oktapia, S.Pd	Kelas III A
10	Dewi Jayanti, S.Pd	Kelas III B
11	Ipa Jasmi S.Pd	Kelas III C
12	Fety Analisa, S.Pd	Kelas IV A
13	Suharno, S.Pd	Kelas IV B
14	Erly Hasnovety, S.Pd	Kelas IV C
15	Eni Arjuna, S.Pd	Kelas V A
16	Hengki Harmadi, S.Pd	Kelas V B
17	Asri Dyarti, S.Pd	Kelas V C
18	Sukman Pisarni, S.Pd	Kelas VI A
19	Haryanti Susanti, S.Pd	Kelas VI B
20	Lia Kencana, S.Pd	Kelas VI C
21	Dimas Andriyanto, S.Pd	Guru Olahraga
22	Murniati. S.Pd	Guru PAI
23	Yessi Oktaviani, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
24	Jaka Sahroni, S.Pd	Operator Sekolah

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 124 Curup Utara 2021

3. Situasi dan Keadaan Siswa SD Negeri 124 Curup Utara

Sekolah Dasar Negeri 124 terletak di Desa Seguring Kecamatan Curup Utara Kabupaten Rejang Lebong. Posisi geografis sekolah ini yaitu: dengan luas bangunan: sedangkan panjang bangunan: . Letak sekolah ini melewati jalur lintas Curup-Lebong dengan lokasi tidak jauh dari IAIN Curup. Tentunya tidak menyulitkan guru atau siswa untuk datang ke sekolah, lingkungannya sangat kondusif dalam kegiatan belajar mengajar.

Situasi dan kondisi SD Negeri 124 Curup Utara sudah cukup baik karena memiliki akreditasi B dan prasarana sekolah ini juga tergolong lengkap karena ada fasilitas yang mendukung seperti perpustakaan dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. SD

Negeri 124 memiliki bangunan yang berbentuk permanen adapun batasan SD dengan lingkungan adalah tembok yang mengelilingi SD, berbatasan dengan rumah penduduk yang ada di sekitar sekolah.

Tabel 4.3
Daftar Jumlah Siswa-Siswi SDN 124 Curup Utara
Tahun Ajaran 2020/2021

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	I A	8	12	20
	I B	7	13	20
	I C	9	11	20
2	II A	10	12	22
	II B	7	14	21
	II C	8	13	21
3	III A	6	15	21
	III B	8	12	20
	III C	7	13	20
4	IV A	9	11	20
	IV B	8	12	20
	IV C	8	12	20
5	V A	5	16	21
	V B	7	14	21
	V C	8	12	20
6	VI A	9	11	20
	VI B	7	13	20
	VI C	5	15	20
Jumlah		136 siswa	231 siswi	367

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 124 Curup Utara 2021

4. Sarana dan Prasarana SD Negeri 124 Curup Utara

Tabel 4.4
Data Sarana dan Prasarana SD Negeri 124 Curup Utara
Tahun Ajaran 2020/2021

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang TU	1	Baik
4	Ruang Kelas	18	Baik
5	Ruang Perpustakaan	1	Baik

6	Ruang UKS	1	Baik
7	Wc Guru	2	Baik
8	Wc Siswa	2	Baik
9	Wc Siswi	2	Baik
10	Parkir Motor	1	Baik
11	Kantin	1	Baik
12	Ruang Penjaga Sekolah	1	Baik
13	Komputer	1	Baik
14	Printer	1	Baik
15	Meja Guru	23	Baik
16	Kursi Guru	23	Baik
17	Meja Siswa	184	Baik
18	Kursi Siswa	367	Baik

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 124 Curup Utara

5. Visi, Misi Dan Tujuan SD Negeri 124 Curup Utara

a. Visi SD Negeri 124 Curup Utara

Menciptakan siswa yang mandiri, aktif, kreatif, berprestasi, berbakat, berakhlak, berbudaya sehat dan bertaqwa.

b. Misi SD Negeri 124 Curup Utara

1. Menjalankan nilai-nilai agama dan berperilaku akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.
2. Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan potensi keilmuan peserta didik.
3. Menumbuhkan semangat berprestasi kepada seluruh warga sekolah.
4. Membimbing dan mengembangkan bakat dan minat peserta didik.

5. Terlaksananya program ekstrakurikuler untuk menghasilkan siswa yang bertawa serta bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.
 6. Mengembangkan hasil karya yang dimiliki peserta didik.
 7. Meningkatkan kesadaran untuk memelihara lingkungan.
- c. Tujuan SD Negeri 124 Curup Utara
1. Siswa beriman dan bertawa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
 2. Siswa memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
 3. Mengenal dan mencintai bahasa, bangsa, masyarakat dan kebudayaan.
 4. Siswa kreatif , terampil dan bekerja untuk mengembangkan diri secara terus menerus.

B. Deskripsi Data

1. Angket Keaktifan

Data yang diperoleh untuk mengetahui hasil angket keaktifan ini menggunakan program SPSS versi 17. Adapun hasil angket keaktifan siswa dalam mata pelajaran IPS yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4.5
Data Statistik Angket Keaktifan

Statistics

Keaktifan

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		47.5500
Median		48.0000
Std. Deviation		4.41856
Minimum		38.00
Maximum		54.00

Tabel 4.6
Distribusi Angket Keaktifan

Keaktifan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 38.00	1	5.0	5.0	5.0
40.00	1	5.0	5.0	10.0
42.00	2	10.0	10.0	20.0
46.00	3	15.0	15.0	35.0
47.00	2	10.0	10.0	45.0
48.00	3	15.0	15.0	60.0
50.00	3	15.0	15.0	75.0
51.00	1	5.0	5.0	80.0
52.00	2	10.0	10.0	90.0
54.00	2	10.0	10.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa perolehan nilai variabel keaktifan siswa dari sampel 20 siswa didapatkan nilai mean (nilai rata-rata) sebesar 47,55 Median (Nilai Tengah) sebesar 48,00, Standar Deviasi sebesar 4,428, , nilai terendah 38,00, nilai tertinggi 54,00 dan jumlah dari nilai variabel keaktifan adalah 951.

2. Angket Kreativitas

Data yang diperoleh untuk mengetahui hasil angket keaktifan ini menggunakan program SPSS versi 17. Adapun hasil angket keaktifan siswa dalam mata pelajaran IPS yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4.7
Data Statistik Angket Kreativitas

Statistics

Kreativitas

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		46.1000
Median		47.0000
Std. Deviation		6.47993
Minimum		30.00
Maximum		56.00

Tabel 4.8
Distribusi Angket Kreativitas

Kreativitas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 30.00	1	5.0	5.0	5.0

35.00	1	5.0	5.0	10.0
39.00	1	5.0	5.0	15.0
42.00	2	10.0	10.0	25.0
43.00	2	10.0	10.0	35.0
44.00	1	5.0	5.0	40.0
46.00	2	10.0	10.0	50.0
48.00	1	5.0	5.0	55.0
49.00	2	10.0	10.0	65.0
51.00	3	15.0	15.0	80.0
52.00	2	10.0	10.0	90.0
53.00	1	5.0	5.0	95.0
56.00	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa perolehan nilai variabel kreativitas siswa dari sampel 20 siswa didapatkan nilai mean (nilai rata-rata) sebesar 46,10, Median (Nilai Tengah) sebesar 47,00, Standar Deviasi sebesar 6,479 , nilai terendah 30,00, nilai tertinggi 56,00 dan jumlah dari nilai variabel keaktifan adalah 922.

3. Hasil *Posttest*

Posttest dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam belajar IPS setelah diberikannya perlakuan yang berbeda disetiap kelasnya. Data yang diperoleh untuk mengetahui hasil *posttest* ini menggunakan program SPSS versi 17. Adapun hasil pengolahan data *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

a. Data Statistik *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 4.9
Data Statistik Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistics

Hasil Belajar Siswa

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		79.3500
Median		80.0000
Std. Deviation		4.15838
Minimum		73.00
Maximum		86.00

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa perolehan nilai dari sampel 20 siswa didapatkan nilai mean (nilai rata-rata) sebesar 79.35, Median (Nilai Tengah) sebesar 80,00, Standar Deviasi sebesar 4,158, nilai terendah 73.00, nilai tertinggi 86.00.

Tabel 4.10
Distribusi Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Hasil Belajar Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	73.00	3	15.0	15.0	15.0
	76.00	4	20.0	20.0	35.0
	80.00	8	40.0	40.0	75.0
	83.00	2	10.0	10.0	85.0
	86.00	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat kita lihat hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan dari kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai 79,35 dengan 100% siswanya mendapatkan nilai diatas KKM. Rincian data tersebut ialah dari jumlah keseluruhan 20 siswa pada kelas eksperimen, semua siswa mendapatkan nilai > 70 , dimana 70 merupakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara mengalami kenaikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun pada kelas eksperimen terjadi kenaikan yang lebih besar daripada kelas kontrol. Untuk mengetahui benarkah terjadi kenaikan, data yang telah didapatkan haruslah melalui uji hipotesis. Tetapi sebelum uji hipotesis dilakukan, data harus melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat.

b. Data Statistik Nilai *Postest* Kelas Kontrol

Tabel 4.11
Data Statistik Nilai *Postest* Kelas Kontrol

Statistics		
Hasil Belajar Siswa		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		75.9500
Median		76.0000
Std. Deviation		4.82837
Minimum		70.00
Maximum		83.00

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa perolehan nilai dari sampel 20 siswa didapatkan nilai mean (nilai rata-rata) sebesar 75.95 Median (Nilai Tengah) sebesar 76.00, Standar Deviasi sebesar 4,828, nilai terendah 70.00, nilai tertinggi 83.00.

Tabel 4.12
Distribusi Hasil *Postest* Kelas Kontrol

Hasil Belajar Siswa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 70.00	5	25.0	25.0	25.0
73.00	4	20.0	20.0	45.0
76.00	3	15.0	15.0	60.0
80.00	5	25.0	25.0	85.0
83.00	3	15.0	15.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat kita lihat hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan dari kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai 75,95 dengan 75% siswanya mendapatkan nilai diatas KKM dan 25% siswa mendapatkan nilai pas KKM. Rincian data tersebut ialah dari jumlah keseluruhan 15 siswa pada kelas kontrol, semua siswa mendapatkan nilai > 70, dimana 70 merupakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 5 siswa mendapatkan nilai pas KKM.

C. Uji Prasyarat Analisis Statistik

Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui penyebaran data yang diperoleh penyaluran normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan bantuan program SPSS versi 17. Hasil pengolahan akan menghasilkan nilai sig. (signifikansi) pada *Kolmogorov Smirnov* yang dapat menunjukkan normal atau tidaknya sebaran data yang telah diperoleh. Syarat data berdistribusi normal apabila signifikansi lebih besar dari tingkat alpha 5% (signifikansi > 0,05).

a. Uji Normalitas Angket Keaktifan

Tabel 4.13
Uji Normalitas Angket Keaktifan

SKOR MAKSIMAL		Kolmogorov- Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
ANGKET KEATIFAN	60	.163	20	.172	.948	20	.345

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan jika nilai probabilitas > 0,05 maka nilai sig. bersifat normal dan Jika nilai probabilitas < 0,05 maka sig. bersifat tidak normal . Sehingga dari hasil *Kolmogorov-Smirnov* diatas

maka: Signifikasi = 0,172 yang artinya $> 0,05$ maka populasi berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Angket Kreativitas

Tabel 4.14
Uji Normalitas Angket Kreativitas

SKOR MASIKMAL		Kolmogorov- Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
ANGKET	60	.125	20	.200*	.942	20	.263
KREATIVITAS							

a. Lilliefors Significance Correction

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

Dasar pengambilan keputusan jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka nilai sig. bersifat normal dan Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka sig. bersifat tidak normal .Sehingga dari hasil *Kolmogorov-Smirnov* diatas maka: Signifikasi = 0,200 yang artinya $> 0,05$ maka populasi berdistribusi normal.

c. Uji Normalitas Soal *Postest*

Tabel 4.16
Uji Normalitas Soal *Postest*

KELAS		Kolmogorov- Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
HASIL	POSTEST	.132	20	.200*	.960	20	.539
BELAJAR	EKSPERIMEN						

POSTEST	.188	13	.200	.903	13	.149
KONTROL			*			

a. Lilliefors Significance Correction

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

Dasar pengambilan keputusan jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka nilai sig. bersifat normal dan Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka sig. bersifat tidak normal. Sehingga dari hasil Kolmogorov-Smirnov diatas maka:

- 1). *Posttest* kelas eksperimen dengan signifikasi 0,200 yang artinya $>0,05$ maka populasi berdistribusi normal.
- 2). *Posttest* kelas kontrol dengan signifikasi 0,200 yang artinya $>0,05$ maka populasi berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas pada kedua sampel yang telah dinyatakan berdistribusi normal, uji selanjutnya ialah uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mencari nilai homogenitas varians *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas. Dalam uji homogenitas ini, peneliti menggunakan program SPSS versi 17. Kriteria pengujian homogenitas ialah sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas > 0.05 , varians dinyatakan homogen.
- b. Jika probabilitas < 0.05 varians dinyatakan heterogen.

Untuk mengetahui hasil pengujian uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17
Uji Homogenitas Keaktifan dan Kreativitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
ANGKET KEAKTIFAN DAN KREAKIVITAS	Based on Mean	2.643	1	38	.112
	Based on Median	2.619	1	38	.114
	Based on Median and with adjusted df	2.619	1	34.422	.115
	Based on trimmed mean	2.662	1	38	.111

Berdasarkan tabel *homogeneity of variance* menunjukkan bahwa nilai *levene statistic* 2,643 dan nilai signifikansi sebesar 0,112. Dengan nilai signifikansi sebesar $0,112 > 0,05$, maka kedua angket bersifat homogen.

Tabel 4.18
Uji Homogenitas Soal *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	1.459	1	38	.234
	Based on Median	1.843	1	38	.183
	Based on Median and with adjusted df	1.843	1	36.395	.183
	Based on trimmed mean	1.474	1	38	.232

Berdasarkan tabel *homogeneity of variance* menunjukkan bahwa nilai *levene statistic* 1.459 dan nilai signifikansi sebesar 0.234. Dengan

nilai signifikansi sebesar $0.234 > 0.05$, maka kedua sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) berasal dari kelas yang homogen

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis perbandingan keaktifan, kreativitas dan hasil belajar siswa yang menggunakan metode *quiz team* dengan tidak menggunakan metode *quiz team* yaitu dengan menggunakan rumus:

1. Uji T-Tes

Digunakan unjuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode *quiz team* (X) terhadap keaktifan siswa (Y1), pengaruh metode *quiz team* (X) terhadap kreativitas siswa (Y2) dan pengaruh metode *quiz team* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y2). Dimana data diambil dengan menggunakan angket dan soal.

a. Uji t angket keaktifan

Uji *one sample test* dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh keaktifan siswa setelah menggunakan metode *quiz team*?”

Tabel 4.18
Uji t Angket Keaktifan

One-Sample Test

	Test Value = 60					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
ANGKET KEAKTIFAN	11.690	19	.000	19.25000	15.8034	22.6966

Berdasarkan hasil data di atas, dapat dilihat bahwa nilai sig.(2-tailed) angket keaktifan adalah $0,000 < 0,05$. Maka terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *quiz team* terhadap keaktifan siswa atau H_a diterima dan H_0 ditolak.

b. Uji t angket kreativitas

Uji *one sample test* dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh kreativitas siswa setelah menggunakan metode *quiz team*?”

Tabel 4.19
Uji t Angket Kreativitas

One-Sample Test

	Test Value = 60					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
angket kreativitas	6.971	19	.000	16.83333	11.7788	21.8878

Berdasarkan hasil data di atas, dapat dilihat bahwa nilai sig.(2-tailed) angket kreativitas adalah $0,000 < 0,05$. Maka terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *quiz team* terhadap kreativitas siswa atau H_a diterima dan H_0 ditolak.

c. Uji t soal

Uji *paired sample test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara dua sampel yang berpasangan. Uji *paired sample t test* dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh hasil belajar setelah menggunakan metode *quiz team*?”. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, uji *paired sample test* yang dilakukan terhadap data *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas eksperimen (metode *quiz team*). Kemudian data *pretest* kelas kontrol dengan data *posttest* kelas kontrol (metode konvensional).

Tabel 4.26
Uji t Paired Samples Test Soal

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
						Lower	Upper		
Pair 1	PRETEST eksperimen - POSTEST eksperimen	-18.0000	8.05246	1.80058	-21.76867	-14.23133	-9.997	19	.000
Pair 2	PRETEST kontrol - POSTEST kontrol	-15.8500	6.23467	1.39411	-18.76791	-12.93209	-11.369	19	.000

Interpretasi Uji *Paired Sampel t Test*

- a) Berdasarkan output pair 1 diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar untuk *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas eksperimen (metode *quiz team*).
- b) Berdasarkan output pair 2 diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar untuk *pretest* kelas kontrol dengan *posttest* kelas kontrol.

Berdasarkan pembahasan output pair 1 dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa atau H_a diterima dan H_0 ditolak.

E. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Metode *Quiz Team* Terhadap Keaktifan Siswa

Dalam penelitian ini diperoleh beberapa hasil sesuai dengan rumusan masalah. Dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen, data diambil pada satu kelas sampel dengan menganalisis nilai sesudah perlakuan pada kelas sampel. Pada penelitian ini jumlah siswa pada kelas sampel adalah 20 siswa. Hasil analisis keaktifan siswa di SD Negeri 124 Curup Utara diperoleh rata-rata adalah 79,25. Selanjutnya data diuji hipotesis menggunakan uji T-Test untuk melihat apakah terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap keaktifan siswa. Berdasarkan hasil analisis uji T-Test pada kelas sampel diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode *quiz team* terhadap keaktifan siswa SD Negeri 124 Curup Utara.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Asep Purnomo yang menyatakan bahwa respon siswa terhadap metode *quiz team* memperoleh persentase rata-rata sebesar 87,5% dengan kategori Sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa metode *quiz team* mendapat respon sangat baik dan positif dari siswa. Sehingga dengan demikian metode *quiz team* efektif dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Tak dapat dipungkiri bahwa keaktifan siswa merupakan salah satu aspek yang berperan signifikan dalam proses tercapainya tujuan pembelajaran dan keaktifan siswa juga akan memengaruhi dan dipengaruhi oleh aspek afektif dan psikomotor siswa.

2. Pengaruh Penggunaan Metode *Quiz Team* Terhadap Kreativitas Siswa

Dalam penelitian ini diperoleh beberapa hasil sesuai dengan rumusan masalah. Dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen, data diambil pada satu kelas sampel dengan menganalisis nilai sesudah perlakuan pada kelas sampel. Pada penelitian ini jumlah siswa pada kelas sampel adalah 20 siswa. Hasil analisis kreativitas siswa di SD Negeri 124 Curup Utara diperoleh rata-rata adalah 76,83. Selanjutnya data diuji hipotesis menggunakan uji T-Test untuk melihat apakah terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap kreativitas siswa. Berdasarkan hasil analisis uji T-Test pada kelas sampel diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode *quiz team* terhadap kreativitas siswa SD Negeri 124 Curup Utara.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Andriyani Anik yang menyatakan bahwa respon siswa terhadap metode *quiz team* memperoleh persentase rata-rata sebesar 88,1% dengan kategori Sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa metode *quiz team* mendapat respon sangat baik dan positif dari siswa. Sehingga dengan demikian metode *quiz team* efektif dan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

3. Pengaruh Penggunaan Metode *Quiz Team* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, jika siswa pasif dan tidak tertarik dalam kegiatan belajar mengajar, maka akan mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa, sehingga guru memerlukan alat untuk mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran dan menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif siswa adalah *quiz team*. Dengan *quiz team* guru lebih mudah untuk menarik minat belajar siswa serta lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini jumlah siswa pada kelas sampel adalah 20 siswa. Hasil analisis hasil belajar siswa di SD Negeri 124 Curup Utara diperoleh rata-rata adalah 79,35. Selanjutnya data diuji hipotesis menggunakan uji T-Test untuk melihat apakah terdapat pengaruh metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis uji T-Test pada kelas sampel diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 124 Curup Utara.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Satriana Sitio yang menyatakan bahwa metode *quiz team* efektif terhadap hasil belajar IPA, memperoleh persentase rata-rata sebesar 88,00% dengan kategori Sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa metode *quiz team* mendapat respon sangat baik dan positif dari siswa. Sehingga dengan demikian metode *quiz team* efektif dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah terjawab dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan perhitungan dengan menggunakan uji *one-sample test*, maka terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode *quiz team* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.
2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan perhitungan dengan menggunakan uji *one-sample test*, maka terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode *quiz team* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.
3. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan perhitungan dengan menggunakan uji *paired sample test*, maka terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode *quiz team* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara.

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai masukan yang bermanfaat demi kemajuan yang akan datang.

1. Bagi guru yang melaksanakan metode pembelajaran *quiz team*

Guru sebagai tenaga pendidik hendaknya memperhatikan aspek-aspek penting yang dapat meningkatkan keberhasilan siswanya. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efisien agar siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dan siswa hendaknya selalu memiliki semangat dalam belajar, karena keberhasilan siswa dipengaruhi oleh minat dan motivasi siswa itu sendiri. Selain itu siswa juga diharapkan untuk gemar membaca guna menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

2. Bagi peneliti yang akan datang

Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Selain itu diharapkan memasukkan variabel lain yang belum dimasukkan dalam model penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-quran dan Terjemahannya*, Departemen Agama RI. 2009. Bandung: Percetakan Ponorogo.
- Amin, Alfauzan. 2015. *Metode dan Model Pembelajaran Agama Islam*. Pagar Dewa: IAIN Bengkulu Press.
- Andrini, Vera Septi. 2021. *Efektivitas Model Pembelajaran Team Quiz Menggunakan Media Zoom Meting Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran. Vol.15 No.1
- Antika, Cicillia Rindi. 2019. *Tingkat Kreativitas Siswa Dan Implikasinya Terhadap Program Pengembangan Kreativitas*, Fakultas Pendidikan Psikologi.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aswan. 2016. *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Boty, Middy, Ari Handoyo. 2018. *Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang*, Jurnal Ilmiah PGMI. Vol.4 No.1.
- Darimi, Ismail, Irman Siswanto, Bachtiar Ismail. 2018. *Metode Quiz Team Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 13 Jaya*, Universitas Islam Negeri Ar-Rainy Banda Aceh, Vol.7 No.2.
- Farida, Audea Rinda Vandana. 2019. *Pengaruh Model Team Quiz Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Kota Padang*, Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar. Vol. 3 No.2.
- Haidir, Salim. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Kusumawati, Naniek. 2017. *Penerapan Metode Active Learning Tipe Team Quiz Untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Dan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Ronowiyajan Ponorogo*, Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) Vol. 1 No.2.
- Lestari, Riri. 2018. *Pengaruh Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang*, Jurnal Manajemen Pendidikan. Vol.03 No.02.
- Manullang, Febriani Rotua. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Team Quiz Siswa Kelas V SDN 42 Palembang*, Wahana Didaktika. Vol.15 No.1.

- Mu'awanah. 2011. *Strategi Pembelajaran Pedoman Untuk Guru dan Calon Guru*. Jawa Timur: STAIN Kediri Press.
- Nabillah, Tasya, Agung Prasetyo Abadi. 2019. *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*, Sesimodika.
- Naziah, Syifa Tiara, Luthfi Hamdani Maula, Astri Sutisnawati. 2020. *Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar*, Jurnal JPSD, Vol.7 No.2.
- Nurjan, Syarifan. 2018. *Pengembangan Berfikir Kreatif*, *Journal Basic Of Education*.Vol.03 No.01.
- Parnayathi, I Gusti Agung Sri. 2020. *Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA*, *Journal Of Education*.Vol.4 No.4.
- Prayitno, Lydia Lia, Dian Kusmaharti. 2013. *Penerapan Strategi PAIKEM Jenjang Sekolah Dasar Di Kecamatan Mojosari*, Jurnal Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. No.16.
- Puspitasari, Wina Dwi, Roni Rodiyana. 2020. *Model Pembelajaran Quiz Team Untuk Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol.5 No.2.
- Putri, Desak Putu. 2020. *Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn*, *Journal Of Education*.Vol.4 No.4.
- Putri, Listi Ayu, Sukirno, Ronal Fransyaigu. 2020. *Penerapan Metode Pembelajaran Team Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *Journal Of Basic Education Studies*. Vol. 3. No.1.
- Rosalina, Eneng Seli, Dadang Sadeli, Ria Herdhiana. 2017. *Pengaruh Penggunaan Metode Active Learning Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi. Vol.3 No.2.
- Satria, Irwan. 2015. *Konsep Dasar Dan Pendidikan Ilmu Pengatahuan Sosial*. Bogor: IPB Press.
- Setyawan, Ari Rochmad Setyawan, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni. 2019. *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament*, *Jurnal Basicedu Research & Learning in Elementary Education*. Vol.3 No.1.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta,cv.
- Sugiyono.2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta,cv.

- Sukarno, Salamah. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran ARCS Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 75 Kota Bengkulu*, *E-journal IAIN Bengkulu*. Vol.18 No.1.
- Sulistyowati, Anik. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Quiz Team Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Pemerintah Kabupaten Dan Kota Pada Siswa Kelas IV SD Kaliwungu*, *Jurnal Prakarsa Paedagogja*. Vol.1 No.2.
- Sulistyowati, Prihatin, Arnelia Dwi Yasa. 2017. *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. Malang: Ediide Infogramifa.
- Wulandari, Yessi, Agus Wahyuni, Elisa. 2017. *Efektifitas Metode Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Pesawat Sederhana*, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika*. Vol.2 No.2.

LAMPIRAN

Pelaksanaan Pretest Kelas IV A (Kelas Eksperimen)



Pelaksanaan Pretest Kelas IV B (Kelas Kontrol)



Proses Pembelajaran





Posttest Kelas IV A (Kelas Eksperimen)



Posttest Kelas IV B (Kelas Kontrol)



Hasil Belajar IPS Kelas IV A
Penggunaan Metode *Quiz Team*

No	Nama Siswa	Skor Angket Keaktifan	Skor Angket Kreativitas
1	Alif Noufal Hidayat	46	39
2	Alpino Melandi	38	35
3	Domi Romadan Saputra	46	49
4	Farel	48	51
5	Frenaldi Herlambang	50	51
6	Imelia Solehati	47	43
7	Jarhan	52	52
8	Juwita Fitria Nengsi	40	43
9	Marsel Depiano Utama	46	44
10	Melati	42	49
11	Mulyana Ulansa	42	42
12	Monika Brefiora Alifta	47	42
13	Nazwa Meilandry	52	46
14	Nikia Saskia. M	54	53
15	Niko Frenaldi	54	52
16	Okta Viani Fransiska	50	51
17	Parel Julian Maptiro	50	56
18	Raples Pernando Tores	51	46
19	Rara Zaskia	48	30
20	Sri Ayu Ulandari	48	48

Hasil Belajar IPS Kelas IV A
Penggunaan Metode *Quiz Team*

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Pertambahan Nilai
1	Alif Noufal Hidayat	63	93	30
2	Alpino Melandi	53	90	40
3	Domi Romadan Saputra	46	93	47
4	Farel	46	87	41
5	Frenaldi Herlambang	56	87	31
6	Imelia Solehati	50	83	33
7	Jarhan	70	87	17
8	Juwita Fitria Nengsi	66	97	31
9	Marsel Depiano Utama	60	80	20
10	Melati	66	90	24
11	Mulyana Ulansa	73	83	10
12	Monika Brefiora Alifita	53	90	37
13	Nazwa Meilandry	70	100	30
14	Nikia Saskia. M	76	93	17
15	Niko Frenaldi	70	100	30
16	Okta Viani Fransiska	66	93	27
17	Parel Julian Maptiro	70	87	17
18	Raples Fernando Tores	53	83	30
19	Rara Zaskia	60	90	30
20	Sri Ayu Ulandari	60	93	33

Hasil Belajar Kelas IV B
Tanpa Penggunaan Metode *Quiz Team*

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Eko P.S	60	80
2	Ikhsan	66	70
3	Rendy	53	70
4	Azizara	50	73
5	Aditya	70	83
6	Anggun	60	83
7	Zhylviana	63	80
8	Fikri	70	76
9	Dewi	66	83
10	Dendi Saputra	60	73
11	Suci	60	76
12	Sintia Olivia	66	80
13	Jenesza	63	76
14	Alzaki	63	70
15	Rahmadani	53	73
16	Meitovia	70	80
17	Tito	56	73
18	Ayu Mustika	50	80
19	Pika	50	70
20	Rati	53	70

Uji Reliabilitas Angket Keaktifan

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.959	.961	15

Uji Reliabilitas Angket Kreativitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.933	.936	15

Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.958	.961	30

Output Uji T SPSS Keaktifan

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
ANGKET KEAKTIFAN	20	79.2500	7.36427	1.64670

One-Sample Test

	Test Value = 60					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
ANGKET KEAKTIFAN	11.690	19	.000	19.25000	15.8034	22.6966

Output Uji T SPSS Kreativitas

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
angket kreativitas	20	76.8333	10.79988	2.41493

One-Sample Test

	Test Value = 60					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
angket kreativitas	6.971	19	.000	16.83333	11.7788	21.8878

Output Uji T SPSS Hasil Belajar

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST eksperimen	61.3500	20	9.06279	2.02650
	POSTEST eksperimen	79.3500	20	4.15838	.92984
Pair 2	PRETEST kontrol	60.1000	20	6.87405	1.53709
	POSTEST kontrol	75.9500	20	4.82837	1.07966

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST eksperimen & POSTEST eksperimen	20	.459	.042
Pair 2	PRETEST kontrol & POSTEST kontrol	20	.477	.033

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
				95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST eksperimen - POSTEST eksperimen	-18.0000	8.05246	1.80058	-21.76867	-14.23133	-9.997	19	.000
Pair 2	PRETEST kontrol - POSTEST kontrol	-15.8500	6.23467	1.39411	-18.76791	-12.93209	-11.369	19	.000

Uji Manova

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
METODE QUIZ TEAM	1	QUIZ TEAM	20
	2	KONVENSI ONAL	20

Multivariate Tests^b

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.994	1860.724 ^a	3.000	36.000	.000
	Wilks' Lambda	.006	1860.724 ^a	3.000	36.000	.000
	Hotelling's Trace	155.060	1860.724 ^a	3.000	36.000	.000
	Roy's Largest Root	155.060	1860.724 ^a	3.000	36.000	.000
METODE	Pillai's Trace	.984	748.413 ^a	3.000	36.000	.000
	Wilks' Lambda	.016	748.413 ^a	3.000	36.000	.000
	Hotelling's Trace	62.368	748.413 ^a	3.000	36.000	.000
	Roy's Largest Root	62.368	748.413 ^a	3.000	36.000	.000

a. Exact statistic

b. Design: Intercept + METODE

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type I Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	KEAKTIFAN SISWA	22610.025 ^a	1	22610.025	2316.164	.000
	KREATIVITAS SISWA	21252.100 ^b	1	21252.100	1012.258	.000
	HASIL BELAJAR SISWA	3240.000 ^c	1	3240.000	65.174	.000
Intercept	KEAKTIFAN SISWA	22610.025	1	22610.025	2316.164	.000
	KREATIVITAS SISWA	21252.100	1	21252.100	1012.258	.000
	HASIL BELAJAR SISWA	197964.900	1	197964.900	3982.143	.000
METODE	KEAKTIFAN SISWA	22610.025	1	22610.025	2316.164	.000
	KREATIVITAS SISWA	21252.100	1	21252.100	1012.258	.000
	HASIL BELAJAR SISWA	3240.000	1	3240.000	65.174	.000
Error	KEAKTIFAN SISWA	370.950	38	9.762		
	KREATIVITAS SISWA	797.800	38	20.995		
	HASIL BELAJAR SISWA	1889.100	38	49.713		
Total	KEAKTIFAN SISWA	45591.000	40			
	KREATIVITAS SISWA	43302.000	40			
	HASIL BELAJAR SISWA	203094.000	40			
Corrected Total	KEAKTIFAN SISWA	22980.975	39			
	KREATIVITAS SISWA	22049.900	39			
	HASIL BELAJAR SISWA	5129.100	39			

a. R Squared = .984 (Adjusted R Squared = .983)

b. R Squared = .964 (Adjusted R Squared = .963)

c. R Squared = .632 (Adjusted R Squared = .622)

METODE QUIZ TEAM

Dependent Variable	METODE QUIZ TEAM	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
KEAKTIFAN SISWA	QUIZ TEAM	47.550	.699	46.136	48.964
	KONVENSIONAL	-2.741E-15	.699	-1.414	1.414
KREATIVITAS SISWA	QUIZ TEAM	46.100	1.025	44.026	48.174
	KONVENSIONAL	-5.690E-16	1.025	-2.074	2.074
HASIL BELAJAR SISWA	QUIZ TEAM	79.350	1.577	76.158	82.542
	KONVENSIONAL	61.350	1.577	58.158	64.542

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 124 Curup Utara

Kelas / Semester : IV / Genap

Mata Pelajaran : IPS

Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: IPS

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis	3.2.1 Mengidentifikasi rumah adat yang ada di

	dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	Indonesia.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa.	4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi rumah adat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi kelompok, siswa mampu menjelaskan tentang bentuk, bahan pembuat dan keunikan dari rumah adat daerah mereka dengan tepat.
2. Setelah mengamati gambar beberapa rumah adat di Indonesia, siswa mampu menceritakan daerah asal dan keunikan dari setiap rumah adat dengan tepat.

D. MATERI

Rumah adat di Indonesia.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : *Quiz Team*

F. SUMBER BELAJAR


Heny Kusumawati, dkk. (2017). *Buku Siswa Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017) Kelas IV Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam.2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap teliti, tanggung jawab dan percaya diri yang akan dikembangkan dalam pembelajaran	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa membentuk 4 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 siswa.2. Guru membagi materi masing-masing kelompok.3. Siswa berdiskusi tentang bentuk, bahan, pembuat dan keunikan dari rumah adat daerah.4. Setiap kelompok menceritakan hasil diskusi kelompok.5. Setiap kelompok bertanya kepada kelompok lain tentang hasil diskusi yang telah disampaikan.6. Guru meluruskan jawaban dari siswa jika ada jawaban yang keliru.	45 menit

<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran hari ini. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 2. Siswa bersama guru membuat kesimpulan atau rangkuman hasil pembelajaran. 3. Menyanyikan lagu daerah. 4. Kelas ditutup dengan doa bersama. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. 	<p>10 menit</p>
--------------------------------	---	---------------------

Mengetahui
Wali Kelas,



Fety Analisa, S.Pd

Bengkulu, Mei 2021
Mahasiswa/i



Dineu Cakra Pratiwi

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 124 Curup Utara
Kelas / Semester : IV /Genap
Mata Pelajaran : IPS
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: IPS

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama	3.2.1 Mengidentifikasi pakaian adat yang ada di

	di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	Indonesia.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa.	4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi pakaian adat yang ada di Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi, siswa mampu menuliskan nama, keunikan dan penggunaan pakaian adat.
2. Siswa mengetahui macam-macam pakaian adat yang ada di Indonesia.

D. MATERI

Pakai adat di Indonesia.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : *Quiz Team*

F. SUMBER BELAJAR

Heny Kusumawati, dkk. (2017). *Buku Siswa Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017) Kelas IV Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam.2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap teliti, tanggung jawab dan percaya diri yang akan dikembangkan dalam pembelajaran	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa membentuk 4 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 siswa.2. Guru membagi materi kelompok kepada siswa sesuai dengan nama daerah yang ada di Indonesia.3. Siswa melakukan diskusi kelompok mengenai pakaian adat sesuai dengan nama daerah yang telah ditentukan oleh guru.4. Siswa menuliskan nama, keunikan, dan penggunaan pakaian adat tersebut.5. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.6. Kelompok yang lain dipersilahkan menyiapkan pertanyaan.	45 Menit

	7. Setelah diskusi selesai, guru meluruskan jawaban siswa jika ada yang kurang tepat.	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran hari ini. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 2. Siswa bersama guru membuat kesimpulan atau rangkuman hasil pembelajaran. 3. Menyanyikan lagu daerah. 4. Kelas ditutup dengan doa bersama. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. 	10 Menit

Mengetahui
Wali Kelas,



Fety Analisa, S.Pd

Bengkulu, Mei 2021
Mahasiswa/i



Dineu Cakra Pratiwi

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 124 Curup Utara
Kelas / Semester : IV /Genap
Mata Pelajaran : IPS
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: IPS

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di	3.2.1 Mengidentifikasi hubungan antara

	provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa.	4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengenal keadaan pulau-pulau di Indonesia dengan benar.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar.

D. MATERI

Hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : *Quiz Team*

F. SUMBER BELAJAR


Heny Kusumawati, dkk. (2017). *Buku Siswa Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017) Kelas IV Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam.2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.4. Guru memberikan motivasi belajar siswa dan memberikan apersepsi dengan menanyakan, "Anak-anak, coba perhatikan tas kalian. Apakah tas kalian sama? Sekarang coba perhatikan sepatu yang kalian pakai, apakah sama? Tidak kan? Nah itu semua karena kalian memiliki kesukaan yang beragam. Sama seperti negeri kita, Indonesia memiliki keragaman yang sangat banyak".	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa membentuk 4 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 siswa.2. Guru membagi materi kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan.3. Siswa berdiskusi sesuai dengan materi yang telah diberikan.4. Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelompok lain.5. Setiap kelompok harus memiliki	45 menit

	<p>pertanyaan untuk kelompok yang maju.</p> <p>6. Setiap anggota kelompok dapat menjawab pertanyaan.</p> <p>7. Setelah semua pertanyaan terjawab, guru meluruskan apabila terdapat jawaban siswa yang kurang tepat.</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran hari ini. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 2. Siswa bersama guru membuat kesimpulan atau rangkuman hasil pembelajaran. 3. Menyanyikan lagu daerah. 4. Kelas ditutup dengan doa bersama. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. 	<p>10 menit</p>

Mengetahui
Wali Kelas,


Fety Analisa, S.Pd

Bengkulu, Juni 2021
Mahasiswa/i


Dineu Cakra Pratiwi

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 124 Curup Utara
Kelas / Semester : IV /Genap
Mata Pelajaran : IPS
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: IPS

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa	3.2.1 Mengidentifikasi bahasa yang digunakan penduduk..

	Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa.	4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi bahasa yang digunakan penduduk.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi keragaman bahasa daerah di Indonesia dengan benar.
2. Setelah berdiskusi kelompok, siswa mampu menyebutkan kegiatan yang dapat mencegah punahnya bahasa daerah dengan benar.

D. MATERI

Bahasa daerah yang digunakan penduduk.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Metode : *Quiz Team*

F. SUMBER BELAJAR

Heny Kusumawati, dkk. (2017). *Buku Siswa Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017) Kelas IV Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.


G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam. 2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar 	10 menit

	<p>kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <p>4. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat dari aktifitas pembelajaran yang akan dilakukan yaitu supaya siswa dapat menerima dan saling menghargai perbedaan.</p> <p>5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap teliti, tanggung jawab dan percaya diri yang akan dikembangkan dalam pembelajaran</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membentuk 4 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 siswa. 2. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan bahasa daerah yang mereka ketahui. 3. Siswa membuat laporan tertulis dari hasil diskusi. 4. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya. 5. Siswa atau kelompok yang lain dapat memberikan pertanyaan kepada setiap masing-masing kelompok. 6. Guru membimbing siswa untuk menemukan kata-kata dari bahasa daerah untuk memperkaya perbendaharaan kosa kata siswa. 7. Guru menyampaikan pesan kepada siswa agar selalu menjaga kelestarian bahasa daerah. Salah satu caranya dengan menggunakan bahasa daerah dalam percakapan sehari-hari. 8. Guru mengajak siswa bertanya jawab mengenai bahasa daerah mana saja yang telah di pelajari. 9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan bahasa daerah di Indonesia yang belum dibahas atau belum didiskusikan. 10. Guru meluruskan jawaban dari siswa jika ada yang kurang tepat. 	<p>45 menit</p>

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran hari ini. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.2. Siswa bersama guru membuat kesimpulan atau rangkuman hasil pembelajaran.3. Menyanyikan lagu daerah.4. Kelas ditutup dengan doa bersama. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran.	10 menit
-------------------------	--	-------------

Mengetahui
Wali Kelas,


Fety Analisa, S.Pd

Bengkulu, Juni 2021
Mahasiswa/i


Dineu Cakra Pratiwi

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 124 Curup Utara
Kelas / Semester : IV / Genap
Mata Pelajaran : IPS
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: IPS

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis	3.2.1 Mengetahui keragaman ekonomi di Indonesia.

	dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa.	4.2.1 Menjelaskan keragaman ekonomi di Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menyebutkan keragaman ekonomi di Indonesia.
2. Siswa mampu menjelaskan arti penting memahami keragaman ekonomi dalam masyarakat Indonesia.

D. MATERI

Keragaman ekonomi di Indonesia.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : *Quiz Team*

F. SUMBER BELAJAR

Heny Kusumawati, dkk. (2017). *Buku Siswa Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017) Kelas IV Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam.2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap teliti, tanggung jawab dan percaya diri yang akan dikembangkan dalam pembelajaran	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa membentuk 4 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 siswa.2. Guru membagi materi masing-masing kelompok (peternakan, pertanian, perkebunan dan kehutanan).3. Siswa berdiskusi materi yang telah dibagikan.4. Siswa mencatat hasil diskusinya.5. Siswa menyampaikan hasil diskusinya didepan kelompok lain.6. Kelompok yang lain menyiapkan pertanyaan.7. Setelah diskusi selesai, guru meluruskan apabila ada jawaban siswa yang kurang tepat.8. Guru bertanya apa pekerjaan orang tua	45 menit

	<p>mereka.</p> <p>9. Guru menjelaskan beberapa aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan pekerjaan orang tua mereka.</p> <p>10. Guru menjelaskan bahwa keragaman ekonomi dapat dilihat di antara keluarga siswa satu kelas.</p>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran hari ini. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 2. Siswa bersama guru membuat kesimpulan atau rangkuman hasil pembelajaran. 3. Menyanyikan lagu daerah. 4. Kelas ditutup dengan doa bersama. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. 	10 menit

Mengetahui

Wali Kelas,



Fety Analisa, S.Pd

Bengkulu, Juni 2021

Mahasiswa/i



Dineu Cakra Pratiwi

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 124 Curup Utara
Kelas / Semester : IV / Genap
Mata Pelajaran : IPS
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: IPS

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis	3.2.1 Mengetahui aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh

	dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	keluarga siswa.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa.	4.2.1 Menjelaskan aktivitas ekonomi yang dilakukan keluarga siswa.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi, siswa mampu menuliskan aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh keluarga masing-masing siswa.
2. Siswa mampu menyebutkan aktivitas ekonomi apa saja yang dilakukan oleh keluarga masing-masing siswa.

D. MATERI

Aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh keluarga siswa.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Metode : *Quiz Team*

F. SUMBER BELAJAR

Heny Kusumawati, dkk. (2017). *Buku Siswa Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017) Kelas IV Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam.2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap teliti, tanggung jawab dan percaya diri yang akan dikembangkan dalam pembelajaran	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Dengan bertanya jawab, guru mengingatkan kembali mengenai empat macam aktivitas ekonomi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu dibidang pertanian, peternakan, perikanan dan kehutanan.2. Siswa melakukan diskusi kelas untuk membahas aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh setiap keluarga siswa.3. Siswa membuat laporan tertulis dari hasil diskusi.4. Diskusi kelas ini berguna untuk memperkaya wawasan siswa tentang aktivitas ekonomi yang ada disekitar	45 menit

	mereka.	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran hari ini. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 2. Siswa bersama guru membuat kesimpulan atau rangkuman hasil pembelajaran. 3. Menyanyikan lagu daerah. 4. Kelas ditutup dengan doa bersama. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. 	10 menit

Mengetahui

Wali Kelas,



Fety Analisa, S.Pd

Bengkulu, Juni 2021

Mahasiswa/i



Dineu Cakra Pratiwi

LEMBAR VALIDASI ANGKET KEAKTIFAN

Instrumen angket

Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan keadaan kamu dengan memberikan tanda centang (v) pada jawaban yang ada dan jawablah seluruh pertanyaan dengan sebenarnya.

- Keterangan :**
Selalu : 4
Sering : 3
Kadang-kadang : 2
Tidak pernah : 1

No	Pernyataan Mengenai Keaktifan Siswa	Jawaban				Valid	Tidak Valid
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah		
1.	Setiap mata pelajaran IPS, saya mendengarkan dan memperhatikan guru dengan serius.					✓	
2.	Saya berusaha mengeluarkan pendapat selama pembelajaran.					✓	
3.	Saya mencatat materi yang diberikan oleh guru.					✓	
4.	Saya mencari informasi tentang materi yang diajarkan oleh guru baik melalui buku atau perangkat pembelajaran lainnya.					✓	
5.	Saya berusaha bertanya kepada teman jika tidak paham terhadap materi yang disampaikan.					✓	
6.	Saya berusaha mendengarkan dan memperhatikan jika ada teman yang sedang menjelaskan.					✓	
7.	Saya berusaha memberikan informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran kepada teman jika ada teman yang belum paham tentang materi tersebut					✓	
8.	Saya bertanya kepada teman					✓	

	kelompok jika belum paham dengan materi yang dipelajari.						
9.	Berani menyampaikan pendapat ketika ditanya oleh teman kelompok.					✓	
10.	Saya berpartisipasi dalam kelompok.					✓	
11.	Saya ikut serta dalam diskusi kelompok.					✓	
12.	Mencatat soal dan hasil pembahasan yang diberikan oleh guru.					✓	
13.	Ikut membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.					✓	
14.	Dalam kelompok saya membuat perencanaan/ tugas masing-masing untuk memecahkan masalah agar tercipta kerjasama yang baik					✓	
15.	Metode <i>Quiz Team</i> menumbuhkan mental saya untuk aktif diskusi dengan teman.					✓	

Bengkulu Mei 2021

Validator



Dr. Suhirman, M.Pd
NIP.196802191999031003

LEMBAR VALIDASI ANGKET KREATIVITAS

Instrumen angket

Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan keadaan kamu dengan memberikan tanda contreng (v) pada jawaban yang ada dan jawablah seluruh pertanyaan dengan sebenarnya.

- Keterangan :**
Selalu : 4
Sering : 3
Kadang-kadang : 2
Tidak pernah : 1

No	Pernyataan Mengenai Keaktifan Siswa	Jawaban				Valid	Tidak Valid
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah		
1	Saya biasanya memberikan pendapat untuk menyelesaikan suatu masalah					✓	
2	Saya dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang.					✓	
3	Saya mencari banyak cara alternative dalam memecahkan suatu masalah.					✓	
4	Saya dapat mengemukakan pendapat yang baru.					✓	
5	Saya dapat memikirkan cara untuk mengungkapkan pendapat diri sendiri.					✓	
6	Saya dapat menyelesaikan tugas dengan kemampuan saya.					✓	
7	Saya menanggapi pertanyaan secara aktif dan					✓	

	bersemangat.						
8	Berani menerima atau melaksanakan tugas.					✓	
9	Senang mencari cara atau metode yang praktis dalam belajar.					✓	
10	Serius dalam memeriksa hasil pekerjaan.					✓	
11	Saya selalu ingin bertanya dengan berbagai macam pertanyaan.					✓	
12	Saya dapat memberikan banyak jawaban dari pertanyaan.					✓	
13	Saya senang berkelompok dalam belajar.					✓	
14	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu berulang-ulang diberikan.					✓	
15	Saya berusaha untuk dapat mengerjakan semua tugas dengan baik, walaupun tugas itu merupakan tugas kelompok.					✓	

Bengkulu Mei 2021

Validator

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'S' followed by a vertical line and a horizontal stroke at the top.

Dr. Suhirman, M.Pd

NIP.196802191999031003

VALIDASI AHLI MATERI

Pengaruh Metode *Quiz Team* Terhadap Keaktifan, Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara

Judul Penelitian : Pengaruh Metode *Quiz Team* Terhadap Keaktifan, Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara

Peneliti : Dineu Cakra Pratiwi

Validator : Sepri Yunarman , M.Si

Pentunjuk Pengisian

Lembar validasi diajukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap sumber belajar IPA menggunakan metode *quiz team*. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan sumber belajar IPA menggunakan metode *quiz team* dengan materi hubungan suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia, keragaman bahasa di Indonesia, keragaman rumah adat di Indonesia, nama pakaian adat serta daerah asalnya, keragaman ekonomi di Indonesia dan aktivitas ekonomi. Berkenaan dengan hal tersebut, saya harap kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Berilah tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap sumber belajar matematika menggunakan media papan berpaku dengan materi bangun datar.
2. Kriteria validasi yaitu SB, K,B,SK, dan C

Keterangan:

SB = (Sangat Baik)


K = (Kurang)

B = (Baik)

SK = (Sangat Kurang)

C = (Cukup)

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kesesuaian soal dengan tujuan penelitian					
2.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal					
3.	Kejelasan maksud dari soal					
4.	Kemungkinan soal dapat terselesaikan					
5.	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa					

Kriteria Skala Penelitian	Keterangan Saran
a. Valid tanpa revisi b. Valid dengan revisi c. Tidak valid	1. Perbaikan pada item rumusan soal 2. Perbaikan TPK/ indikator 3. Perbaikan lain-lain.
Saran-saran khusus/pendapat validator	Mengetahui, Bengkulu, Mei 2021 Validator  Sepri Yunarman, M.Si NIP.199002102019031015

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Suku bangsa yang ada di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah....
 - a. Bugis
 - b. Jawa
 - c. Sunda
 - d. Betawi
2. Masyarakat provinsi Jawa Barat, umumnya menggunakan bahasa daerah...
 - a. Sunda
 - b. Betawi
 - c. Badui
 - d. Sasak
3. Suku Bugis berada di Provinsi....
 - a. Yogyakarta
 - b. Jakarta
 - c. Bali
 - d. Sulawesi
4. Bahasa Tengger dan Bahasa Betawi merupakan bahasa yang digunakan di pulau....
 - a. Bali
 - b. Jawa
 - c. Lombok
 - d. Sumatra
5. Berikut ini, nama suku bangsa yang ada di provinsi Bengkulu, kecuali....
 - a. Lembak
 - b. Rejang
 - c. Pekal
 - d. Seram

6. Berikut bahasa daerah yang ada di pulau Sumatera, yaitu...
 - a. Bali, Sasak, Alor dan Adang
 - b. Rejang, Mentawai, Gayo dan Aceh
 - c. Aghu, Alune, Batak dan Kerinci
 - d. Melayu, Sunda, Bali dan Badui
7. Nama suku bangsa yang ada di Palembang adalah...
 - a. Lembak
 - b. Melayu
 - c. Sunda
 - d. Seram
8. Bahasa daerah akan terjaga dan tidak akan punah jika kita...
 - a. Suka berbahasa asing
 - b. Mengutamakan bahasa luar negeri
 - c. Turut serta mekakai dan melestarikannya
 - d. Menggunakan bahasa yang sedang viral
9. Salah satu cara menghargai keragaman suku bangsa adalah...
 - a. Memperkenalkan budaya kita kepada dunia barat saja
 - b. Ikut terlibat menjaga dan mempelajari budaya sendiri
 - c. Terlibat dalam pertukaran pelajar
 - d. Fokus pada budaya modern
10. Bahasa yang disepakati sebagai bahasa resmi kenegaraan disebut...
 - a. Bahasa Nasional
 - b. Bahasa Internasional
 - c. Bahasa Sehari-hari
 - d. Bahasa Benua
11. Atap Rumah Gadang berbentuk...
 - a. Tanduk Kerbau
 - b. Tanduk Kambing
 - c. Tanduk Rusa
 - d. Gading gajah
12. Bahan atap Rumah Gadang terbuat dari...
 - a. Kayu
 - b. Ijuk

- c. Seng
- d. Alumunium

13. Bentuk atap Rumah Adat Bengkulu adalah...

- a. Datar
- b. Menanjak
- c. Bersusun-susun
- d. Miring

14. Gambar berikut merupakan Rumah Adat....



- a. Padang
- b. Aceh
- c. Jambi
- d. Bengkulu

15. Pakaian Adat Paksi merupakan pakaian adat yang berasal dari daerah...

- a. Bali
- b. Bangka Belitung
- c. Kalimantan Barat
- d. Sulawesi Selatan

16. Perhatikan nama Pakaian daerah dibawah ini:

No	Pakaian
1	King Bibinge
2	Tolaki
3	Baju Sangkarut
4	Baju Kustim
5	Baju Cele

Yang termasuk dalam Pakaian Adat daerah provinsi Kalimantan adalah....

- a. 1,2,5
- b. 2,4,5

- c. 3,4,5
 - d. 1,3,4
17. Pakaian Adat Papua Barat adalah....
- a. Bodo
 - b. Ewer
 - c. Materen Lamo
 - d. Encing
18. Tulang Bawang, Bundo Kanduang, Ulos adalah contoh nama-nama.... di Indonesia
- a. Makanan Khas
 - b. Tarian Daerah
 - c. Pakaian Daerah
 - d. Lagu Daerah
19. Dampak positif dengan adanya kondisi geografis Indonesia yang berbeda-beda adalah....
- a. Keberagaman bahasa dan pakaian
 - b. Banyak perkotaan modern
 - c. Banyak desa tertinggal
 - d. Perbedaan ekonomi setiap daerah
20. Pakaian Adat Suku Tolaki merupakan pakaian yang berasal dari daerah....
- a. Kalimantan Tengah
 - b. Gorontalo
 - c. Sulawesi Tengah
 - d. Sulawesi Tenggara
21. Kegiatan ekonomi yang banyak dilakukan di daerah pantai adalah....
- a. Perikanan dan perdagangan
 - b. Perikanan dan peternakan
 - c. Peternakan dan pertanian
 - d. Pertanian dan perkebunan
22. Daerah lepas pantai biasanya terdapat aktivitas ekonomi berupa penambangan....
- a. Batu bara
 - b. Pasir
 - c. Emas
 - d. Minyak bumi
23. Manfaat ekonomis dari hutan adalah...
- a. Udara menjadi sejuk
 - b. Banyak pohon
 - c. Sebagai penghasil kayu
 - d. Tempat sering terjadinya kebakaran

24. Gambar di bawah ini menunjukkan aktivitas ekonomi di bidang.....



- a. Perdagangan
 - b. Perkebunan
 - c. Pertanian
 - d. Nelayan
25. Berikut ini merupakan aktivitas ekonomi dibidang jasa, kecuali...
- a. Potong rambut
 - b. Mencuci pakaian
 - c. Ojek
 - d. Nelayan
26. Keragaman ekonomi di Indonesia dapat meliputi....
- a. Peternakan, pertanian, perkebunan
 - b. Kehutanan, perkebunan, pendidikan
 - c. Ekonomi, perikanan, pertanian
 - d. Pariwisata, ekonomi, pendidikan.
27. Aktivitas ekonomi di daerah pegunungan adalah...
- a. Mencari ikan
 - b. Perkebunan
 - c. Kehutanan
 - d. Penambangan garam
28. Berikut ini yang merupakan aktivitas ekonomi yang memanfaatkan hasil hutan adalah...
- a. Usaha mebel
 - b. Usaha ojek online
 - c. Usaha menjual bibit sayuran
 - d. Pengusaha ikan.
29. Usaha perindustrian umumnya dilakukan oleh masyarakat didaerah....
- a. Pedesaan
 - b. Perkotaan
 - c. Daerah
 - d. Kampong

30. Masyarakat yang tinggal di daerah pantai mayoritas bermata pencaharian sebagai...
- a. Petani
 - b. Nelayan
 - c. Peternakan
 - d. Kehutanan

Kunci Jawaban

1. B.
2. A.
3. D.
4. B
5. D
6. B
7. B
8. C
9. B
10. A
11. A
12. B
13. C
14. D
15. B
16. D
17. B
18. C
19. D
20. D
21. A
22. D
23. C
24. A
25. D
26. A
27. B
28. A
29. B
30. B

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan keadaan kamu dengan memberikan tanda centang (v) pada jawaban yang ada dan jawablah seluruh pertanyaan dengan sebenarnya.

No	Pernyataan mengenai Kreativitas belajar siswa	Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
1.	Saya biasanya memberikan banyak pendapat untuk menyelesaikan suatu masalah				
2.	Saya dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang.				
3.	Saya mencari banyak cara alternative dalam memecahkan suatu masalah.				
4.	Saya dapat mengemukakan pendapat yang baru.				
5.	Saya dapat memikirkan cara untuk mengungkapkan pendapat diri sendiri.				
6.	Saya dapat menyelesaikan tugas dengan kemampuan saya.				
7.	Saya menanggapi pertanyaan secara aktif dan bersemangat.				
8.	Berani menerima atau melaksanakan tugas.				
9.	Senang mencari cara atau metode yang praktis dalam belajar.				
10.	Serius dalam memeriksa hasil pekerjaan.				
11.	Saya selalu ingin bertanya dengan berbagai macam pertanyaan.				

12.	Saya dapat memberikan banyak jawaban dari pertanyaan.				
13.	Saya senang berkelompok dalam belajar.				
14.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu berulang-ulang diberikan.				
15.	Saya berusaha untuk dapat mengerjakan semua tugas dengan baik, walaupun tugas itu merupakan tugas kelompok.				

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan keadaan kamu dengan memberikan tanda centang (v) pada jawaban yang ada dan jawablah seluruh pertanyaan dengan sebenarnya.

No	Pernyataan Mengenai Keaktifan Siswa	Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1.	Setiap mata pelajaran IPS, saya mendengarkan dan memperhatikan guru dengan serius.				
2.	Saya berusaha mengeluarkan pendapat selama pembelajaran.				
3.	Saya mencatat materi yang diberikan oleh guru.				
4.	Saya mencari informasi tentang materi yang diajarkan oleh guru baik melalui buku atau perangkat pembelajaran lainnya.				
5.	Saya berusaha bertanya kepada teman jika tidak paham terhadap materi yang disampaikan.				
6.	Saya berusaha mendengarkan dan memperhatikan jika ada teman yang sedang menjelaskan.				
7.	Saya berusaha memberikan informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran kepada teman jika ada teman yang belum paham tentang materi tersebut				
8.	Saya bertanya kepada teman kelompok jika belum paham dengan materi yang dipelajari.				

9.	Berani menyampaikan pendapat ketika ditanya oleh teman kelompok				
10.	Saya berpartisipasi dalam kelompok.				
11.	Saya ikut serta dalam diskusi kelompok.				
12.	Mencatat soal dan hasil pembahasan yang diberikan oleh guru.				
13.	Ikut membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.				
14.	Dalam kelompok saya membuat perencanaan/ tugas masing-masing untuk memecahkan masalah agar tercipta kerjasama yang baik				
15.	Metode <i>Quiz Team</i> menumbuhkan mental saya untuk aktif diskusi dengan teman.				



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 8092 /In.11/F.II/PP.009/12/2020

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

1. Nama : Drs. Sukarno, M.Pd
N I P :196102052000031002
Tugas : Pembimbing I
2. Nama :Zubaidah, M.Us
N I DN :2016047202
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- Nama Mahasiswa : Dineu Cakra Pratiwi
N I M : 1711240074
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Quiz Team* terhadap Keaktifan, Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 79 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 28 Desember 2020
Dekan,




ZUBAEDI

Tembusan :

1. Wakil Rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip f

f



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT TUGAS

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
Nomor : 877^b/In.11/F.II/PP.009/12/2020

Tentang

Penetapan Dosen Penguji Ujian Komprehensif Mahasiswa
Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Nama Mahasiswa : Dineu cakra Pratiwi
N I M : 1711240074
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana terantum pada kolom 3 dengan indikator siswa tersebut diatas.

No	Penguji	Aspek	Indikator
1	Nurlaili, M.Pd.I	Kompetensi IAIN	1. Kemampuan membaca Al-quran 2. Kemampuan menulis Arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Ad-Dhuha s/d An-Naas)
2	Adi Saputra, M.Pd	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan. 2. Kemampuan menterjemah Ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan 3. Kemampuan menjelaskan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan 4. Kemampuan melafalkan doa-doa harian.
3	Deni Febrini, M.Pd	Kompetensi Keguruan	1. Kemampuan memahami UU/PP yang berhubungan dengan Sistem Pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, dan desain pembelajaran MI/SD. 3. Kemampuan memahami metodologi, media dan sistem evaluasi pembelajaran MI/SD 4. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan MI/SD (pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial).

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediaannya untuk diuji
2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1 (satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing Skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua prodi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasah dilaksanakan
3. Skor nilai kelulusan ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dapat dinyatakan lulus *
5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)

Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, 16 Desember 2020

Dekan



ZUBAEDI

Tembusan disampaikan kepada yth :

1. Bapak Wakil Rektor 1 IAIN Bengkulu (sebagai laporan)



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 2140 / In.11/F.II/TL.00/05/2021

7 Mei 2021

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Kepala SDN 124 Curup Utara
Di –
Kabupaten Rejang Lebong

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "***Pengaruh Metode Quiz Team terhadap Keaktifan, Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 124 Curup Utara***"

Nama : Dineu Cakra Pratiwi
NIM : 1711240074
Prodi : PGMI
Tempat Penelitian : SDN 124 Curup Utara
Waktu Penelitian : 8 Mei s/d 19 Juni 2021

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Dekan,



Zubaedi

7



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 5117 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa
NIM
Jurusan
Program Studi

DINEU CAKRA PRATIWI
1711240074
TARBIYAH
PEMI

Pembimbing I/II : Drs. Sukarno, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Quiz
Team terhadap Keaktifan, Kreativitas
dan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran
IPS kelas IV SD Negeri 124 curup utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
2.	8-3-2021	Proposal <i>Print out harus jelas jangan asal kumpul jelas kopi harus dibaca</i>	<p>palam LB. Nilai di Gonal KRM Jr. itu jelaskan Nilai sesungguhnya berda- sarkan Fakta dan Sun. Bermula (jangan menga- rang)</p> <p>• jelaskan juga mengapa memilih menggunakan metode Quiz</p> <p>• buat instrumen pe- nelitian dan lampiran • RPP → minimal 6x pertemuan • soal Tes.</p>	 8-3-2021

Mengetahui
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP.19690308 199603 1 001

Bengkulu, 8/3/2021.....
Pembimbing I/II

Drs. Sukarno, M.Pd
NIP.1961 0205 200003 1002



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**


Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 5117 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa
NIM
Jurusan
Program Studi

DINEU CAKRA PRATIWI
171240074
TARBIYAH
PAMI

Pembimbing III : Drs. Sukarno, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh metode Quiz
team terhadap keaktifan, kreativitas
dan hasil belajar siswa pada mata
pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 124
Curup Utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
3	19/3/2021	Proposal	<ol style="list-style-type: none"> edit semua tulisan dan ikuti pedoman yg berlaku Buat ppt dan kuasai isi dan prosedur penulisan Ajukan untuk Seminar 	<p>dee 19/3/2021</p> 

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, 19/3/2021
Pembimbing I/II



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 19690308 199603 1 001


Drs. Sukarno, M.Pd
NIP. 19610205 2000031002



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah "agar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 5117 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa
NIM
Jurusan
Program Studi

DINEU CAKRA PRATIWI
1711240074
TARBIYAH
PEMI

Pembimbing I/II

Judul Skripsi
Team Terhadap
dan Hasil Belajar siswa
IPS kelas IV SDN 124 Curup utara.

Zubaidah, M.Us

Pengaruh metode Quiz
keaktifan, kreativitas
pada mata pelajaran

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1.	Selasa 19/01/2021	Proposal	1. cover 2. kata pengantar 3. Daftar isi 4. penulisan footnote 5. Ayat / Hadits 6. observasi awal	
2	Kamis 4/2/2021	PROPOSAL	1. Latar Belakang harus fokus - pmbg & kelas - peneliti awal & skols. - Batas, Rumus identifikasi masalah. - penulisan & teknik log	

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, ..A.1.2./2021
Pembimbing I / II



Dr. Zubaidah, M.Ag., M.Pd
NIP. 19690308 199603 1 001

Zubaidah, M.Us
NIDN.2016047202



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 5117 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa
NIM
Jurusan
Program Studi

Dineu Cakra Pratwi
1711240074
TARBIYAH
PAMI

Pembimbing I/II : Zubaidah, M.U.s
Judul Skripsi : Pengaruh metode Qurz
Team Terhadap keaktifan, kreativitas
dan hasil belajar siswa pada mata
pelajaran IPS kelas II SDNegr 124 curu
utara.

No	Har/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
3.	Kamis, 19/2/2021	PROPOSAL	- Perbaiki penulisan identifikasi dan batasan Masalah - Cari jurnal yang berhubungan dengan judul	
4.	sehari 22/2/21	PROPOSAL	ACC, lanjut ke pembimbing I	

Mengetahui
Dekan



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 19690308 199603 1 001

Bengkulu, ..22/..2/2021.
Pembimbing I / II

Zubaidah, M.U.s
NIDN. 2016047202



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 5117 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa
NIM
Jurusan
Program Studi

DINEU CAKRA PRATIWI
1711240074
TARBIYAH
PGMI

Pembimbing I/II

Judul Skripsi

terhadap keaktifan, kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 124 Curup Utara

Drs. Sukarno, M.Pd

Pengaruh metode quiz & team

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1.	26-2-2021	Proposa	<p>1) permasalahan harus dijelaskan secara faktual dan seluruh faktor penyebab yg diteliti di lapangan (tidak boleh mengarang)</p> <p>2) identifikasi → harus berdasar pada Latar Belakang</p> <p>3) batas → lihat identifikasi</p> <p>4) semua kutipan harus ditunjukkan sumber rujukan "jangan mengarang"</p> <p>5) pemilihan yang relevan : jelaskan perbedaannya : (variabel, jenis penelitian)</p> <p>6) jelaskan cara pembagian kelas eksperimen dan kelas kontrol → apa dasar pembagiannya</p> <p>7) Definisi operasional variabel "jelaskan Variabel X itu apa saja"</p> <p>8) untuk uji tes dituntut dg uji Daya fede dan indeks kesukaran</p> <p>9) siapkan RPP</p>	

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, 26/2/2021...

Pembimbing I/II



Dr. Zubedi, M.Ag., M.Pd
NIP.19690308 199603 1 001

Drs. Sukarno, M.Pd
NIP.19610205 2000031002



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 5117 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa
NIM
Jurusan
Program Studi

DINEU CAKRA PRATIWI
1711240074
TARBIYAH
PGMI

Pembimbing I/II : Zubaidah, M.Us
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Qui
Team Terhadap Keaktifan, Kreativitas
dan Hasil Belajar Siswa Pada mata
Pelajaran IPS kelas IV SDN 124 Curup
Utara.

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 22 Juli 2021	Skripsi	1. Perbaiki penulisan huruf 2. Ukuran ayat di perbesar. 3. pengetikan spasi.	A
2.	Kamis, 05 Agustus 2021	skripsi	1. perbaiki persembahan 2. kata pengantar 3. kesimpulan 4. Daftar pustaka. 5. populasi seluruh kls IV sample Bk 1 atau 2 kls	A
3.	senin 23/8/21	SKRIPSI	ace. lanjut ke penulisan T	A

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, 23/8/21
Pembimbing I/II



Zubaidah, M.Us
NIDN. 2016047202



Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 5117 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa
 NIM
 Jurusan
 Program Studi

DINEU CAKRA PRATIWI
 1711240074
 TARBIYAH
 PGMI

Pembimbing I/II
 Judul Skripsi
 Quiz Team Terhadap Keaktifan
 Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa
 pada mata pelajaran IPS kelas IV
 SD Negeri 124 Curup Utara

Drs. Sukarno, M.Pd
 Pengaruh Metode

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
	31-8-2021		metode penelitian * Pendekatan : Kuantitatif/ Jenis pen : Quasi experiment * Teknik pengumpulan data - Angket → Keaktifan → Kreativitas - Tes * Definisi Operasional → jelaskan variabel X ₁ ? X ₂ ? * hasil pretes KE dan ke ke pikel ke ke hal. 5/1 * pembahasan masuk teornya. * penutup 3 saja.	

Mengetahui
 Dekan

 Dr. Zubedi, M.Ag., M.Pd
 NIP. 19690308 199603 1 001

Bengkulu, 31 Agustus 2021
 Pembimbing I/II

 Drs. Sukarno, M.Pd
 NIP. 196102052000031002



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 5117 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa
 NIM
 Jurusan
 Program Studi

DINEU CAKRA PRATIWI
 1711240074
 TARBIYAH
 PGMI

Pembimbing I/II
 Judul Skripsi
 Quiz Team Terhadap Keaktifan,
 Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa
 pada mata pelajaran IPS kelas IV
 SD Negeri 124 Curup Utara

Drs. Sukarno, M.Pd
 Pengaruh Metode

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
	01/09/2021		<p>Rumusan Masalah</p> <p>" Hilangkan Rumusan Masalah ke empat, begitu juga tujuan penelitian "</p> <p>" hipotesis</p> <p>Buang hipotesis ke -4</p> <p>" Revisi kerangka berpikir</p> <p>Rengg. metode</p> <pre> graph TD A[RENGG. METODE] --> B[KE] A --> C[TKR] B --> D[Q. TEAN] C --> E[Abn Q. Teed] D --> F[Reak. Kne, H3] E --> G[Reak. Kne, H3] F --> H[+1 PO-ten] G --> H </pre>	



Mengetahui
 Dekan

Dr. Zuhedi, M.Ag., M.Pd
 NIP. 19690308 199603 1 001

Bengkulu, 01. September 2021
 Pembimbing I/II

Drs. Sukarno, M.Pd
 NIP. 196102052600031002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 5117 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa
 NIM
 Jurusan
 Program Studi

DINEU CAKRA PRATIWI
1911240074
TARBIYAH
PGMI

Pembimbing I/II : Drs. Sukarno, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode Quiz Team Terhadap Keaktifan, Kreativitas dan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 19 Curup utara

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
	8/9/2021	Laporan Hasil penelitian	Kerangka berpikir → koreksi Ada kesalahan penulisan	
	15/9/2021	Laporan Hasil penelitian	<ul style="list-style-type: none"> * cek semua tulisan dan penulisan * Buat Ppt untuk pemaparan ujian * kuasai isi : LB - Teori - metode dan langkah & penelitian * Hasil & pembahasan * sampaikan kesimpulan * Usahakan jangan mengecewakan pembimbing 	<p>15/9/21</p> Giatkan Ajukan ke sidang



Mengetahui
 Dekan

Dr. Zubaidi, M.Ag., M.Pd
 NIP. 19690308 199603 1 001

Bengkulu, 15 September 2021
 Pembimbing I / II

Drs. Sukarno, M.Pd
 NIP. 1961020520000 31002

cek dineu ke 3

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

20 %
INTERNET SOURCES

6 %
PUBLICATIONS

8 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	5 %
2	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	1 %
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
4	ranioctaviaa.wordpress.com Internet Source	1 %
5	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
6	id.scribd.com Internet Source	1 %
7	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
8	core.ac.uk Internet Source	<1 %

repository.uin-suska.ac.id

9	Internet Source	<1 %
10	id.123dok.com Internet Source	<1 %
11	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
12	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
13	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
14	docplayer.info Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
16	ilm9.blogspot.com Internet Source	<1 %
17	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
18	123dok.com Internet Source	<1 %
19	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
20	issuu.com Internet Source	<1 %

21	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
22	anzdoc.com Internet Source	<1 %
23	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
24	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
25	docobook.com Internet Source	<1 %
26	ejournal.unikama.ac.id Internet Source	<1 %
27	repository.uncp.ac.id Internet Source	<1 %
28	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
29	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
30	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
31	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
32	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %

33 Rochmad Ari Setyawan, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni. "PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SD MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT", Jurnal Basicedu, 2019
Publication <1 %

34 brainly.co.id
Internet Source <1 %

35 etheses.iainponorogo.ac.id
Internet Source <1 %

36 idr.uin-antasari.ac.id
Internet Source <1 %

37 repository.radenfatah.ac.id
Internet Source <1 %

38 ejournal.undiksha.ac.id
Internet Source <1 %

39 Orin Asdarina, Husnul Khatimah. "PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MARIKS BERBANTUAN APLIKASI GEOGEBRA", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021
Publication <1 %

40 moam.info
Internet Source <1 %

pdfs.semanticscholar.org

41	Internet Source	<1 %
42	primary.ejournal.unri.ac.id Internet Source	<1 %
43	www.scribd.com Internet Source	<1 %
44	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	<1 %
45	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
46	ejournal.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
47	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
48	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %
49	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	<1 %
50	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	<1 %
51	staffnew.uny.ac.id Internet Source	<1 %
52	repository.ucb.ac.id Internet Source	<1 %

		<1 %
53	repository.umpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
54	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	<1 %
55	repository.upstegal.ac.id Internet Source	<1 %
56	wisuda.unissula.ac.id Internet Source	<1 %
57	adoc.tips Internet Source	<1 %
58	andrianbakti.blogspot.com Internet Source	<1 %
59	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	<1 %
60	repository.uhn.ac.id Internet Source	<1 %
61	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
62	adoc.pub Internet Source	<1 %
63	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	<1 %

64	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
65	journal.um.ac.id Internet Source	<1 %
66	library.um.ac.id Internet Source	<1 %
67	raxiao18.wordpress.com Internet Source	<1 %
68	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
69	Naniek Kusumawati. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDN MANGKUJAYAN I KABUPATEN PONOROGO", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2018 Publication	<1 %
70	Rukiah Lubis, Meti Herlina, Jeni Rukmana. "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Menggunakan Media Mind Mapping terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa", BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains, 2019 Publication	<1 %
71	idoc.pub Internet Source	<1 %



Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On