

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran *Team Quiz*

a. Pengetian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.¹⁴ Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang di rancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai

¹⁴ Istarni, 2004, *58 Model Pembelajaran Aktif*, (Medan:Media Perkasa, 2012), hlm. 1.

salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model-model pembelajaran memiliki banyak variasi, salah satunya model pembelajaran *Team Quiz*.

b. Model Pembelajaran *Team Quiz*

Model Pembelajaran *Team Quiz* atau kuis kelompok adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan model pembelajaran *Team Quiz* bagus digunakan dalam rangka mewujudkan penukaran ilmu pengetahuan sesama siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh S. D Putri tahun 2013 yang berjudul “Pengaruh Metode Aktif Tipe *Team Quiz* Berbantuan *Question Card* Terhadap Hasil Belajar”. Dalam Jurnalnya menunjukkan bahwa metode aktif tipe *team quiz* mampu meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa dari rata-rata sebesar 68 naik menjadi 83,18.¹⁵

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Quiz*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Team Quiz* sebagai berikut :

- 1) Guru memilih topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- 2) Bagilah siswa menjadi 3 kelompok yaitu A, B, dan C.
- 3) Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi dari siswa maksimal 10 menit.

¹⁵ S.D Putri, ” *Jurnal*“ Pengaruh Metode Aktif Tipe *Team Quiz* Berbantuan *Question Card* Terhadap Hasil Belajar, (April:2013), hlm. 2.

- 4) Setelah penyampaian, minta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- 5) Mintalah kepada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- 6) Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak dapat menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
- 7) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya, lakukan seperti proses untuk kelompok A.
- 8) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
- 9) Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Team Quiz*

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *team quiz* sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Model *Team Quiz*
 - a) Adanya kuis akan membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.
 - b) Melatih siswa untuk dapat membuat kuis secara baik.
 - c) Dapat meningkatkan persaingan diantara siswa secara sportif.
 - d) Setiap kelompok memiliki tugas masing-masing.
 - e) Memacu siswa untuk menjawab pertanyaan secara baik dan benar.
 - f) Memperjelas rangkaian materi karena diakhir pelajaran guru memperjelas semua rangkaian pertanyaan yang dianggap perlu untuk dibahas kembali.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Kelemahan Model *Team Quiz*

- a) Menyusun pertanyaan secara berkualitas merupakan pekerjaan sulit bagi siswa.
- b) Siswa tidak tahu apa yang mau ditanyakan kepada gurunya.
- c) Pertanyaan yang dibuat ada kalanya hanya bersifat sekedar dibuat-buat saja, yang penting ada pertanyaannya dari pada tidak bertanya.
- d) Adanya kelompok yang bekerja kurang profesional menjalankan tugas yang diberikan kepadanya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan pengertian secara terminology media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹⁶

Dalam Bahasa Arab, media juga berarti perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.¹⁷

¹⁶ Sadiman, *Media Pendidikan: Pengetian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 6.

¹⁷ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.

b. Penggunaan media

Oemar Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.¹⁸

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Adapun fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain:¹⁹

- 1) Dapat membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalanya pelajaran tidak membosankan)
- 4) Semua indera siswa dapat diaktifkan.
- 5) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.
- 6) Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat peraga yang dapat digunakan untuk mengefektifkan kegiatan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

¹⁸ *Ibid*, hlm.15

¹⁹ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang : Rasail, 2005), hlm. 125.

Sedangkan dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Adapun prinsip-prinsipnya antara lain adalah:²⁰

- a. Menentukan jenis media dengan tepat
- b. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat
- c. Menyajikan media dengan tepat
- d. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, empat dan situasi yang tepat

c. Media Gambar

1) Pengertian Media Gambar

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.²¹

Gambar ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih

²⁰ Nana Sudjana, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung:PT. Remaja Roesdakarya, 1991), hlm.104.

²¹ Rudi Susilana, *Media Pembelajaran*, (Bandung:Wacana Prim, 2009), hlm. 6.

mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.

Media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto, lukisan. Melihat perincian pengertian komponen-komponen yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah sarana atau prasarana yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.²² Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan media gambar sebaiknya harus disesuaikan dengan kematangan siswa. Gambar yang dijadikan media hendaknya dalam hal-hal sebagai berikut:

- a) Warna harus menarik minat siswa, karena pada umumnya siswa pertama kali melihat warna, kemudian ditafsirkannya
- b) Ukurannya harus seimbang
- c) Jarak suatu objek lainnya harus jelas
- d) Suatu gambar hendaknya harus menunjukkan gerakan gambar hendaknya disesuaikan dengan urutan tertentu dan dihubungkan dengan masalah yang luas.

²²Arief S. Sadiman, *et all, Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakart:Pustekkom. Dikbud. dan PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 23.

Didalam proses pembelajaran, ada enam hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam menggunakan media gambar, yaitu:²³

- a) Seorang guru harus memperhatikan kejelasan materi yang digambarkan/ditulis
- b) Seorang guru harus yakin bahwa semua murid dapat melihat sketsa itu dan menghilangkan segala yang merintang pandangan mereka
- c) Menggunakan beraneka raga warna supaya lebih menarik
- d) Keaslian gambar, sumber yang digunakan hendaklah menunjukkan keaslian atas situasi yang sederhana
- e) Gambar harus membawa pesan yang cocok untuk tujuan pengajaran yang sedang dibahas, bukan dari segala bagusnya saja tetapi yang enting gambar tersebut membawa pesan tertentu.
- f) Gambar harus dinamis sesuai dengan aktifitas tertentu

2) Manfaat Penggunaan Media gambar

Pada dasarnya, manfaat yang diperoleh dari penggunaan gambar sebagai media sama dengan penggunaan media pembelajaran pada umumnya, hal ini mengacu pada suatu pengertian bahwa gambar merupakan media pembelajaran sehingga manfaat yang diperolehnya sama. Penggunaan media pembelajaran secara umum termasuk pada penggunaan media gambar dengan baik dapat berguna untuk:²⁴

²³ Fuad, *Quantum Teaching*, (Jakarta:Zikrul Hakim, 2002), hlm.108.

²⁴ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta:Rajawali Press, 2010), hlm. 17-18.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra
- c) Penggunaan media yang bervariasi dan tepat dapat mengatasi sikap pasif dari siswa
- d) Dengan penggunaan media guru dapat menyampaikan materi dengan persamaan pengalaman dan persepsi untuk setiap siswa.

3) Langkah-langkah penggunaan media gambar

Adapun langkah-langkah penggunaan media gambar adalah sebagai berikut :²⁵

- a) Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.
- b) Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas
- c) Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar yang telah disiapkan
- d) Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu

4) Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Media Gambar

Adapun kelebihan media gambar, yaitu:²⁶

- a) Sifatnya konkrit, gambar lebih realitis menunjukkan masalah dibandingkan dengan verbal semata
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau bisa kita lihat seperti apa adanya.
- c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d) Gambar dapat memperjelas suatu masalah.
- e) Siswa mudah memahaminya.
- f) Bisa menampilkan gambar, grafik atau diagram.
- g) Bisa dipergunakan di dalam kelas, dirumah maupun dalam perjalanan dalam kendaraan.
- h) Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang.

²⁵ R. Angkowo Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta:Grasindo, 2007)

²⁶ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*, (Jakarta:Pustekom Dikbud dan PT. RajaGrafindo Persada, 2002) hlm. 29-30.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- i) Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik

Adapun kelemahan media gambar, yaitu:

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
- d) Gambar sulit dicari karena sejarah mempelajari masa lalu, dan kejadian masa lalu sulit untuk diabadikan.
- e) Tidak semua kejadian masa lalu dapat dibuat gambarnya.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan.²⁷ Belajar juga diartikan suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara *relative konstan* dan berbekas.²⁸

Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

²⁷ Sabri Ahmad, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (Jakarta:Quantum Teaching, 2005), hlm. 20.

²⁸ Wingkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta:Grasindo, 1996), hlm. 53.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.²⁹ Hasil belajar adalah perubahan dalam dirinya dengan pemikiran pengalaman baru yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar.³⁰

Mulyono Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari diri siswa dan faktor yang berasal dari lingkungan.³¹

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari tiga faktor yakni faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal (dari dalam siswa) terdiri dari jasmani, rohani, psikologi, dan kelelahan, faktor eksternal seperti faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat serta

²⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung:Rosdakarya, 2009), hlm. 22.

³⁰ Syaiful Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Rineka Cipta, Jakarta:1995), hlm.14.

³¹ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta:Runeka Cipta 2003), hlm. 42.

strategi dan model yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran, sedangkan faktor pendekatan belajar adalah upaya-upaya yang dilakukan guru selama proses pembelajaran seperti menggunakan model, strategi dan metode yang menyenangkan untuk menyampaikan materi yang mudah dipahami siswa.

4. Model Pembelajaran *Team Quiz* Berbantu Media Gambar

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* ini, siswa bersama-sama dengan timnya mempelajari materi yang telah diberikan guru, mendiskusikan materi, saling memberikan arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban. Materi belajar dibagi sesuai dengan jumlah tim sehingga masing-masing tim akan memperoleh kesempatan sebagai tim penanya dan tim penjawab.

Adapun langkah-langkah *Team Quiz* berbantu media gambar sebagai berikut :

- a. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.
- b. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas
- c. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar yang telah disiapkan
- d. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu
- e. Guru memilih topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- f. Bagilah siswa menjadi 3 tim yaitu A, B, dan C.
- g. Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi dari siswa maksimal 10 menit.

- h. Setelah penyampaian, minta tim A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Tim B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- i. Mintalah kepada tim A untuk memberi pertanyaan kepada tim B. Jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada tim C.
- j. Tim A memberi pertanyaan kepada tim C, jika tim C tidak dapat menjawab, lemparkan kepada tim B.
- k. Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk tim B untuk menjadi tim penanya, lakukan seperti proses untuk tim A.
- l. Setelah tim B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk tim C sebagai tim penanya.
- m. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

Team Quiz bebantu media gambar ini merupakan perpaduan yang dilakukan peneliti antara model pembelajaran dan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam penggunaannya guru telah mempersiapkan gambar sebagai media belajar untuk melaksanakan *team quiz* yang membantu siswa memahami materi yang sedang dipelajari.

5. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS merupakan mata pelajaran yang mengajarkan siswa gejala-gejala yang terjadi di alam semesta, masyarakat serta fenomena-fenomena sosial yang nantinya akan siswa temukan di masyarakat. Tujuan mata pelajaran IPS di sekolah dasar dari kelas satu sampai kelas enam dirumuskan dalam sejumlah kompetensi yang harus dikuasai. Tujuan tersebut, diajarkan dalam Standar kompetensi lulusan mata

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang meliputi:³²

- a. Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- d. Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan keterampilan sosial. Melalui mata pelajaran IPS, diharapkan siswa memiliki kecerdasan dan keterampilan dalam berbagai hal yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan. Menumbuhkan rasa senang terhadap setiap aktivitas sosial, sehingga memiliki akhlak mulia.
- e. Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

6. Hubungan Pembelajaran Model Pembelajaran *Team Quiz* Berbantu Media Gambar dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Berbagai cara dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan penerapan model pembelajaran *team quiz* berbantu media gambar . Model ini membantu guru melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Model Pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala

³²Supardi, *Dasar-dasar Ilmu Sosial*, (Yogyakarta:Ombak, 2011), hlm. 186.

aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Secara garis besar model mengajar adalah merupakan preskripsi strategi mengajar yang disiapkan untuk tujuan mengajar.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial model pembelajaran dapat menjadikan siswa aktif, berfikir logis, dan terjadi kepuasan pada diri sendiri sehingga hasil belajar meningkat. Siswa akan lebih aktif karena harus aktif untuk melakukan model pembelajaran ini, berfikir bagaimana memenangkan kuis yang dibuat oleh temannya sendiri, sehingga akan melahirkan kepuasan dalam diri anak dan juga kepuasan terhadap penguasaan mereka terhadap materi yang ada.

Model pembelajaran *team quiz* berbantu media gambar akan memudahkan siswa dalam sejarah atau pun kondisi bumi secara kongkrit dan dengan menyenangkan.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Sukma Srijayanti tahun 2014 yang berjudul “Model Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan Media Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V”. Berdasarkan hasil penelitian dapat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disimpulkan bahwa dengan Penggunaan Model Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan Media Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. Berdasarkan hasil analisis data post-test pada kelompok eksperimen, diketahui bahwa terdapat 21 siswa atau 70% siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori sangat baik dan 9 siswa atau 30% siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori baik. Selanjutnya, perbedaan yang terdapat dengan penelitian peneliti adalah pada jenis penelitiannya yang menggunakan eksperimen sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindak kelas. Dan persamaannya adalah pada penggunaan model pembelajarannya yaitu model pembelajaran *team quiz* berbantu media gambar.³³

2. Penelitian yang dilakukan oleh Silviany Ayu tahun 2012 yang berjudul “Pengembangan Media Slide Pembelajaran Sejarah dan *Quiz Team* pada Materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 21 Malang”. Berdasarkan tabel 4.10 hasil belajar siswa pada uji coba lapangan, diperoleh hasil perhitungan t sebesar 15,08, sedangkan t tabel dengan d.b 29 adalah 2,04. Jika keduanya dibandingkan, maka t hitung t tabel, yaitu, yaitu 15,08 2,04. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pada uji coba lapangan ini ada perbedaan yang signifikan pada

³³ Ni Putu Sukma Sriyanti, “*Jurnal*” Model Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan Media Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus IV Kecamatan Kuta Utara: Universitas Pendidikan Ganesha, FIP, 2014.

hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Slide pembelajaran dan *Quiz Team* berprogram *PowerPoint* 2010. Perbedaan yang terdapat dengan penelitian peneliti adalah dalam penggunaan jenis media dan hasil akhir yang ingin dicapai. Sedangkan persamaannya adalah pada model pembelajarannya yaitu menggunakan *team quiz*.³⁴

C. Kerangka Berpikir

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial adalah hasil usaha siswa dalam proses belajar Ilmu Pengetahuan Sosial setelah mengalami belajar yang dapat di ukur melalui tes kemudian dinyatakan dalam simbol nilai angka dan huruf. Dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor intern, faktor ekstern dan faktor pendekatan belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor ekstern sebagai sarana/fasilitas yang dapat mendukung keberhasilan belajar.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V SD tentunya membutuhkan media untuk mengonkretkan konsep yang akan dipelajari. Salah satunya materi karakteristik geografis Indonesia yang dianggap sulit diajarkan di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, akan tetapi dapat lebih mudah memahaminya dengan bantuan model pembelajaran *team quiz* berbantu media gambar.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team quiz* berbantu media gambar dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu

³⁴ Silviyany Ayu, "Jurnal" Pengembangan Media Slide Pembelajaran Sejarah Dan Quiz Team Pada Materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 21 Malang:Universitas Negeri Malang, FIP, 2012.

Pengetahuan Sosial dikarenakan model ini memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi konkrit dan dapat mengarahkan pemikiran siswa serta menyenangkan.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas guru

Data tentang aktivitas guru untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang diterapkan atau dilakukan telah sempurna atau tidak sempurna dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan sebelumnya. Adapun aktivitas guru dalam proses pembelajaran diambil dari langkah-langkah model pembelajaran *team quiz* berbantu media gambar yaitu:

- 1) Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas
- 2) Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar yang telah disiapkan
- 3) Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu
- 4) Guru membagi tiga topik pembahasan.
- 5) Guru membagi siswa menjadi 3 tim yaitu A, B, dan C.
- 6) Guru menginformasikan langkah-langkah model pembelajaran *team quiz* berbantu media gambar kepada siswa, kemudian guru mengarahkan setiap perwakilan tim untuk menyampaikan materi. Guru membatasi penyampaian materi dari siswa maksimal 10 menit.
- 7) Guru meminta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan kemudian guru mengarahkan tim B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan yang telah di catat pada saat tim A menyampaikan materi.
- 8) Guru meminta kepada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pertanyaan tersebut dilempar kepada kelompok C

- 9) Guru meminta Kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak dapat menjawab, maka lemparkan kepada kelompok B
- 10) Guru mengarahkan untuk melanjutkan materi kedua dan guru menunjuk kelompok B yang menjadi kelompok penanya, selanjutnya lakukan proses pembelajaran seperti kelompok A
- 11) Guru mengarahkan untuk melanjutkan materi pelajaran ketiga dan guru menunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya
- 12) Guru meminta setiap perwakilan tim untuk menyampaikan kesimpulan dari materi yang dibahas pada setiap tim
- 13) Guru bersama dengan siswa mengakhiri pembelajaran dengan menyimpulkan materi pembelajaran.

b. Aktivitas siswa

Adapun data tentang aktivitas siswa yang dilakukan dalam proses pembelajaran IPS sebagai berikut :

- 1) Siswa memperhatikan gambar yang diperlihatkan guru di depan kelas.
- 2) Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan pelajaran dengan menggunakan gambar.
- 3) Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru mengenai gambar.
- 4) Siswa memperhatikan guru dalam pembagian topik.
- 5) Siswa mengikuti arahan guru untuk membentuk tiga tim.
- 6) Siswa menyimak guru saat menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *team quiz* berbantu media gambar dan siswa mengikuti arahan guru untuk mulai mendiskusikan topik yang telah ditentukan, kemudian siswa yang menjadi perwakilan setiap tim menyampaikan ringkasan materi dalam batas waktu yang telah ditentukan oleh guru, dimulai dari tim A
- 7) Siswa pada tim A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan kemudian tim B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan yang telah di catat pada saat tim A menyampaikan materi
- 8) Siswa pada tim A memberi pertanyaan kepada tim B. Jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pertanyaan tersebut dilempar kepada kelompok C.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 9) Siswa pada Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C. Jika kelompok C tidak dapat menjawab, maka lemparkan kepada kelompok B.
- 10) Siswa melakukan arahan guru untuk melanjutkan materi kedua dan selanjutnya kelompok B yang menjadi kelompok penanya, selanjutnya lakukan proses pembelajaran seperti kelompok A.
- 11) Siswa melakukan arahan guru untuk melanjutkan materi pelajaran ketiga dan siswa pada kelompok C sebagai kelompok penanya.
- 12) Siswa yang menjadi perwakilan tim menyampaikan kesimpulan dari materi yang dibahas pada setiap tim
- 13) Siswa bersama dengan guru mengakhiri pembelajaran dengan menyimpulkan materi pembelajaran.

2. Indikator Keberhasilan

Hasil belajar siswa ditentukan dari KKM dan ketuntasan secara klasikal. Siswa baru dikatakan berhasil apabila telah mencapai KKM yaitu 75. Sedangkan untuk klasikal siswa dikatakan berhasil apabila 75% siswa telah mencapai KKM secara keseluruhan didalam kelas.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian teori yang dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu dengan penerapan model pembelajaran *team quiz* berbantu media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Al-Fajar Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.