

TESIS

**PERBANDINGAN KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAM QUIZ DENGAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK SD NEGERI LAKKANG**

**COMPARISON OF THE EFFECTIVENESS OF SOCIAL STUDIES
LEARNING USING TEAM QUIZ COOPERATIVE LEARNING MODELS
WITH TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) AGAINST
MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS AT
STATE ELEMENTARY SCHOOL LAKKANG**

SAHABUDDIN

NIM 4619106004



**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Magister**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BOSOWA
2021**

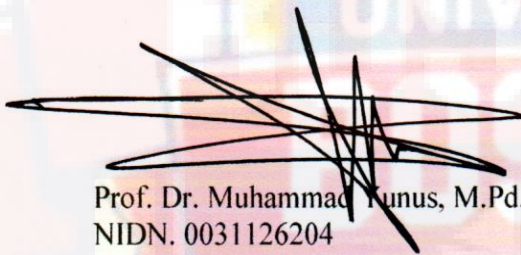
HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Quiz* dengan *Teams Games Tournaments (TGT)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang
2. Nama Mahasiswa : Sahabuddin
3. NIM : 4619106004
4. Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyetujui:

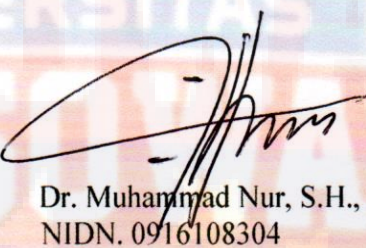
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.
NIDN. 0031126204

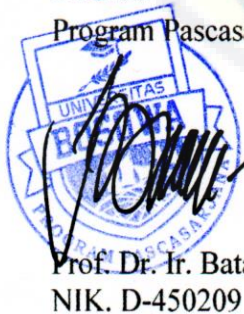
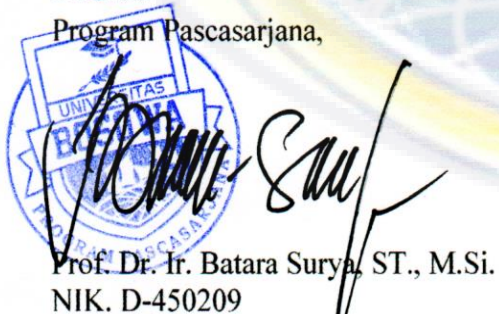
Pembimbing II,



Dr. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H.
NIDN. 0916108304

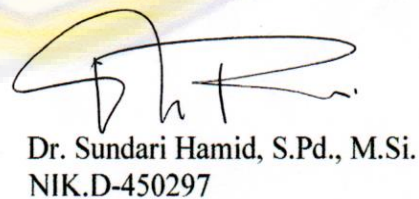
Mengetahui:

Direktur
Program Pascasarjana,



Prof. Dr. Ir. Batara Surya, ST., M.Si.
NIK. D-450209

Ketua
Program Studi Pendidikan Dasar,



Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.
NIK.D-450297

HALAMAN PENERIMAAN

Pada Hari/Tanggal : 27 Agustus 2021

Nama : Sahabuddin

NIM : 4619106004

Telah Diterima oleh Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister pada Program Studi Pendidikan Dasar.

PANITIA UJIAN TESIS

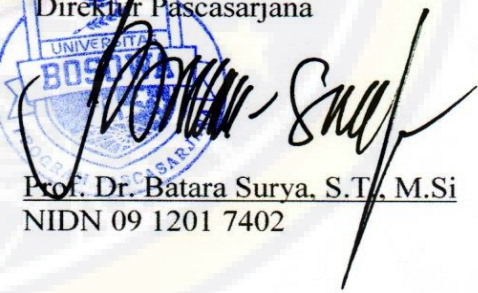
Ketua : Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H.

Anggota Penguji : 1. Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.

2. Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.

Makassar, 27 Agustus 2021
Direktur Pascasarjana


Prof. Dr. Batara Surya, S.T., M.Si
NIDN 09 1201 7402

PERNYATAAN KEORISINILAN TESIS

Nama : Sahabuddin

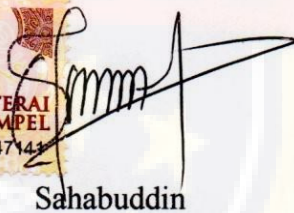
NIM : 4619106004

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Quiz* dengan *Teams Games Tournaments (TGT)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang” merupakan karya asli. Seluruh ide dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini merupakan yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar magister.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Program Pascasarjana Universitas Bosowa.

Makassar, 30 Juni 2021




Sahabuddin

ABSTRAK

Sahabuddin. 2021. Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Quiz* dengan *Teams Games Tournaments (TGT)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Bosowa (Dibimbing oleh Muhammad Yunus dan Muhammad Nur).

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya perbedaan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan membandingkan penggunaan model pembelajaran kooperatif *team quiz* dan TGT pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri Lakkang. Penelitian ini diterapkan pada peserta didik kelas IV semester genap. Model pembelajaran kooperatif TGT diterapkan pada kelas kontrol yaitu kelas IV-A dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 dan model pembelajaran kooperatif *team quiz* diterapkan pada kelas eksperimen yaitu kelas IV-B dengan jumlah peserta didik sebanyak 20. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental nonequivalent control group design*. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Uji validitas butir soal berdasarkan penilaian para ahli (*judgement expert*) dan uji reliabilitas *Cronbach Alpha*. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji keefektifan, uji perbandingan keefektifan model pembelajaran, dan uji keunggulan dengan menggunakan pengolahan SPSSTM versi 25.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *team quiz* lebih tinggi dibanding dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji setelah perlakuan *posttest* dengan uji *Manova*. Data Setelah Perlakuan *Posttest* dengan uji *Manova* menunjukkan bahwa nilai signifikansinya lebih kecil α (0,05) yaitu sebesar 0,001 sehingga H_0 ditolak. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan kedua kelas terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, peserta didik yang menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif *team quiz* memiliki rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi yaitu 85,35 dibanding peserta didik yang menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT yang mempunyai jumlah rata-rata nilai *posttest* sebanyak 80,05.

Kata Kunci: Perbandingan, model pembelajaran kooperatif, TGT, *Team Quiz*, motivasi, dan hasil belajar.

ABSTRACT

Sahabuddin. 2021. Comparison of the Effectiveness of Social Studies Learning Using the Team Quiz Cooperative Learning Model with Teams Games Tournaments (TGT) on the Students' Motivation and Learning Outcomes at SD Negeri Lakkang. Thesis. Postgraduate Basic Education Study Program at Bosowa University (Supervised by Muhammad Yunus and Muhammad Nur).

This study was conducted with the aim of knowing the differences in student motivation and learning outcomes by comparing the use of the team quiz and TGT cooperative learning models in social studies subjects for class IV at SD Negeri Lakkang. This research was applied to fourth grade students in even semesters. The TGT cooperative learning model was applied to the control class, namely class IV-A with 21 students and the team quiz cooperative learning model was applied to the experimental class, namely class IV-B with 20 students. The method used in this study was quasi-experimental nonequivalent control. design groups. The sampling technique in this study used purposive sampling. Test the validity of the items based on the assessment of experts (judgment expert) and Cronbach Alpha reliability test. The analytical techniques used in this study include normality test, homogeneity test and t test. SPSSTM processing version 25.

The results showed that the motivation and learning outcomes of students who used the team quiz cooperative learning model were higher than those of students who used the TGT cooperative learning model. This is indicated by the test results after posttest treatment with the Manova test. The data after posttest treatment with the Manova test showed that the significance value was smaller than (0.05) which was 0.001 so that H₀ was rejected. Therefore, it can be concluded that there is a difference in the average ability of the two classes on learning motivation and student learning outcomes after being given treatment. Thus, students who use the application of the team quiz cooperative learning model have a higher average posttest score of 85.35 than students who use the application of the TGT cooperative learning model who have an average posttest score of 80.05.

Keywords: Comparison, cooperative learning model, TGT, Team Quiz, motivation, and learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Quiz* dengan *Teams Games Tournaments (TGT)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang” ini dapat diselesaikan sesuai rencana. Penulis telah berusaha sedapat mungkin menyelesaikan tesis ini dengan baik. Begitu pula halnya, dosen pembimbing telah berusaha membimbing, mengarahkan, dan mengoreksi tesis ini. Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dan keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki sehingga kehadiran tesis ini masih jauh dari kesempurnaan.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis menghadapi berbagai kendala. Namun, berkat usaha penulis dengan sungguh-sungguh disertai bantuan dari semua pihak, kendala tersebut dapat diatasi sedikit demi sedikit sampai tesis ini dapat dirampungkan. Oleh karena itu, penulis merasa berhutang budi kepada semua pihak yang telah rela menyumbangkan tenaga dan pikiran dalam rangka penyelesaian studi penulis. Sehubungan dengan itu, penulis hanya mampu menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Batara Surya, S.T., M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Bosowa.
2. Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si., selaku Koordinator Pendidikan Dasar Universitas Bosowa yang telah banyak memberikan saran dan motivasi.

3. Prof. Dr. Muhammad Yunus, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan dorongan kepada penulis dari awal sampai selesainya tesis ini.
4. Dr. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H., sebagai Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, memeriksa, dan mengoreksi tesis ini hingga berwujud seperti yang ada sekarang.
5. Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si., dan Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si., selaku penguji tesis.
6. Para dosen dan staf administrasi di Program Pascasarjana Universitas Bosowa yang telah melayani dengan sabar segala kebutuhan penulis yang berhubungan dengan kegiatan di Program Pascasarjana Universitas Bosowa selama ini.
7. Bapak Ramli, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri Lakkang yang telah memberikan izin pada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Ayahanda dan ibunda tercinta yang telah mencurahkan kasih sayangnya dengan penuh pengertian dan kesabaran tanpa mengenal lelah mengasuh dan membiayai pendidikan penulis sejak Sekolah Dasar hingga mencapai gelar magister ini.
9. Iriyani, M.Pd., istri tercinta yang selalu memberikan bantuan dan motivasi untuk menyelesaikan studi
10. Seluruh keluarga yang tidak sempat disebutkan namanya satu per satu pada lembaran ini.
11. Rekan-rekanku selama ini yang senasib dan sepejuangan yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan, baik bersifat moral maupun material,

terutama seluruh mahasiswa Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Bosowa.

Sekali lagi, penulis ucapkan terima kasih disertai doa semoga Allah Subhanahuwataala memberkahi segala budi baik dan bantuan Bapak-bapak, Ibu-ibu, dan para sahabat setia.

Makassar, Juni 2021

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN	iii
PERNYATAAN KEORISINILAN TESIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Deskripsi Teori	8
1. Belajar dan Pembelajaran	8
2. Metode Pembelajaran Kooperatif	10
3. Model Pembelajaran Kooperatif Team Quiz	15
4. Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournaments (TGT)	20
5. Pembelajaran IPS di SD	25
6. Motivasi Belajar IPS di SD	29
7. Hasil Belajar IPS	35
B. Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Pikir	39
D. Hipotesis	41

BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis dan Desain Penelitian	42
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi dan Sampel Penelitian	44
D. Instrumen Penelitian	46
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	49
F. Teknik Pengumpulan Data	54
G. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Penelitian	63
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	63
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	65
3. Analisa Data	72
4. Hasil Uji Keefektifan Model Pembelajaran	76
5. Hasil Uji Perbandingan Keefektifan Model Pembelajaran	79
6. Hasil Uji Keunggulan Model Pembelajaran	82
B. Pembahasan	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94
RIWAYAT HIDUP	121

DAFTAR TABEL

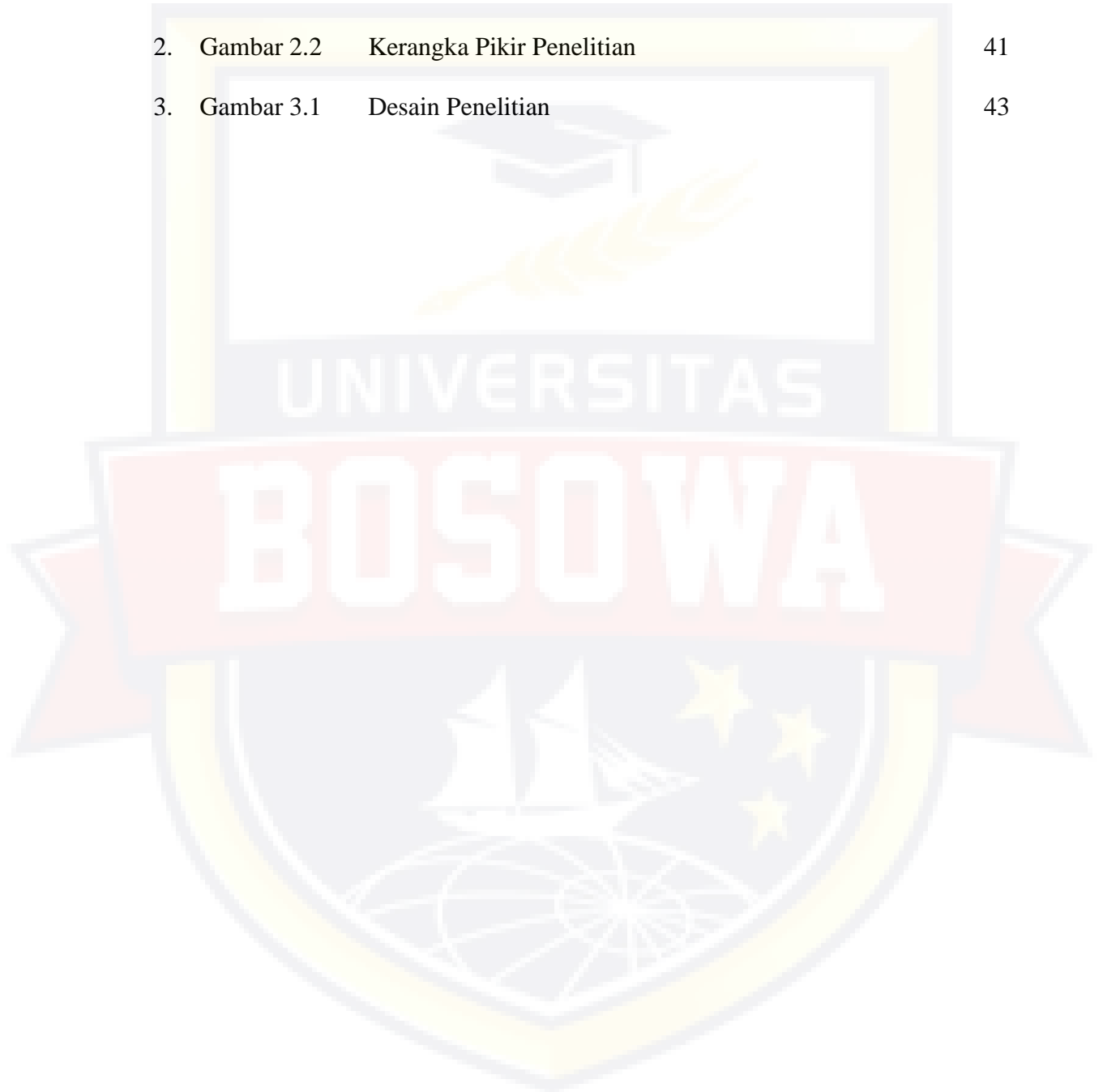
	Halaman
Tabel 3.1	Peserta Didik SD Negeri Lakkang 45
Tabel 3.2	Sampel Penelitian 46
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar IPS 48
Tabel 3.4	Hasil Uji Kevalidan Angket Motivasi 50
Tabel 3.5	Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar Peserta Didik 51
Tabel 3.6	Kategori Reliabilitas Soal 53
Tabel 3.7	Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Peserta Didik 53
Tabel 3.8	Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar Peserta Didik 54
Tabel 3.9	Konsep Eksperimen 54
Tabel 3.10	Kriteria Motivasi Belajar IPS 57
Tabel 4.1	Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kooperatif Tipe <i>Teams Quiz</i> 64
Tabel 4.2	Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas TGT 65
Tabel 4.3	Deskripsi Motivasi Belajar 66
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen 67
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol 68
Tabel 4.6	Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik 69
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen 70
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol 71
Tabel 4.9	Uji Normalitas Motivasi Belajar 73
Tabel 4.10	Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik 74

Tabel 4.11	Uji Homogenitas Motivasi Belajar Peserta Didik	75
Tabel 4.12	Uji Homogenitas Hasil Belajar Peserta Didik	76
Tabel 4.13	Hasil Uji <i>One Sample t-test</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen	77
Tabel 4.14	Hasil Uji <i>One Sample t-test</i> Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	77
Tabel 4.15	Hasil Uji <i>One Sample t-test</i> Hasil Belajar	78
Tabel 4.16	Hasil Uji <i>One Sample t-test</i> Motivasi Belajar	79
Tabel 4.17	Uji <i>Manova</i> Sebelum Perlakuan	80
Tabel 4.18	Uji <i>Manova</i> Setelah Perlakuan	81
Tabel 4.19	Hasil Uji <i>Independent Sample t-test</i>	82

UNIVERSITAS
BOSOWA

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 Pola <i>Teams Games Tournaments</i>	23
2. Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian	41
3. Gambar 3.1 Desain Penelitian	43



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Meneliti	94
2. RPP	98
3. Angket Motivasi Belajar	102
4. Instrument Penelitian	104
5. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> peserta didik kelas kontrol dan eksperimen	108
6. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model <i>Team Qiuiz</i> dan Model Pembelajaran TGT	112
7. Hasil Uji Statistik Motivasi dan Hasil Belajar	118

UNIVERSITAS

BOSOWA

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini, peneliti memberikan penjelasan tentang seluruh isi pendahuluan. Bagian ini terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Masing-masing bagian akan dibahas secara terperinci sebagai berikut:

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS di dalamnya memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Menurut Djahiri dalam Yaba (2006:5) bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah. Untuk bisa menyampaikan konsep dalam pembelajaran IPS tersebut tentunya guru harus mampu memilih metode dan strategi pembelajaran yang variatif yang didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai serta situasi yang diciptakan senyaman mungkin untuk belajar, sehingga proses pendidikan dapat berjalan dengan baik. Proses belajar mengajar di sekolah merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan. Dengan ini memungkinkan komponen-komponen yang terlibat di dalamnya dapat saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

Komponen-komponen tersebut antara lain adalah guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai peserta belajar. Berkaitan dengan proses belajar mengajar, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan pendidikan yang formal, sebagai pendidikan pertama dan memiliki peran serta tanggung jawab untuk mengembangkan sikap, cara berperilaku yang baik dan sopan. Dalam pendidikan formal, yang mendasari ilmu-ilmu pengetahuan, pembentuk kepribadian, dan moral, dengan pemberian dasar ilmu yang positif. Melalui pemberian dasar ilmu yang positif bagi peserta didik akan memiliki pengaruh yang baik untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan sebagai usaha sadar bagi pengembangan manusia dan masyarakat yang berdasarkan pada landasan pemikiran tertentu. “Upaya memanusiakan melalui pendidikan, didasarkan atas pandangan hidup atau filsafat hidup, bahkan latar belakang sosiokultural tiap-tiap masyarakat, serta pemikiran-pemikiran psikologis tertentu” (Siswoyo, 2008: 59)

Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Arikunto (1997: 4) mengatakan bahwa “dalam proses pendidikan ada lima faktor yang mempengaruhi, yaitu: (1) guru dan personil lainnya, (2) bahan pelajaran, (3) metode pengajaran dan sistem evaluasi, (4) sarana penunjang, dan (5) Sistem administrasi”. Kelima faktor tersebut berada di lingkungan sekolah.

Pada dasarnya, pendidikan mempunyai tiga komponen utama, yaitu guru, peserta didik, dan kurikulum. Pada umumnya, pendidikan di manapun sama saja. Akan tetapi lingkungan sekitar turut mempengaruhi proses belajar peserta didik serta pembentukan watak peserta didik. Sesuai Undang-Undang Nomor 19 tahun 2005 pasal 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, menjelaskan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu, setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Tentu saja semua itu bisa tercapai apabila tenaga pendidikya memiliki kompetensi untuk memberikan metode dan model pembelajaran yang *variatif*.

Pada dasarnya permasalahan yang biasa muncul saat proses pembelajaran berlangsung adalah motivasi belajar peserta didik yang kurang yakni mereka kurang antusias dan kurang memperhatikan pelajaran sehingga hasil belajarnya menjadi rendah. Sebagai seorang guru, tidak hanya berkewajiban mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga harus bisa menjadi *motivator* belajar peserta didik untuk mencapai hasil yang baik perlu dimulai dengan pemilihan dan proses yang baik pula. Oleh karena itu, guru harus bisa mengembangkan cara meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik. Untuk membangun motivasi belajar peserta didik, guru harus bisa memaksimalkan fasilitas belajar yang tersedia.

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah membutuhkan kemampuan guru merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Strategi yang dipilih guru seharusnya lebih kreatif dan inovatif. Metode dalam penyampaian materi pun seharusnya melibatkan peserta didik secara langsung tidak hanya mengandalkan metode ceramah (pembelajaran satu arah). Dryden & Vos dalam Darmansyah (2010:11) berpendapat bahwa semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila seseorang dalam keadaan gembira.

Untuk mencapai hasil yang baik perlu dimulai dengan pemilihan dan proses yang baik pula. Input dalam belajar, misalnya persiapan peserta didik sebelum dimulainya pembelajaran, sedangkan proses dalam pembelajaran salah satunya adalah aktivitas belajar peserta didik. Persiapan dan aktivitas belajar peserta didik dalam belajar mengajar akan mempengaruhi hasil belajar. Di dalam proses belajar mengajar diharapkan guru mampu memilih dan menggunakan metode yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disajikan, karena dengan adanya penggunaan metode yang tepat akan membangkitkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disajikan dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tentu hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Lakkang, Kelurahan Lakkang Kecamatan Tallo yakni peneliti mengamati proses belajar mengajar IPS di dalam kelas. Peneliti melihat bahwa peserta didik tidak begitu tertarik dan tidak memiliki motivasi yang cukup dalam mempelajari IPS. Hal ini tercermin dari banyaknya peserta didik yang tidak

memiliki inisiatif untuk mencoba memberikan tanggapan tanpa diminta oleh guru. Peneliti juga mengamati cara mengajar guru di dalam kelas. Penyampaian yang dilakukan oleh guru terkesan monoton dan tidak menarik. Guru cenderung lebih dominan sebagai pusat pembelajaran dan peserta didik kurang aktif dalam memperdalam materi, sehingga tidak sedikit pula peserta didik masih mendapatkan nilai hasil belajar yang di bawah KKM. Selain metode yang monoton ini peserta didik cenderung bosan dan kurang bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Tidak sedikit juga peserta didik yang sibuk bicara sendiri bahkan sibuk bicara dengan teman sebangkunya. Dalam metode yang terpusat pada guru atau ceramah, seolah-olah guru adalah satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, peserta didik tidak terlalu leluasa mengembangkan kemampuannya dalam memperdalam materi. Akibatnya peserta didik akan sulit melibatkan dirinya ke dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan peserta didik juga menjadi pasif. Untuk itu, peneliti akan mengadakan penelitian yang membandingkan penggunaan dua metode pembelajaran kooperatif yang berbeda, yaitu model pembelajaran kooperatif *Team Quiz* dan *Teams Games Tournaments* (TGT)

Dengan model pembelajaran kooperatif ini diharapkan peserta didik dapat belajar secara berkelompok dan mampu belajar mandiri terhadap materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Dengan berkelompok, peserta didik mampu bertanggung jawab atas tugas masing-masing dan bertanggung jawab kepada kelompoknya. Belajar secara mandiri oleh peserta didik melalui belajar kelompok

dapat bertukar pikiran dengan temannya, menggali, dan memperdalam materi dengan caranya sendiri melalui fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah.

Berdasarkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran di atas maka diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran *team quiz* dan TGT dalam proses pembelajaran maka setiap potensi yang besar dalam diri peserta didik akan muncul dan tercapailah pembelajaran yang bermakna. Peneliti akan membandingkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran kooperatif *team quiz* dan TGT. Selain itu diharapkan juga dengan perubahan metode dalam kelas, hasil belajar peserta didik juga dapat meningkat. Penelitian eksperimen dengan judul “Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Quiz* dengan *Team Games Tournament (TGT)* Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah manakah yang lebih efektif di antara pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dan TGT ditinjau dari peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Lakkang pada pembelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan keefektifan model pembelajaran kooperatif antara tipe *Team Quiz* dan TGT berdasarkan pencapaian nilai motivasi belajar dan hasil belajar IPS yang diperoleh peserta didik dari masing-masing tipe.

D. Manfaat Penelitian

1. Aspek Teori

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan model pembelajaran dalam mencapai target belajar peserta didik yang diinginkan dalam mengikuti pembelajaran IPS.
- b. Sebagai bahan kajian dan informasi pendahuluan bagi penelitian di masa datang guna mengembangkan manfaat Model Pembelajaran Kooperatif *Team Quiz* dan TGT khususnya pada mata pelajaran IPS.

2. Aspek Praktis

- a. Sebagai bahan pertimbangan dan kontribusi serta referensi bagi guru dan calon guru dalam pemilihan dan penggunaan model pembelajaran.
- b. Guru mendapatkan referensi lebih mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dan TGT dalam pembelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN TEORI

Dalam bagian ini akan dijabarkan kajian teori yang akan digunakan pada penelitian ini yang meliputi; deskripsi teori, penelitian yang relevan, kerangka piker, dan hipotesis. Adapun paparan selengkapnya adalah sebagai berikut:

A. Deskripsi Teori

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan mengenai teori-teori yang ditemukan dalam literatur untuk menjelaskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini.

1. Belajar dan Pembelajaran

a) Pengertian Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai aktivitas mental atau (psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Pengertian belajar menurut Gulö (2002: 23) adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat. Sedangkan menurut Gagne dalam Djamarah (1999:22) pengertian belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Belajar itu juga akan lebih baik kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat *verbalistik*. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan. Dengan demikian terjadinya kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang individu dapat dijelaskan dengan rumus antara individu dan lingkungan.

b) Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan” (Majid, 2013: 4). Menurut Warsita (2008: 266), pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk dapat menciptakan terjadinya proses pembelajaran dengan sengaja pada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah.

Sugandi (2007: 9) menyatakan pembelajaran merupakan usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku si belajar (*behavioristik*). Gagne dalam Sugandi (2007: 9) mengemukakan bahwa:

“pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang mengubah stimuli dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil belajar itu memberikan kemampuan kepada si belajar untuk melakukan berbagai penampilan”

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat dan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara manusia dan manusia. Hal itu berarti bahwa salah satu fungsi manusia itu adalah sebagai sumber informasi dan yang satunya sebagai penerima informasi yang berjalan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

2. Metode Pembelajaran Kooperatif

a) Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran berarti cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Dalam pembelajaran terdapat beragam jenis metode pembelajaran. Masing-masing metode memiliki kelebihan dan kelemahan. Guru dapat memilih metode yang dipandang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Faktor yang menentukan dipilihnya suatu metode dalam pembelajaran antara lain tujuan pembelajaran, tingkat kematangan anak didik, dan situasi serta kondisi yang ada dalam proses pembelajaran. Adapun prinsip penting pemilihan suatu metode pembelajaran adalah disesuaikan dengan tujuan, tidak terikat pada alternatif metode, dan penggunaannya bersifat kombinasi.

b) Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan peserta didik dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil. Dianalisis oleh Lie

(2002: 31), antara lain menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan yang diharapkan, terdapat lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan, meliputi:

1) Saling ketergantungan positif

Pembelajaran kooperatif menuntut peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugasnya secara bersama-sama sehingga peserta didik merasa saling membutuhkan, hubungan saling membutuhkan ini yang disebut dengan saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan positif memungkinkan sesama peserta didik untuk saling member motivasi untuk meraih hasil belajar optimal.

2) Tanggung jawab perseorangan

Setiap peserta didik yang bergabung dalam kelompok belajar tidak hanya bergantung pada salah satu anggota kelompok yang dianggap paling pandai atau paling berpengaruh saja dalam melaksanakan tugas, tetapi setiap peserta didik harus berperan aktif dan menguasai pokok bahasan yang sudah dibagi dalam kelompok. Setiap peserta didik harus bisa mempertanggungjawabkan tugas masing-masing baik di dalam kelompok maupun di dalam kelas.

3) Tatap muka

Interaksi tatap muka wajib dilakukan dalam pembelajaran kooperatif agar antarpeserta didik bisa melakukan dialog, tidak hanya dengan guru tetapi dengan sesama peserta didik. Interaksi tatap muka ini memungkinkan para peserta didik dapat saling menjadi sumber belajar sehingga belajar peserta didik lebih bervariasi, mengingat ada sebagian peserta didik yang lebih mudah belajar dengan teman daripada belajar dengan guru.

4) Komunikasi antar anggota

Pembelajaran kooperatif memiliki tujuan, salah satunya adalah keterampilan sosial, jadi peserta didik tidak hanya dituntut menguasai materi saja tetapi juga harus mampu berinteraksi dengan sesama, memiliki rasa hormat, tenggang rasa, tidak mendominasi orang lain dan sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi dalam kelompok berjalan dengan harmonis maka tujuan belajar juga akan mudah tercapai.

5) Evaluasi Proses

Kelompok Evaluasi atau penilaian dalam belajar mempunyai maksud untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu menguasai materi yang telah dipelajari secara individu tersebut yang disampaikan oleh guru pada kelompok, agar peserta didik yang memerlukan bantuan tersebut mendapatkan bantuan dari kelompoknya. Nilai kelompok berdasarkan pada nilai rata-rata semua anggota kelompok sehingga tiap anggota kelompok harus memberi kontribusi demi kemajuan kelompok.

c) Ciri-ciri pembelajaran kooperatif

Menurut Isjoni (2010: 27), pembelajaran kooperatif memiliki ciri khusus, antara lain:

- 1) Setiap anggota memiliki peran.
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara peserta didik.
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompoknya.

5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

d) Manfaat Pembelajaran Kooperatif.

Menurut Lie (2008), pembelajaran kooperatif mempunyai banyak manfaat bagi peserta didik. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

- 1) peserta didik dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama,
- 2) peserta didik mempunyai lebih banyak kesempatan untuk menghargai perbedaan,
- 3) partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran,
- 4) mengurangi kecemasan peserta didik,
- 5) meningkatkan motivasi, harga diri, dan sikap positif, dan
- 6) meningkatkan prestasi akademis peserta didik.

e) Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Isjoni (2009: 33) tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran antara lain:

1) Hasil Belajar Akademik

Dalam pembelajaran kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas akademik penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini juga unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model

ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai peserta didik pada hasil belajar akademik.

2) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki oleh peserta didik sebagai warga masyarakat, bangsa, dan negara, karena mengingat kenyataan yang dihadapi bangsa ini dalam mengatasi masalah-masalah sosial yang semakin kompleks. Terdapat langkah-langkah kooperatif, dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi peserta didik untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, seringkali dengan bahan bacaan daripada secara verbal. Selanjutnya peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Tahapan ini diikuti bimbingan guru pada saat peserta didik bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka.

Fase terakhir pembelajaran kooperatif adalah evaluasi hasil kerja kelompok tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan informasi dan menyampaikan tujuan serta skenario pembelajaran.
- b) Pengorganisasian peserta didik dalam kelompok kooperatif.
- c) Membimbing peserta didik untuk melakukan kegiatan berkooperatif.
- d) Evaluasi terhadap hasil kerja kelompok.
- e) Memberikan penghargaan.

3. Model Pembelajaran Kooperatif *Team Quiz*

a) Pengertian Metode Pembelajaran *Team Quiz*

Salah satu upaya untuk membangkitkan peserta didik belajar aktif pada mata pelajaran IPS, yaitu dengan penggunaan metode *Team Quiz*. Menurut Mardiyanto (2014: 240), "*Team Quiz* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Siberman yakni peserta didik dibagi ke dalam tiga tim". Menurut Siberman (Mardiyanto, 2014: 240) menyatakan:

"Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban dan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatannya. Dengan menerapkan strategi *Team Quiz* 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".

Menurut Sutardi (2013: 74), "dalam tipe *Team Quiz* ini, masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab soal". Secara definisi, metode *Team Quiz* merupakan suatu metode, masing-masing kelompok secara bergantian menjadi pemandu kuis dengan menyiapkan soal kuis jawaban singkat, sementara itu kelompok yang lain memeriksa catatan mereka.

Metode *Team Quiz* diawali dengan guru menerangkan materi secara klasikal, lalu peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antara kelompok, para peserta didik akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Teknik ini meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.

Metode pembelajaran *team quiz* adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dan merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui kuis. Penggunaan metode ini akan melibatkan peserta didik secara langsung sehingga akan lebih bermakna karena peserta didik mengalami sendiri apa yang sedang mereka pelajari, tidak hanya sebatas pada menghafal dan mengetahui saja pada hal yang sedang dipelajari. Pada metode ini, peserta didik dituntut aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak ada peserta didik yang mengantuk ataupun mengobrol sendiri. Peserta didik juga dituntut untuk mengungkapkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan dari kelompok lain sehingga peserta didik harus selalu berpikir aktif di dalam kelas dan tidak ada yang diam karena sebelum dilaksanakannya kuis mereka harus berdiskusi untuk membuat soal yang akan dipertandingkan antarkelompok. Dalam pelaksanaannya, metode pembelajaran aktif *team quiz* dimulai dengan membagi peserta didik dalam tiga kelompok besar kemudian diberi materi sesuai dengan kompetensi

yang akan dipelajari. Setelah masing-masing kelompok mendapatkan materi yang telah ditentukan, kemudian dilaksanakanlah pertandingan kuis antartim. Saat kuis berlangsung, peserta didik aktif mencari jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Metode ini dipilih karena dapat menarik perhatian dan membangkitkan partisipasi dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran melalui cara yang menyenangkan sehingga peserta didik akan bersemangat serta tertarik pada pembelajaran.

b) Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Team Quiz*

Menurut Suprijono dalam Karno (2014: 17) prosedur pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Quiz* adalah sebagai berikut:

- 1) Pilihlah materi yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- 2) Bagilah peserta didik menjadi tiga kelompok yaitu A, B, dan C.
- 3) Sampaikan kepada peserta didik format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit.
- 4) Setelah penyampaian, minta kelompok A membuat 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 bisa menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- 6) Kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa 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 peserta didik yang keliru.
- c) Kelebihan dan Kelemahan Metode *Team Quiz*

Setiap strategi berupa model dan metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Menurut Trisuparni dalam Karno (2014: 17) ada beberapa kelebihan dan kelemahan dalam metode *team quiz*. Kelebihannya antara lain adalah dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar, membangun kreativitas diri peserta didik, meraih makna belajar melalui pengalaman karena memfokuskan peserta didik sebagai subjek belajar, menambah semangat dan minat belajar peserta didik, memberdayakan semua potensi dan indera peserta didik, menggunakan metode dan media yang bervariasi, serta disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada.

Adapun kelemahan metode ini, antara lain adalah peserta didik sulit mengorientasikan pemikirannya ketika tidak didampingi oleh pendidik, pembahasan terkesan ke segala arah atau tidak terfokus, memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi, hanya peserta didik tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni yang bisa menjawab soal kuis karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat, serta memerlukan waktu yang lama.

Lebih lanjut, Silberman dalam Miratriani (2012) mengungkapkan bahwa kelebihan teknik *team quiz* yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan keseriusan.

Peserta didik tidak hanya sekadar belajar dengan suasana menyenangkan tetapi juga ada tantangan berupa kompetisi antar kelompok sehingga membutuhkan kerja keras dan keseriusan agar kelompoknya menang dalam kompetisi. Oleh karena itu, teknik *team quiz* juga dapat menumbuhkan kompetisi positif dalam diri peserta didik untuk menjadi yang terbaik.

- 2) Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar.

Kuis yang dikemas dalam kompetisi antar kelompok dapat menciptakan suasana yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Proses pembelajaran yang menarik akan memudahkan peserta didik memahami dan mengingat pelajaran.

- 3) Mengajak peserta didik untuk terlibat penuh.

Dalam metode ini, peserta didik akan bekerja sama dengan teman dalam kelompok dalam membuat pertanyaan dan meraih skor tertinggi dalam kompetisi sehingga membutuhkan keterlibatan penuh baik fisik dan mental peserta didik.

- 4) Meningkatkan proses belajar.

Keaktifan peserta didik dalam mempelajari materi, bertanya, membuat pertanyaan, maupun memberi pertanyaan akan membuat peserta didik terus terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan proses belajar.

- 5) Membangun kreativitas diri.

Metode ini akan membuat peserta didik mencoba keterampilan-keterampilan dan melakukan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki.

6) Meraih makna belajar melalui pengalaman.

Peserta didik dituntut untuk mengalami sendiri kegiatan belajar sehingga diperoleh pengalaman belajar.

7) Memfokuskan peserta didik sebagai subjek belajar.

Pemberian nilai secara langsung pada kuis dapat memacu peserta didik untuk belajar lebih giat. Dengan mengetahui hasil yang diperoleh dalam belajar maka peserta didik akan berminat belajar IPS lebih giat lagi.

Dari uraian di atas menunjukkan kelebihan dan kelemahan dari penggunaan model pembelajaran *team quis*. Berdasarkan pemaparan tersebut guru harus pandai menentukan kapan waktu yang tepat menggunakan model pembelajaran *team quis* ini dalam kegiatan belajar mengajar dan guru juga harus memperhatikan dasar-dasar pemilihan strategi belajar/kriteria pemilihan strategi belajar.

4. Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*

a) Pengertian *Team Game Tournament (TGT)*

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang tidak hanya dapat mengembangkan prestasi akademik peserta didik, melainkan juga dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dalam berinteraksi di kelas serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas. Tidak hanya itu, model pembelajaran ini dapat meningkatkan solidaritas di antara peserta didik karena dalam pembentukan

kelompok, satu kelompok terdiri dari 4 sampai 7 anggota yang memiliki kemampuan akademik, latar belakang, jenis kelamin, dan ras yang berbeda.

Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 7 orang peserta didik yang memiliki kemampuan prestasi, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya. Dalam model pembelajaran TGT juga terdapat game akademik yang berupa turnamen yang diterapkan pada setiap kelompok. Sehingga peserta didik terpacu untuk belajar dalam kelompok.

b) Komponen Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (2005: 163-166), komponen-komponen dalam TGT yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

1) Presentasi Kelas (*Class Presentation*)

Dalam presentasi kelas guru menyajikan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung atau mendiskusikan dalam kelas. Guru dalam hal ini berperan sebagai *fasilitator*. Pembelajaran mengacu pada materi yang disampaikan oleh pendidik agar nantinya dapat membantu peserta didik dalam mengikuti *game tournament*.

2) Kelompok (*Team*)

Kelompok terdiri empat sampai lima orang yang heterogen misalnya berdasar kemampuan akademik dan jenis kelamin, jika memungkinkan suku, ras atau kelas sosial. Fungsi pembentukan kelompok adalah untuk meyakinkan peserta didik bahwa semua anggota kelompok belajar dan mempersiapkan diri untuk mengikuti *games tournaments* dengan baik. Diharapkan tiap anggota kelompok melakukan hal yang terbaik bagi kelompoknya dan adanya usaha kelompok melakukan untuk membantu anggota kelompoknya sehingga dapat meningkatkan kemampuan akademik dan menumbuhkan pentingnya kerja sama di antara peserta didik, meningkatkan rasa percaya diri, menanamkan jiwa kepemimpinan, dan meningkatkan *social skill* (keterampilan sosial).

3) *Game* (permainan)

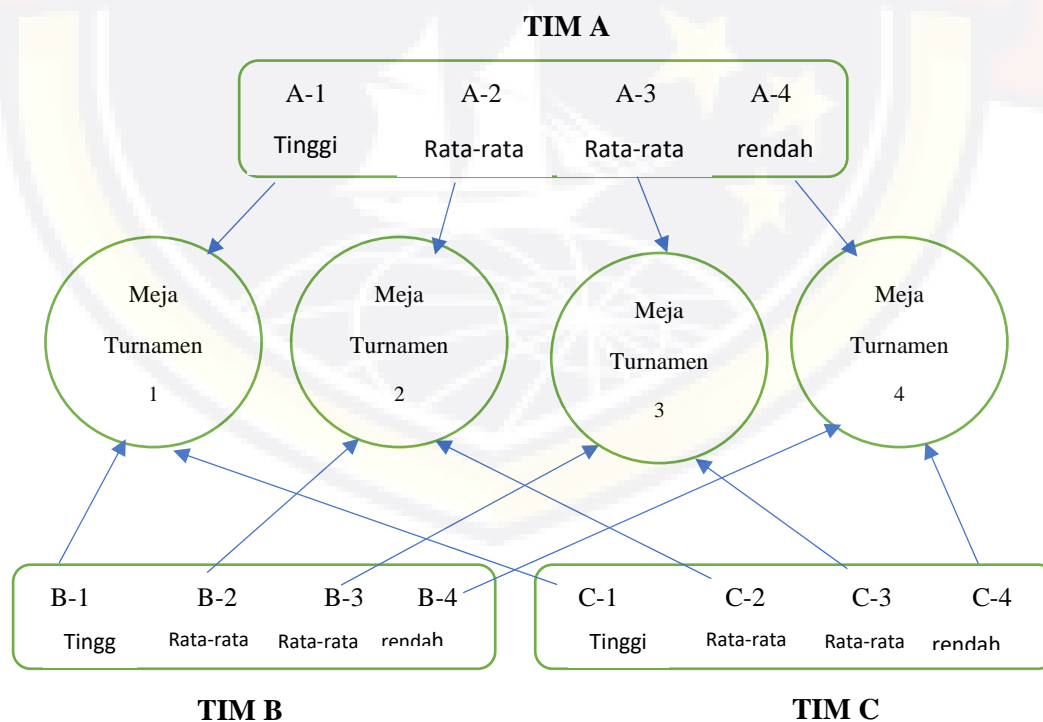
Permainan (*game*) yang dibuat terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang peserta didik, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. *Game* berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang peserta didik mengambil kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Dalam peraturan *game* ini, penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4) *Tournament* (kompetisi)

Slavin (2005:84) mengemukakan bahwa turnamen adalah sebuah struktur permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit,

setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap kegiatan-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk peserta didik untuk berada pada meja turnamen, tiga peserta didik berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2 dan seterusnya. Kompetisi seimbang ini, seperti halnya sistem skor kemajuan individual dalam STAD, memungkinkan peserta didik dari sebuah tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

Setelah turnamen pertama, peserta didik akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada setiap meja naik tingkat ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya dari meja 4 ke meja 5), skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama, dan yang skornya paling rendah diturunkan. Hubungan antara tim-tim heterogen dengan meja-meja yang homogen seperti pada Gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1. *Teams Games Tournaments*

5) Rekognisi

Slavin (2005:73) menjelaskan bahwa tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim peserta didik dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

c) Kelebihan dalam penggunaan Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik mengembangkan serta menggunakan keterampilan berpikir dan kerja sama kelompok.
 - 2) Menyuburkan hubungan positif di antara peserta didik berasal dari ras yang berbeda.
 - 3) Mengandung unsur permainan yang bisa memotivasi semangat belajar peserta didik.
 - 4) Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang diharapkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.
 - 5) Dapat menuntun peserta didik untuk berkompetisi dalam suasana akademik yang sehat.
- d) Kelemahan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Berikut ini adalah beberapa kelemahan model pembelajaran kooperatif TGT:

- 1) Sejumlah peserta didik mungkin kurang paham karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini.
- 2) Peserta didik yang lebih pintar, bila belum mengerti tujuan yang sesungguhnya dari proses ini, akan merasa sangat dirugikan. Karena harus bersusah-susah membantu temannya
- 3) Bila kerjasama tidak dapat dijalankan dengan baik, maka yang akan bekerja hanyalah beberapa peserta didik yang pintar dan aktif saja.

Beberapa kelemahan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini bisa diatasi jika guru benar-benar menerapkan prosedur pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan selalu memberikan pengarahan yang jelas kepada peserta didik

5. Pembelajaran IPS di SD

a) Pengertian Pembelajaran IPS di SD

Istilah ilmu pengetahuan sosial merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah studi sosial atau "*social studies*" dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya seperti Amerika Serikat dan beberapa perguruan tinggi di Indonesia. Sumaatmadja (1984: 7-8) berpendapat bahwa studi sosial dan IPS tidak ada bedanya. IPS diajarkan mulai dari SD sampai ke perguruan tinggi artinya sama dengan studi sosial diajarkan mulai dari SD sampai ke perguruan tinggi. Hakikatnya sama-sama mempelajari bidang kehidupan manusia di masyarakat, mempelajari gejala dan masalah sosial yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut. Berbeda dengan ilmu sosial merupakan bidang-bidang keilmuan yang

mempelajari manusia di masyarakat dan mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

Deobold B. VanDalen dalam Sumaatmadja (1984: 7) mengemukakan bahwa tingkah laku manusia di masyarakat banyak aspeknya seperti aspek ekonomi, aspek budaya, dan lain sebagainya yang secara khusus dari aspek-aspek tersebut yang menghasilkan Ilmu Sosial. Lebih lanjut Wallerstein dalam Supardi (2011: 174) berpendapat Ilmu sosial meliputi sosiologi, antropologi, geografi, ekonomi, sejarah, psikologi, hukum, ilmu politik. Sanusi dalam Sumaatmadja (1984: 7) berpendapat bahwa bidang-bidang keilmuan tersebut lebih bersifat akademis yang dipelajari di perguruan tinggi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar adalah sifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik, Sapriya (2009:7). Menurut Sapriya (2009:43) khusus IPS Sekolah Dasar (SD), materi pelajaran dibagi menjadi dua bagian, yaitu materi sejarah dan materi pengetahuan sosial. Materi pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, geografi, ekonomi, dan politik atau pemerintahan, sedangkan cakupan materi sejarah meliputi sejarah lokal dan sejarah nasional. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik dan keterampilan dasar yang akan digunakan dalam kehidupannya serta meningkatkan rasa nasionalisme dari

peristiwa masa lalu hingga masa sekarang agar para peserta didik memiliki rasa kebanggaan dan cinta tanah air.

Menurut Martorella dalam Solihatin dan Raharjo (2008:14) pembelajaran Pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep. Dalam pembelajaran IPS peserta didik diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian pendidikan IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya. KTSP SD dalam Sapriya (2009: 51) mengungkapkan IPS merupakan salah satu pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai. Berdasarkan beberapa pendapat di atas pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial di SD merupakan perpaduan yang utuh antara beberapa cabang ilmu sosial yang lebih banyak mengkaji berbagai masalah-masalah dan fenomena sosial yang ada di masyarakat di samping hubungan manusia dengan lingkungan fisiknya untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

b) Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Tujuan dasar dalam mempelajari IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi

peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Solihatin dan Raharjo, 2008: 15). Menurut Sumaatmadja dalam Gunawan (2013: 18) mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah membina peserta didik menjadi warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara.

Sejalan dengan pendapat Gross dalam Solihatin, dkk., (2005: 14) tujuan ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat dan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan dari setiap masalah yang dihadapi. Sehubungan dengan itu, Gunawan (2013: 48) mengemukakan bahwa pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial. Seperti yang tercantum dalam struktur KTSP SD dalam Gunawan (2013: 51) bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya,
- 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial,
- 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan

- 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS di atas diharapkan melalui IPS, peserta didik diharapkan menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial, pemahaman tentang perkembangan masyarakat sejak masa lalu hingga masa kini sehingga peserta didik memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air serta negara.

- c) Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Karakteristik merupakan suatu sikap yang khas yang melekat pada diri individu maupun suatu objek. Setiap diri individu memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Perbedaan karakter inilah yang menyebabkan ketidaksamaan seseorang dalam berfikir, berperasaan, ataupun bertindak. Oleh karena itu, wajar jika mereka juga mengalami persoalan belajar yang berbeda setiap individu. Mereka juga akan mengalami berbagai jenis kesulitan belajar yang berbeda pula, sesuai dengan karakteristik dan potensinya masing-masing. Anak kelas 3 sekolah dasar tergolong dalam kelas awal yang memiliki rentangan umur 8-10 tahun. Secara umum anak usia kelas awal berada pada masa perkembangan anak yang pendek tetapi masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Oleh karena itu, seluruh potensi yang dimiliki oleh anak akan berkembang secara optimal.

6. Motivasi Belajar IPS di SD

- 1) Pengertian Motivasi

Kata motivasi berasal dari kata “motif”, yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan

sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “motif”, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman 2010: 78). Motif akan menjadi aktif pada saat-saat tertentu, yaitu ketika seseorang mempunyai niat dari dalam dirinya dan didorong oleh faktor-faktor lain yang berasal dari luar diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan

Uno (2007: 3) mendefinisikan motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya. Motivasi dapat dikatakan sebagai dorongan dari dalam diri seseorang ataupun dari luar yang dapat menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi adalah suatu kecenderungan (sifat pertentangan) yang ada pada diri individu untuk membangkitkan semangat serta dorongan, topangan, dan juga arahan untuk melakukan sebuah tindakan (Malayu, 2005:143). Sejalan dengan itu Hamalik (1992;173) menjelaskan bahwa motivasi adalah perubahan energi yang ada pada diri seseorang yang ditandai dengan adanya perasaan serta reaksi untuk mencapai sebuah tujuan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi muncul dari dalam diri seseorang yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku agar tetap fokus terhadap tujuan yang telah ditetapkan, serta didukung dengan dorongan dari luar diri seseorang untuk melakukan perubahan dari individu sebelumnya.

2) Peranan Motivasi dalam Belajar

Keberhasilan belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh motivasi. Hal ini dapat terjadi karena motivasi dalam belajar merupakan daya penggerak psikis dari

dalam atau luar diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar. Motivasi mendorong dan mengarahkan minat belajar untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh belajar karena termotivasi mencari prestasi, mendapatkan pujian, mendapatkan hadiah serta dapat memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Sardiman (1996: 86) menjelaskan terdapat tiga peranan motivasi, antara lain:

- a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.

Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

- c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Sejalan dengan pendapat Sardiman di atas Kartono (2002: 17), menjelaskan peran motivasi dalam belajar sebagai alasan dasar, pikiran dasar, gambaran dan dorongan bagi seseorang untuk berbuat sesuatu karena motivasi berpengaruh besar sekali terhadap tingkah laku manusia dalam merealisasikan keinginan-keinginan yang ada pada dirinya. Menurut Sudjana (2000: 156) menguraikan peran motivasi sebagai penggerak seseorang atau kelompok orang serta dorongan atau motive dalam diri orang atau kelompok orang untuk

melakukan tugas atau kegiatan yang diberikan kepadanya sesuai rencana dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan sebelumnya.

Dari beberapa uraian pendapat peranan motivasi dalam belajar di atas, maka dapat disimpulkan beberapa peranan motivasi dalam belajar sebagai berikut:

- a) Membuat peserta didik bersemangat dalam belajar, kreatif, rajin dalam mengerjakan tugas, membaca, dan menulis.
- b) Guru tidak perlu menggunakan kekerasan dalam menyuruh peserta didik untuk belajar, cukup dengan memotivasi peserta didik tersebut.
- c) Dengan motivasi peserta didik akan mengetahui dengan jelas makna dalam belajar.
- d) Peserta didik yang gagal mengerjakan sesuatu, tidak akan menyerah dan mencobanya lagi dengan adanya dorongan motivasi (pantang menyerah).

3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik:

1. Kegiatan Pembelajaran

Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan mendesain kegiatan pembelajaran menjadi suatu hal yang menarik bagi peserta didik. Degeng dalam Wena (2009: 2) menyatakan bahwa pembelajaran berarti upaya membelajarkan peserta didik dengan menggunakan semua sumber belajar. Sumber belajar peserta didik dapat dijadikan sebagai media belajar untuk peserta didik, sehingga media belajar dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh Gagne

dalam Wena (2009: 10) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran.

2. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu yang ada pada diri anak, akan membuat anak bersemangat untuk belajar. Dengan demikian akan dapat terbentuk motivasi belajar peserta didik. Keller dalam Wena (2009: 38) mengatakan bahwa menumbuhkan hasrat menyelidik pada peserta didik dapat dilakukan dengan merangsang perilaku yang selalu ingin mencari informasi dengan mengajukan pertanyaan atau masalah yang memerlukan pemecahan oleh peserta didik sendiri. Dengan adanya pertanyaan atau masalah yang disampaikan guru, diharapkan perhatian peserta didik akan lebih terfokus pada proses pembelajaran, sehingga akan terbentuk suatu motivasi untuk belajar.

3. Pengaturan Ruang Kelas

Bobbi De Porter (2007: 60) menyatakan, bila anak belajar di lingkungan yang ditata dengan baik, maka lebih mudahlah untuk mengembangkan dan mempertahankan sikap juara. Pernyataan tersebut dapat dijadikan acuan untuk guru agar dapat mengkondisikan ruang kelas dengan baik. Dengan adanya ruang kelas yang ditata dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan belajar, maka ruang kelas akan dapat menjadi sarana untuk belajar dengan baik.

4. Guru

Guru merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu peran guru yang penting dalam proses pembelajaran adalah memotivasi peserta didik untuk belajar. Naim (2009: 15) mengatakan

bahwa guru sebaiknya mampu membuat peserta didik tertarik dan mendorong peserta didik untuk senang dan menyukai pelajaran. Rasa senang akan menjadi dasar bagi peserta didik untuk tekun dan rajin belajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Selain itu rasa senang akan membuat peserta didik tidak akan merasa bosan dan malas untuk belajar sehingga peserta didik akan selalu bergairah dan bersemangat dalam belajar.

4) Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Suciati dan Irawan (2001: 54) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menumbuhkan motivasi belajar berdasarkan teori *expectancy-value* diidentifikasi empat indikator pembelajaran yang berpengaruh terhadap motivasi belajar atau ARCS (*Attention Relevance Confidence Satisfaction*). *Attention* atau perhatian yang merupakan indikator motivasi peserta didik. Sebaik apapun persiapan guru jika tidak ada perhatian dari peserta didik maka pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. *Relevance* adalah hubungan, dapat diartikan juga sebagai kesesuaian antara kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. *Confidence* atau rasa percaya diri, dalam aspek ini guru dituntut untuk membantu peserta didik mengembangkan harapan keberhasilan dalam pembelajaran. *Satisfaction* atau kepuasan, guru dituntut untuk mengusahakan penguatan motivasi baik dari dalam maupun luar diri peserta didik. Berdasarkan teori tersebut di atas, penulis mengembangkan sebagai indikator instrumen penelitian. Adapun indikator-indikator tersebut sebagai berikut:

- a. *Attention* (perhatian)
- b. *Relevance* (hubungan)
- c. *Confidence* (rasa percaya diri)
- d. *Satisfaction* (kepuasan)

Indikator tersebut akan dikembangkan oleh penulis sebagai kisi-kisi atau instrumen yang dapat dilihat pada bab tiga.

7. Hasil Belajar IPS

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1994:200) hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan Pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya (Hamalik, 2003: 155).

Sudjana (1992:5) mengemukakan bahwa dilihat dari fungsinya jenis penilaian ada beberapa macam yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif, dan penilaian penempatannya. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut: (a) Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. (b) Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu caturwulan, akhir

semester dan akhir tahun. (c) Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi. (d) Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program tersebut.

Penilaian Formatif merupakan penilaian yang sering dilakukan oleh guru setelah dilaksanakannya program belajar-mengajar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang memerlukan perbaikan sehingga hasil belajar mengajar menjadi baik. Suprijono (2009:5-6) menyebutkan ada 5 macam hasil belajar yaitu: (a) Keterampilan intelektual yang mencakup belajar diskriminasi, konsep, prinsip, dan pemecahan masalah yang kesemuanya diperoleh melalui materi yang disajikan oleh pengajar di sekolah. (b) Strategi Kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat dan berfikir. (c) informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan. (d) keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot (e) Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan, serta faktor-faktor intelektual.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar meliputi keterampilan intelektual, kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik, dan

sikap yang kesemuanya diperoleh melalui materi yang disajikan oleh pengajar di sekolah.

Bloom yang dikutip Suprijono (2009:5-6) secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Sudjana (1992:22) menyebutkan untuk ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi. Dari ketiga ranah tersebut kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan erat dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai bahan pengajaran. Sudjana (1992:22) menyatakan hasil belajar itu sendiri adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menerima pengalaman atau latihan belajar, penilaian menjadi penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar telah terjadi dengan melihat perubahan tingkah laku pada diri peserta didik akibat dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya. Penilaian itu dapat dilakukan dengan memberikan *posttest* (test akhir evaluasi).

Ali (1984:40) menyatakan tujuan tes akhir ini adalah untuk mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, jadi dengan melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*, guru dapat mengetahui proses pengajaran berhasil dengan baik atau tidak. Apabila hasil *pretest* rendah sedangkan hasil *posttest* tinggi berarti proses belajar berhasil dengan baik. Dalam hal ini, *posttest* merupakan evaluasi dari proses pembelajaran yang telah berlangsung.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang serumpun atau relevan yang dapat mendukung ide dari suatu penelitian. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Danang Saputro, (2016) yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Prestasi belajar kelas eksperimen yang diajar dengan metode team quiz memiliki rerata 77.88 dan terdapat 88.5% siswa yang mencapai nilai KKM sehingga termasuk dalam kategori baik sedangkan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan metode ceramah memiliki rerata 62.88 dan terdapat 11.5% siswa yang mencapai nilai KKM sehingga termasuk dalam kategori kurang, 2) Terdapat pengaruh penerapan metode *team quiz* terhadap prestasi belajar siswa kelas X TKR di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan temuan bahwa prestasi belajar siswa yang diajar dengan metode *team quiz* lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan metode ceramah, yang dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $(6.503 > 2.056)$.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Shinta Puspitasari, (2014) yang berjudul Peningkatan Minat Belajar IPS Melalui Metode Pembelajaran Aktif Teknik *Quiz Team* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pakem 1 Pakem Sleman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif teknik *quiz team* dapat meningkatkan minat belajar IPS pada siswa ditinjau dari aktivitas guru

dan aktivitas siswa. Persentase pencapaian skala minat belajar IPS pada pra siklus menunjukkan skor sebesar 31% (kategori rendah). Peningkatan terjadi pada siklus 1 meningkat sebesar 27%, kondisi awal 31% meningkat menjadi 58% (kategori sedang) maka skor belum memenuhi 75% dari jumlah siswa mencapai skor sebesar $\geq 75\%$ (kategori tinggi) sehingga tindakan dilanjutkan. Pada siklus II meningkat sebesar 50%, kondisi awal 58% meningkat menjadi 81% maka skor sudah memenuhi 75% dari jumlah siswa mencapai skor sebesar $\geq 75\%$ (kategori tinggi) sehingga tindakan berhasil.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Triastuti, (2014) yang berjudul Perbandingan Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dan Tipe *Jigsaw* Melalui Pendekatan Problem Solving Ditinjau dari Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 3 Pakem Sleman Yogyakarta. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe *Jigsaw* melalui pendekatan problem solving efektif ditinjau dari motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 3 Pakem, (2) tidak ditemukan adanya perbedaan keefektifan Pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe *Jigsaw* melalui pendekatan problem solving ditinjau dari motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 3 Pakem.

C. Kerangka Pikir

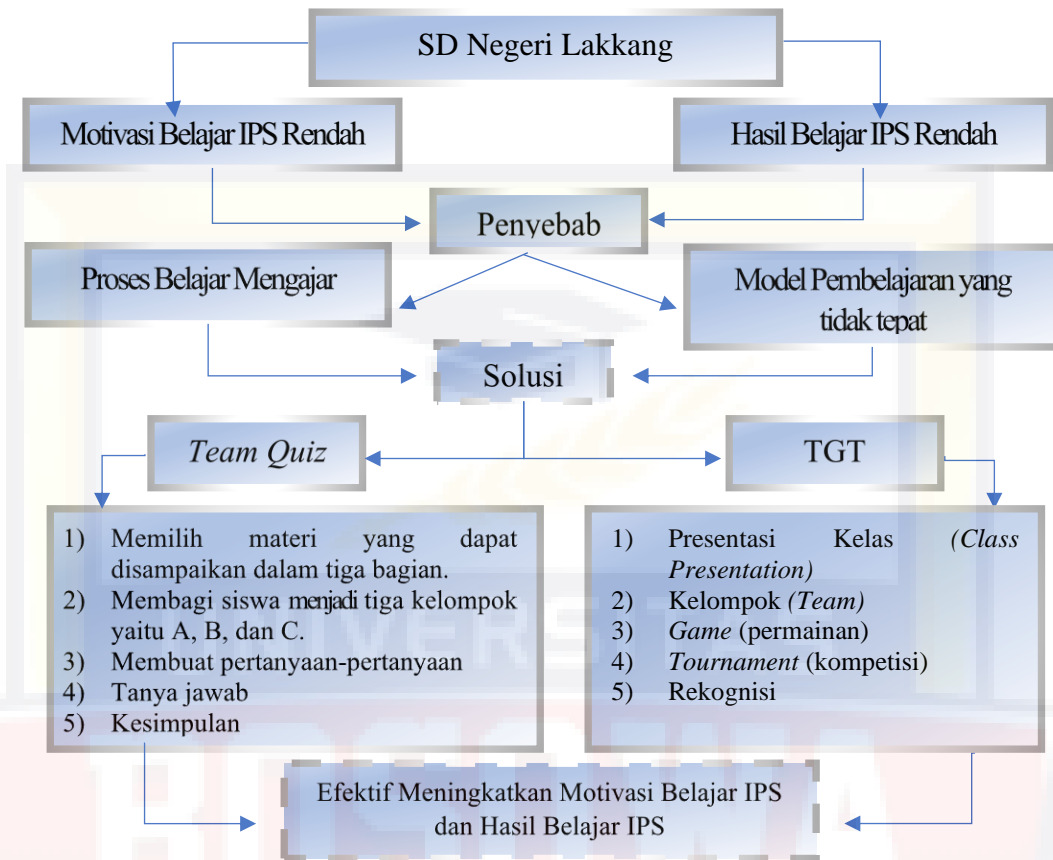
Ilmu Pengetahuan Sosial di SD merupakan mata pelajaran dari perpaduan yang utuh antara beberapa cabang ilmu sosial yang lebih banyak mengkaji berbagai masalah-masalah dan fenomena sosial yang ada di masyarakat di samping hubungan manusia dengan lingkungan fisiknya. Materi yang diajarkan dalam pelajaran IPS cukup banyak dan kompleks sehingga memerlukan

pemahaman yang tinggi untuk mempelajari materi yang disampaikan. Untuk itu peserta didik lebih banyak mempelajari materi IPS dengan menghafalnya.

Pemilihan model pembelajaran didasarkan pada salah satu alasan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, karena pembelajaran terpusat pada peserta didik. Peserta didik mampu bekerja sama dengan teman secara efektif dan berinteraksi di dalam sebuah kelompok belajar. Meskipun pada umumnya guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *Team Quiz* dan TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang di dalam proses pembelajarannya terdapat *game* atau turnamen. Dengan adanya beberapa kegiatan dalam kedua model pembelajaran kooperatif ini, diharapkan peserta didik lebih terpacu dalam proses belajar, sehingga berpengaruh pula pada hasil belajar yang dicapai. Walaupun kedua model ini sama-sama pembelajaran kooperatif, namun terdapat perbedaan proses dalam penerapannya, sehingga peneliti ingin mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan model pembelajaran yang berbeda.

Kelebihan dari kedua model pembelajaran kooperatif ini di antaranya dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik mengembangkan serta menggunakan keterampilan berfikir dan kerja kelompok, mengandung unsur permainan yang bisa memotivasi semangat belajar peserta didik, dapat menuntun peserta didik untuk berkompetisi dalam suasana akademik yang sehat serta dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan dalam proses belajar mengajar seperti yang sudah tertulis pada kajian teori.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada skema kerangka pikir berikut ini.



Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis yang merupakan dugaan sementara di dalam penelitian ini, yaitu: Pembelajaran Model Kooperatif *Team Quiz* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran TGT ditinjau dari hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri Lakkang.

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam bagian ini akan dipaparkan metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian yang meliputi; Jenis dan desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji coba dan analisis instrumen. Adapun paparan selengkapnya adalah sebagai berikut.

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada dan tidaknya perbandingan dari suatu kasus yang diselidiki atau subjek penelitian. penelitian eksperimen yang digunakan merupakan *Quasi Experimental* atau sering disebut dengan eksperimen semu. *Quasi Experimental* adalah pendekatan dari *true experimental* dan kelompok yang dieksperimenkan dibentuk secara acak (Wiersma dan Jurs, 2009: 165). Disebut eksperimen semu karena eksperimen ini belum atau tidak memiliki cir-ciri rancangan eksperimen yang sebenarnya karena variabel-variabel yang seharusnya dikontrol atau dimanipulasi tidak sepenuhnya dikendalikan oleh peneliti. Oleh sebab itu, validitas penelitian menjadi kurang cukup untuk disebut sebagai eksperimen yang sebenarnya (Wiersma & Jurs, 2009: 166). Penelitian ini menggunakan kelompok-kelompok untuk perlakuan karena peneliti tidak dapat memilih individu secara

acak, hal ini disebabkan karena sampel tidak dikontrol secara teliti, melainkan sampel hanya menggunakan kelas yang memang sudah ada sebelumnya.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rancangan dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti memperoleh jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2010:116). Desain penelitiannya dapat digambarkan dengan rancangan sebagai berikut:

O1	X ₁	O2
O3	X ₂	O4

Gambar 3.1: Desain Penelitian

Keterangan:

O1: Pretes Kelas Pertama
X₁: Perlakuan Pertama
O2: Posttes Kelas Pertama

O3: Pretes Kelas Kedua
X₂: Perlakuan Kedua
O4: Posttes Kelas Kedua

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menetapkan kelompok yang akan dijadikan sebagai kelompok kontrol, kelompok kontrol itu sendiri menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dan sebagai kelompok eksperimennya yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *team quiz*.

Sebelum masing-masing diberi perlakuan, kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen diberikan *pretest* terlebih dahulu guna mengetahui kemampuan awal peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan pada kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dan pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif *team quiz*.

A. Lokasi dan Waktu

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah yang ada di Pulau Lakkang yaitu SD Negeri Lakkang yang lokasinya berada di salah satu pulau yang ada di Kota Makassar tepatnya di Delta Sungai Tallo.

Peneliti memilih sekolah ini sebagai tempat penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan, diantaranya *Pertama*, SD Negeri Lakkang merupakan sekolah tempat mengabdikan peneliti sehingga peneliti terdorong untuk meneliti sejauh mana motivasi dan hasil belajar peserta didik di SD Negeri Lakkang dengan mengungkap metode belajar yang *variative* dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Quiz* dan *Teams Games Tournaments*. *Kedua*, Lokasi penelitian yang terjangkau bagi peneliti sehingga dapat meminimalisir pembiayaan dalam penelitian ini.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan sejak pelaksanaan pra penelitian yang dilakukan pada bulan November 2020 sampai Januari 2021, sedangkan untuk penelitian ini dilakukan pada tanggal 26 April s.d 26 Mei 2021 di kelas IV SD Negeri Lakkang yang berada di Kecamatan Tallo Kota Makassar.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

SD Negeri Lakkang merupakan satu-satunya sekolah dasar yang ada di Pulau Lakkang. Sekolah ini memiliki jumlah guru sebanyak 12 orang dan memiliki tujuh rombongan belajar dengan total keseluruhan peserta didik sebanyak 182

orang. Adapun jumlah keseluruhan peserta didik SD Negeri Lakkang bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Peserta Didik SD Negeri Lakkang

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	I	17	8	25
2.	II	12	14	26
3.	III	22	13	35
4.	IV-A	14	7	21
5.	IV-B	12	8	20
6.	V	17	15	32
7.	VI	13	10	23

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik purposive sampling. Sampling atau biasa disebut dengan teknik sampling merupakan teknik atau cara yang digunakan peneliti untuk mengambil sampel penelitian yang akan diteliti. Oleh karena itu, peneliti memerlukan dua kelas yang dapat mewakili karakteristik populasi, maka peneliti mengambil kelas IV-A dan IV-B sebagai objek penelitian karena kelas tersebut dianggap mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan.

Alasan digunakannya teknik purposive sampling yakni peneliti hanya bisa menggunakan dua kelas dari ketujuh kelas di SD Negeri Lakkang dan peneliti hanya diberi kesempatan meneliti di dalam kelas selama satu bulan saja dengan sistem bergiliran karena mengingat kondisi saat ini yang masih dalam situasi pandemik. Sehingga peneliti memerlukan dua kelas yang dapat mewakili karakteristik seluruh populasi. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti

yaitu mengetahui perbandingan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan dua model pembelajaran kooperatif yang berbeda, maka peneliti mengambil kelas IV-A dan IV-B sebagai objek penelitian karena kelas tersebut dianggap mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan dan hanya Kelas IV yang memiliki dua rombel dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Model
1	IV-A	21	<i>TGT</i>
2	IV-B	20	<i>Team Quiz</i>
Jumlah		41	

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2010:148). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes dan instrumen non tes.

1. Instrumen Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar IPS peserta didik diberikan pada akhir pembelajaran setelah kedua kelas diberi perlakuan. Instrumen tes pada penelitian ini berupa soal pilihan ganda (*multiple choice*) yang masing-masing nomor memiliki empat alternatif jawaban (a, b, c, atau d) dengan salah satu jawaban benar. Penilaian dalam tes ini apabila jawaban benar diberi skor 1 dan apabila jawaban salah diberi skor 0. Salah satu bentuk tes objektif adalah soal bentuk pilihan ganda. Soal bentuk pilihan ganda merupakan soal yang telah disediakan pilihan jawabannya (Depdiknas, 2008:15). Tes pilihan ganda terdiri dari sebuah pernyataan atau kalimat yang belum lengkap yang kemudian diikuti oleh sejumlah pernyataan atau

bentuk yang dapat untuk melengkapinya. Dari sejumlah “pelengkap” tersebut, hanya satu yang tepat sedang yang lain merupakan pengecoh (*distractors*) (Nurgiyantoro, 2001: 99).

Soal tes yang diberikan pada penelitian ini adalah soal-soal dari materi *Lingkungan Tempat Tinggalku*. Berikut ini adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk materi *Lingkungan Tempat Tinggalku* yakni mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Ada dua soal dalam instrumen tes pada penelitian ini yaitu soal *pretest* dan soal *posttest* untuk materi *Lingkungan Tempat Tinggalku*. Soal-soal tersebut dibuat dalam bentuk soal pilihan ganda yang merupakan soal-soal pemecahan masalah. *Pretest* diberikan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan, sedangkan *posttest* diberikan untuk mengukur kemampuan belajar IPS setelah mendapat perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* dan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2. Instrumen Non Tes (Angket Motivasi Belajar)

Angket motivasi belajar IPS dalam penelitian ini disusun dengan memuat 15 pertanyaan dalam bentuk *checklist* yang mengungkap motivasi belajar IPS. Angket motivasi belajar IPS digunakan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar IPS dalam pembelajaran IPS.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar IPS

Dimensi	Indikator	No. Item		Jumlah
		Positif	Negatif	Item
Motivasi Intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar IPS	1,3	2	3
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar IPS	4,5,6	-	3
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan dalam belajar IPS	8	7	2
Motivasi Ekstrinsik	Adanya dorongan berkenaan dengan umpan balik dalam belajar IPS	10	9	2
	Adanya hasrat berkenaan dengan kegiatan yang menarik dalam belajar IPS	11	12	2
	Adanya keinginan berkenaan dengan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar IPS dengan baik	13,15	14	3
Jumlah		10	5	15

3. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kesesuaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas dengan langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran pada RPP yang telah disusun. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran diisi oleh seorang observer. Objek yang diamati oleh observer adalah aktivitas guru dan peserta didik dalam

melaksanakan proses pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP yang telah disusun sebelumnya.

D. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen penelitian yang diujicobakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang terdiri atas 30 butir soal untuk kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas IV dengan 4 pilihan jawaban. Uji coba berbentuk tes ini akan dilaksanakan di dua kelas di SD Negeri Lakkang.

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen merupakan prosedur pengujian untuk melihat apakah soal tersebut tersebut sudah terukur dengan cermat atau tidak. Dalam menguji validitas butir menggunakan teknik korelasi *product moment pearson*. Untuk menghitung dengan mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total, skor butir dilihat sebagai nilai x dan skor total sebagai nilai y. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan:

$$x = X - \bar{X}$$

$$y = Y - \bar{Y}$$

\bar{X} = nilai rata-rata dari X

\bar{Y} = nilai rata-rata dari Y

(Arikunto, 2007:70)

Dari hasil perhitungan korelasi akan didapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan menentukan apakah suatu item valid digunakan atau tidak. Dalam menentukan valid atau tidaknya, suatu item yang digunakan, biasanya dilakukan dengan membandingkan koefisien

korelasi dari setiap item dengan r_{tabel} . Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 41 peserta didik, sehingga pembandingnya adalah 0,312 sesuai dengan r_{tabel} . Apabila $r_{xy} \geq r_{tabel}$ maka item akan dinyatakan valid tetapi jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid. Berikut ini adalah hasil uji validitas untuk motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3.4. Hasil Uji Kevalidan Angket Motivasi

Item	r_{hitung}	$r_{tabel} (0,05)$	Keterangan
1	0,327	0,312	Valid
2	0,700	0,312	Valid
3	0,602	0,312	Valid
4	0,597	0,312	Valid
5	0,488	0,312	Valid
6	0,377	0,312	Valid
7	0,646	0,312	Valid
8	0,428	0,312	Valid
9	0,445	0,312	Valid
10	0,412	0,312	Valid
11	0,102	0,312	Tidak Valid
12	0,478	0,312	Valid
13	0,509	0,312	Valid
14	0,263	0,312	Tidak Valid
15	0,431	0,312	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 41 responden yang digunakan dalam uji coba instrumen untuk motivasi belajar peserta didik dapat ditentukan r_{tabel} sebesar 0,312. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dari 15 item terdapat dua item yang memiliki nilai *pearson correlation* atau r_{hitung} yang lebih kecil dari r_{tabel} . Hal ini berarti bahwa kedua item ini dinyatakan tidak valid.

Maka dari itu, sebagai solusi kedua item tersebut digantikan atau diperbaharui.

Selanjutnya akan dijelaskan hasil uji validitas untuk hasil belajar peserta didik.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validasi Instrumen Hasil Belajar Peserta didik

Item	r_{hitung}	$r_{tabel (0,05)}$	Keterangan
1	0,606	0,312	Valid
2	0,794	0,312	Valid
3	0,606	0,312	Valid
4	0,794	0,312	Valid
5	0,606	0,312	Valid
6	0,606	0,312	Valid
7	0,794	0,312	Valid
8	0,606	0,312	Valid
9	0,794	0,312	Valid
10	0,794	0,312	Valid
11	0,794	0,312	Valid
12	0,794	0,312	Valid
13	0,794	0,312	Valid
14	0,794	0,312	Valid
15	0,606	0,312	Valid
16	0,794	0,312	Valid
17	0,606	0,312	Valid
18	0,794	0,312	Valid
19	0,794	0,312	Valid
20	0,606	0,312	Valid
21	0,606	0,312	Valid
22	0,794	0,312	Valid
23	0,606	0,312	Valid
24	0,794	0,312	Valid
25	0,732	0,312	Valid
26	0,606	0,312	Valid

Item	r _{hitung}	r _{tabel} (0,05)	Keterangan
27	0,794	0,312	Valid
28	0,794	0,312	Valid
29	0,606	0,312	Valid
30	0,606	0,312	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 41 responden yang digunakan dalam uji coba instrumen untuk hasil belajar peserta didik dapat ditentukan r_{tabel} sebesar 0,312. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dari 30 item secara keseluruhan semua item tersebut dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Metode pengujian reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

- r_i = reliabilitas instrumen
- k = mean kuadrat antara subjek
- $\sum S_i^2$ = mean kuadrat kesalahan
- S_t² = varians total

Rumus untuk varian total dan varian item:

$$S_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

$$S_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

Keterangan:

- JK_i = jumlah kuadrat seluruh skor item
- JK_s = jumlah kuadrat subjek

Sugiyono (2010:365) reliabilitas instrumen menggunakan *Alpha Cronbach*, maka instrumen dapat dikatakan reliabel apabila koefisien alpha \geq r_{tabel}

dengan taraf signifikansi 5%. Untuk mengetahui bahwa koefisien data itu reliabilitasnya kuat menggunakan rumus tersebut dan diinterpretasikan dengan koefisien korelasi sebagai berikut (Sugiyono, 2010:231):

Tabel 3.6 Kategori Reliabilitas Soal

Interval Koefisien	Kategori reliabilitas
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Hasil pengujian yang didapatkan *Alpha-Cronbach* sebesar 5% sehingga berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa soal memiliki tingkat reliabilitas yang kuat. Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas untuk angket motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Peserta Didik

Sig. (Apha Cronbach's)	Keputusan
0,717	Kuat

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *alpha cronbach's* yang diperoleh sebesar 0,717. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi reliabilitasnya berada pada kategori yang kuat. Selanjutnya akan dijelaskan hasil uji reliabilitas untuk aspek hasil belajar peserta didik.

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar Peserta Didik

Sig. (Apha Cronbach's)	Keputusan
0,758	Kuat

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *alpha cronbach's* yang diperoleh sebesar 0,758. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi reliabilitasnya berada pada kategori yang kuat.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan gambar atau karya seseorang (Sugiyono, 2011). Tujuan dari dokumentasi ini adalah mencari data-data atau dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rencana Pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Lakkang.

2. Metode Eksperimen

Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.9 Konsep Eksperimen

Kelompok	Kondisi Awal	Perlakuan	Kondisi Akhir
Kontrol	<i>Pretest</i>	Model Pembelajaran kooperatif TGT	<i>Posttest</i>
Eksperimen	<i>Pretest</i>	Model Pembelajaran Kooperatif <i>team quiz</i>	<i>Posttest</i>

Pada kondisi awal kelompok eksperimen diberikan *pretest* yang nantinya akan dijadikan sebagai dasar pembandingan nilai *posttest*. Selanjutnya perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen adalah memberikan pembelajaran dengan metode kooperatif TGT, kemudian mengadakan *posttest* untuk melihat

hasil pembelajarannya. Pada kondisi awal kelompok kontrol juga diberikan *pretest* yang nantinya akan dijadikan sebagai dasar pembandingan nilai *posttest*. Selanjutnya perlakuan yang diberikan adalah memberikan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *team quiz*, kemudian juga mengadakan *posttest* untuk melihat hasil pembelajarannya. Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelompok kontrol tersebut sama dengan soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini akan di dapatkan dua jenis data yaitu data tentang motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Kedua data digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan pada penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu analisis deskriptif data dan analisis pengujian hipotesis penelitian. Penulis menggunakan teknik analisis data dengan pendekatan metode kuantitatif deskriptif. Dimana dalam pengolahan data secara kuantitatif ini mengolah data hasil *pretest* dan *posttest*.

Sebelum mengolah data terlebih dahulu dilakukan pemberian nilai untuk data motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Adapun penskoran untuk skala motivasi belajar IPS pada penelitian ini memiliki rentang 15 sampai dengan 60.

Skor yang diberikan terhadap pernyataan-pernyataan dalam angket motivasi belajar IPS diberi dengan ketentuan adalah (1) untuk pernyataan dengan kriteria positif: “SL” = 4, “SR” = 3, “JR” = 2, dan “TP” = 1; (2) untuk pernyataan dengan kriteria negatif: “SL” = 1, “SR” = 2, “JR” = 3, dan “TP” = 4.

Sementara itu, penskoran untuk data hasil belajar ditentukan berdasarkan metode Rights Only, yaitu jawaban benar diberi skor satu dan jawaban salah atau butir soal yang tidak dijawab diberi skor nol. Skor setiap peserta didik ditentukan dengan menghitung jumlah jawaban yang benar. Pemberian skor dihitung dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{\sum R}{\text{Jumlah Soal}} \times \text{Skor Maksimal}$$

Keterangan:

S: Skor peserta didik

R: Jawaban peserta didik yang benar.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil penelitian yang telah diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Analisis deskriptif yang dilakukan terdiri dari analisis rata-rata, simpangan baku, skor tertinggi, dan skor terendah untuk data motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Analisis yang akan dilakukan adalah analisis deskriptif dan menggunakan statistik deskriptif dengan program *SPSSTM 25.0*. Data motivasi belajar peserta didik yang diperoleh dikategorisasikan menjadi beberapa kriteria untuk selanjutnya dihitung persentase pencapaian setiap. Untuk menentukan kriteria hasil pengukuran menggunakan klasifikasi berdasarkan rata-rata ideal (M_i) dan Standar deviasi ideal (S_i). $M_i = (15+60)/2 = 37,5$ dan $S_i = (60-15)/6 = 7,5$. Kriteria dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 3.10 Kriteria Motivasi Belajar IPS

Interval	Nilai	Kriteria
$Mi + 1,5 Si < X \leq Mi + 3 Si$	$48,75 < X \leq 60$	Sangat Tinggi
$Mi + 0,5 Si < X \leq Mi + 1,5 Si$	$41,25 < X \leq 48,75$	Tinggi
$Mi - 0,5 Si < X \leq Mi + 0,5 Si$	$33,75 < X \leq 41,25$	Sedang
$Mi - 1,5 Si < X \leq Mi - 0,5 Si$	$26,25 < X \leq 33,75$	Rendah
$Mi - 3 Si \leq X \leq Mi - 1,5 Si$	$15 \leq X \leq 26,25$	Sangat Rendah

Keterangan:

Mi = (skor maksimal + skor minimal)/2

Si = (skor maksimal – skor minimal)/6

X = total skor aktual

2. Analisis Inferensial

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk membuktikan bahwa data sampel yang diperoleh pada masing-masing variabel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji ini dilakukan pada data hasil *pretest* dan *posttest* dengan melihat koefisien korelasi Pearson yang diperoleh dari hasil perhitungan jarak mahalanobis dengan berbantuan SPSS 25 for windows. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorof Sminorf*. Pedoman pengambilan keputusan dengan mengambil nilai taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

1. Nilai signifikansi (sig) < 0,05, distribusi tidak normal

2. Nilai signifikansi (sig) \geq 0,05 distribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang *homogeny* atau tidak dengan cara membandingkan kedua variansnya. Uji

yang digunakan adalah uji homogenitas varians. Pengujian homogenitas dilakukan dengan analisis *t-tes of Homogeneity of Varians* menggunakan program *SPSSTM versi 25.0*. Persyaratan homogen jika probabilitasnya (*Sig*) > 0,05 dan jika probabilitasnya (*Sig*) < 0,05 maka data tersebut tidak homogen

c. Uji Keefektifan

Model pembelajaran kooperatif *team quiz* dan *Teams Games Tournaments (TGT)* dikatakan efektif terhadap motivasi dan hasil belajar jika rata-rata skor motivasi belajar peserta didik termasuk dalam kategori tinggi yaitu lebih dari 41. Kemudian, model pembelajaran kooperatif *team quiz* dan *Teams Games Tournaments (TGT)* dikatakan efektif terhadap hasil belajar peserta didik jika rata-rata skor lebih dari atau sama dengan 75 sesuai KKM yang diterapkan di sekolah.

Hipotesis yang digunakan untuk uji keefektifan adalah sebagai berikut.

Hipotesis Pertama

H₀ : Model pembelajaran kooperatif *team quiz* tidak efektif ditinjau motivasi belajar peserta didik

H₁ : Model pembelajaran kooperatif *team quiz* efektif ditinjau motivasi belajar peserta didik

Hipotesis Kedua

H₀ : Model pembelajaran kooperatif *team quiz* tidak efektif ditinjau hasil belajar peserta didik

H₁ : Model pembelajaran kooperatif *team quiz* efektif ditinjau hasil belajar peserta didik

Hipotesis Ketiga

H₀ : Model pembelajaran TGT tidak efektif ditinjau Motivasi belajar peserta didik

H₁ : Model pembelajaran TGT efektif ditinjau Motivasi belajar peserta didik

Hipotesis Keempat

H₀ : Model pembelajaran TGT tidak efektif ditinjau hasil belajar peserta didik

H₁ : Model pembelajaran TGT efektif ditinjau hasil belajar peserta didik

Kesimpulan yang diambil pada hasil analisis ini dilakukan dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Kriteria keputusan adalah H₀ ditolak jika nilai signifikansi lebih kecil dari alpha (0,05) dengan kesimpulan sebagai berikut: (1) nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka model pembelajaran efektif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik, dan (2) nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka model pembelajaran tidak efektif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

d. Uji Perbandingan Keefektifan Model Pembelajaran

Uji perbandingan keefektifan dilakukan untuk menguji rata-rata dua sampel independen. Pengujian ini dilakukan setelah uji prasyarat analisis (normalitas dan homogenitas) dan uji keefektifan pembelajaran. Data yang dianalisis adalah data sebelum perlakuan (*pretest*) dan data setelah perlakuan (*posttest*) dari kedua sampel yang diberikan perlakuan berbeda. Analisis data *pretest* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keefektifan antara kedua sampel sebelum perlakuan, sedangkan analisis data *posttest* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keefektifan kedua sampel setelah diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hipotesis dari masalah tersebut.

Hipotesis Pertama

H_0 : Tidak terdapat perbedaan capaian awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditinjau motivasi dan hasil belajar peserta didik

H_1 : Terdapat perbedaan capaian awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditinjau motivasi dan hasil belajar peserta didik

Hipotesis Kedua

H_0 : Tidak terdapat perbedaan keefektifan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditinjau motivasi dan hasil belajar peserta didik

H_1 : Terdapat perbedaan keefektifan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditinjau motivasi dan hasil belajar peserta didik

Statistik uji yang digunakan adalah uji *MANOVA (Hotelling's Trace)*.

Apabila dari hasil pengujian hipotesis pertama diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan kemampuan awal antara kedua kelas, maka untuk menguji pengaruh pendekatan pembelajaran antara kedua kelas dilakukan dengan menganalisis data *posttest* menggunakan *manova* dengan nilai kemampuan awal sebagai *variat*. Sebaliknya, apabila diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan awal kedua kelas sama, maka untuk menguji pengaruh pendekatan pembelajaran dilakukan dengan menganalisis skor *posttest* menggunakan *manova* tanpa *variat*. Apabila dari hasil pengujian hipotesis kedua diperoleh kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata antara kedua kelas maka analisis tidak perlu dilakukan uji lanjutan. Tetapi jika diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor dari kedua kelas maka perlu dilakukan uji lanjutan untuk mengetahui keunggulan pendekatan pembelajaran.

e. Uji Keunggulan

Setelah diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan keefektifan antara kedua kelas maka akan dilakukan uji lanjutan untuk mengetahui pendekatan pembelajaran mana yang lebih efektif ditinjau dari motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hipotesis yang akan diuji berdasarkan masalah ini adalah sebagai berikut.

Hipotesis Pertama

H_0 : Model pembelajaran kooperatif *team quiz* tidak lebih efektif dibandingkan model TGT ditinjau motivasi belajar peserta didik

H_1 : Model pembelajaran kooperatif *team quiz* lebih efektif dibandingkan model TGT ditinjau motivasi belajar peserta didik

Hipotesis Kedua

H_0 : Model pembelajaran kooperatif *team quiz* tidak lebih efektif dibandingkan model TGT ditinjau hasil belajar peserta didik

H_1 : Model pembelajaran kooperatif *team quiz* lebih efektif dibandingkan model TGT ditinjau hasil belajar peserta didik

Satistik uji yang digunakan pada pengujian hipotesis adalah *independent sample t-test* dengan rumus berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Kesimpulan yang diambil pada hasil analisis ini dilakukan dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Kriteria keputusan adalah H_0 ditolak jika nilai signifikansi lebih kecil dari alpha (0,05) dengan kesimpulan sebagai berikut: (1)

nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka model pembelajaran kooperatif *team quiz* lebih efektif dibandingkan model TGT terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik, dan (2) nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka model pembelajaran kooperatif *team quiz* tidak lebih efektif dibandingkan model TGT terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dipaparkan tentang hasil penelitian serta pembahasan. Adapun paparan selengkapnya adalah sebagai berikut.

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Lakkang semester genap tahun ajaran 2020/2021. Sampel dalam penelitian ini mengambil dua kelas yaitu kelas IV-A yang berjumlah 21 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B berjumlah 20 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Penerapan model pembelajaran TGT digunakan di kelas kontrol, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan penerapan model pembelajaran *Team Quiz*. Banyaknya jam pertemuan dalam kegiatan di dalam kelas disesuaikan dengan standar dan kompetensi dasar yang dapat dicapai oleh peserta didik serta kondisi *covid-19* dengan menggunakan protokol kesehatan yang ketat. Data penelitian yang diperoleh terdiri atas nilai tes awal (*pretest*) sebagai kemampuan awal peserta didik dan nilai tes akhir (*posttest*) sebagai data motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kegiatan pembelajaran pada kedua kelas mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun berdasarkan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian diawali dengan pemberian *pretest* berupa tes hasil belajar dan penyebaran angket motivasi belajar peserta didik. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum

perlakuan. Setelah *pretest* pada pertemuan pertama selesai, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* dan model pembelajaran TGT pada masing-masing kelas selama 4 kali pertemuan. Adapun materi yang diajarkan adalah Tema 8 Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

Selama pemberian perlakuan pada kedua kelas, ada seorang observer yang mengobservasi keterlaksanaan pembelajaran. Setelah pemberian perlakuan selesai selama 4 kali pertemuan, kemudian dilakukan *posttest* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Hasil *posttest* ini yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan masing-masing pendekatan pembelajaran. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelas *teams quiz* dan TGT disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kooperatif Tipe Teams Quiz

Pertemuan	Hari/Tanggal	Observasi Kegiatan Guru (%)	Observasi Kegiatan Peserta Didik (%)
1	26 April 2021	85	80
2	29 April 2021	97	100
3	17 Mei 2021	87	97
4	20 Mei 2021	100	100
Rata-rata		92,25	94,25

Tabel 4.2 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas TGT

Pertemuan	Hari/Tanggal	Observasi Kegiatan Guru (%)	Observasi Kegiatan Peserta Didik (%)
1	26 April 2021	97	80
2	29 April 2021	85	85
3	17 Mei 2021	87	95
4	20 Mei 2021	100	95
Rata-rata		92,25	91,25

Berdasarkan kedua tabel keterlaksanaan pembelajaran kedua kelas tersebut, dapat diketahui bahwa kegiatan guru dalam menerapkan model pembelajaran sama yaitu 92,25%. Sedangkan pada kegiatan peserta didik, terdapat selisih sebesar 2,75% dari kedua kelas dengan kelas *team quiz* lebih tinggi daripada kelas TGT. Model pembelajaran *team quiz* yang telah dilakukan mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, pada awal pertemuan masih rendah dikarenakan peserta didik dihadapkan pada pembelajaran yang berbeda dari biasanya.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar peserta didik atau nilai *posttest* dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan instrument soal. Sebelum melakukan pengujian hipotesis penelitian, akan dianalisis terlebih dahulu mengenai nilai rata-rata peserta didik, normalitas, dan homogenitas yang diperoleh dari kedua kelas yaitu pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil penelitian perbandingan keefektifan pembelajaran ips menggunakan model pembelajaran kooperatif *team quiz* dengan *Teams Games*

Tournaments (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SD Negeri Lakkang adalah sebagai berikut:

a). Data Motivasi Belajar Peserta Didik

Data motivasi belajar peserta didik terdiri dari skor awal dan skor akhir. Skor awal motivasi belajar diperoleh sebelum diberikan perlakuan, sedangkan skor akhir diperoleh setelah perlakuan. Skor awal motivasi belajar akan digunakan untuk mengetahui kemampuan awal motivasi peserta didik, sedangkan skor akhir yang diperoleh setelah perlakuan digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan model pembelajaran. Data skor motivasi belajar peserta didik pada kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Deskripsi Motivasi Belajar

Deskripsi	Model <i>Team Quiz</i>		Model TGT	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Banyak peserta didik	20	20	21	21
Rata-rata	27,25	50,65	27,10	46,71
Skor maksimum teoretik	60,00	60,00	60,00	60,00
Skor minimum teoretik	15,00	15,00	15,00	15,00
Skor maksimum	36,00	59,00	37,00	53,00
Skor minimum	18,00	41,00	17,00	40,00
Standar deviasi	5,118	5,941	6,228	4,149
Jumlah	545	1013	569	981

Berdasarkan Tabel 4.3, dapat diketahui bahwa skor motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu sebelum perlakuan diperoleh motivasi belajar peserta didik sebesar 545 dan setelah diberikan perlakuan diperoleh sebesar 1013 untuk kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol sebelum perlakuan diperoleh motivasi sebesar 569 dan setelah perlakuan diperoleh sebesar 981. Kemudian, jika dilihat dari skor akhir motivasi belajar peserta didik, kelas

eksperimen memiliki rata-rata yang tinggi daripada kelas kontrol. Rata-rata kedua kelas ini setelah diberikan perlakuan sudah berada pada kategori baik. Kelas eksperimen dengan nilai rata-rata sebesar 50,65 yang berarti bahwa motivasi peserta didik berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata motivasi setelah perlakuan sebesar 46,71 yang berarti bahwa motivasi peserta didik di kelas ini berada pada kategori tinggi. Adapun Nilai minimum dan maksimum kedua kelas juga mengalami peningkatan yakni minimum *pretest* kelas eksperimen sebesar 18 meningkat menjadi 41 setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Sedangkan pada kelas kontrol nilai minimum *pretest* diperoleh sebesar 17 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) diperoleh sebesar 40. Data skor motivasi belajar peserta didik dari kedua kelas kemudian akan digunakan untuk menguji hipotesis guna mengetahui tingkat keefektifan pendekatan *teams quiz* dan TGT dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selanjutnya, distribusi frekuensi dan persentase skor motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan didasarkan pada tabel kriteria motivasi belajar peserta didik.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	P (%)	F	P (%)
$48,75 < X \leq 60$	Sangat Tinggi	0	0	12	60
$41,25 < X \leq 48,75$	Tinggi	0	0	8	40
$33,75 < X \leq 41,25$	Sedang	1	5	0	0
$26,25 < X \leq 33,75$	Rendah	11	55	0	0

Interval	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	P (%)	F	P (%)
$15 \leq X \leq 26,25$	Sangat Rendah	8	40	0	0
Total		20	100	20	100

Berdasarkan Tabel 4.4, dapat diketahui bahwa motivasi belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan frekuensi setelah diberikan perlakuan pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Pada kelas eksperimen sebelum perlakuan 1 peserta didik berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 5%, 11 peserta didik berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 55% dan 8 peserta didik berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 40%. Setelah perlakuan mengalami peningkatan yakni sebanyak 8 orang peserta didik berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 40%, dan 12 peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 60%.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Interval	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	P (%)	F	P (%)
$48,75 < X \leq 60$	Sangat Tinggi	0	0	14	66,67
$41,25 < X \leq 48,75$	Tinggi	0	0	7	33,33
$33,75 < X \leq 41,25$	Sedang	3	14,28	0	0
$26,25 < X \leq 33,75$	Rendah	10	47,63	0	0
$15 \leq X \leq 26,25$	Sangat Rendah	8	38,09	0	0
Total		21	100	21	100

Berdasarkan Tabel 4.5, dapat diketahui bahwa motivasi belajar kelas kontrol mengalami peningkatan frekuensi setelah diberikan perlakuan pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Pada kelas kontrol sebelum perlakuan 3 peserta didik berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 14,28%, 10 peserta didik berada

pada kategori rendah dengan persentase sebesar 47,63% dan 8 peserta didik berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 38,09%. Setelah perlakuan mengalami peningkatan yakni sebanyak 7 orang peserta didik berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 33,33%, dan 14 peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 66,67%.

b). Data Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar peserta didik terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Kedua data ini didapatkan dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data terdiri dari dua jenis yaitu data *pretest* yang didapatkan sebelum kedua kelas mendapatkan perlakuan, sedangkan data *posttest* setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan masing-masing. Data hasil belajar peserta didik pada kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik

Deskripsi	Model <i>Team Quiz</i>		Model TGT	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Banyak Peserta Didik	20	20	21	21
Rata-rata	26,00	85,35	24,67	80,05
Skor maksimum teoretik	100,00	100,00	100,00	100,00
Skor minimum teoretik	00,00	00,00	00,00	00,00
Skor maksimum	44,00	94,00	36,00	88,00
Skor minimum	17,00	77,00	18,00	70,00
Standar deviasi	7,827	4,511	4,810	5,296
Jumlah	520	1707	518	1681

Berdasarkan Tabel 4.6, dapat diketahui bahwa skor hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu sebelum perlakuan diperoleh hasil belajar peserta didik sebesar 520 dan setelah diberikan perlakuan diperoleh sebesar 1707 untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol sebelum perlakuan diperoleh

hasil belajar sebesar 518 dan setelah perlakuan diperoleh sebesar 1681. Kemudian, jika dilihat dari skor akhir hasil belajar peserta didik, kelas eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Rata-rata kedua kelas ini setelah diberikan perlakuan sudah lebih dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan sekolah yaitu sebesar 75.

Adapun kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,35, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata motivasi setelah perlakuan sebesar 80,05. Adapun Nilai minimum dan maksimum kedua kelas juga mengalami peningkatan yakni minimum *pretest* kelas eksperimen sebesar 17 meningkat menjadi 77 setelah diberikan perlakuan (*posttest*), sedangkan pada kelas kontrol nilai minimum *pretest* diperoleh sebesar 18 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) diperoleh sebesar 70.

Data skor hasil belajar peserta didik dari kedua kelas kemudian akan digunakan untuk menguji hipotesis guna mengetahui tingkat keefektifan pendekatan *teams quiz* dan TGT dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya, distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
81-100	Sangat Tinggi	0	0	18	90
61-80	Tinggi	0	0	2	10
51-60	Sedang	0	0	0	0
21-50	Rendah	14	70	0	0
0-20	Sangat Rendah	6	30	0	0
Total		20	100	20	100

Berdasarkan Tabel 4.7, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan frekuensi setelah diberikan perlakuan pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Pada kelas eksperimen sebelum perlakuan 14 peserta didik berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 70% dan 6 peserta didik berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 30%. Setelah perlakuan mengalami peningkatan yakni sebanyak 2 orang peserta didik berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 10%, dan 18 peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 90%.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol

Interval	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
81-100	Sangat Tinggi	0	0	9	42,85
61-80	Tinggi	0	0	12	57,15
51-60	Sedang	0	0	0	0
21-50	Rendah	17	80,95	0	0
0-20	Sangat Rendah	4	19,05	0	0
Total		21	100	21	100

Berdasarkan Tabel 4.8, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan frekuensi setelah diberikan perlakuan pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Pada kelas kontrol sebelum perlakuan 17 peserta didik berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 80,95% dan 4 peserta didik berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 19,05%. Setelah perlakuan mengalami peningkatan yakni sebanyak 12 peserta didik berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 57,15%, dan 9 peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 42,85%.

3. Analisis Data

Analisis data hasil penelitian yang telah dilakukan berupa pengujian hipotesis yang telah disusun dimana bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif *teams quiz* dan model pembelajaran TGT. Skor awal dan akhir motivasi belajar peserta didik dari kedua kelas dianalisis untuk menentukan keefektifan kedua model pembelajaran yang diterapkan. Adapun analisis data variabel hasil belajar diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* baik di kelas eksperimen dengan model pembelajaran *team quiz* maupun kelas TGT untuk kelas kontrol.

1). Uji Asumsi

Uji asumsi terdiri dari 2 macam yaitu uji normalitas multivariat dan homogenitas multivariat. Hasil uji normalitas menunjukkan apakah data yang diperoleh dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas berasal dari data yang mempunyai varians yang homogen.

a. Uji Normalitas

1) Data Motivasi Belajar

Uji Normalitas bertujuan untuk melihat data masing-masing variabel terikat berasal dari data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan menggunakan uji kolmogorov. Uji dilakukan pada data masing-masing variabel terikat sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas baik eksperimen maupun kontrol. Adapun hasil uji normalitas setelah perlakuan disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9 Uji Normalitas Motivasi Belajar

Kelas	Data	Koefisien Korelasi Pearson	Keterangan
Eksperimen (Model Team Quiz)	<i>Pretest</i>	0,200	Normal
	<i>Posttest</i>	0,200	Normal
Kontrol (Model TGT)	<i>Pretest</i>	0,200	Normal
	<i>Posttest</i>	0,200	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4.9 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *pretest* motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 0,200. Nilai signifikansi untuk *posttest* motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen juga diperoleh sebesar 0,200. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi yang juga sama yakni nilai signifikansi untuk *pretest* motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol diperoleh sebesar 0,200. Adapun nilai signifikansi untuk *posttest* motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol juga diperoleh sebesar 0,200. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $p - \text{value} > 0,05$ pada setiap variabel terikat. Maka dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas untuk data motivasi belajar peserta didik baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol telah terpenuhi untuk data sebelum dan setelah perlakuan.

2) Data Hasil Belajar

Selanjutnya, uji normalitas dilakukan pada data hasil belajar peserta didik. Berikut ini adalah hasil uji normalitas untuk data hasil belajar yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas	Data	Koefisien Korelasi Pearson	Keterangan
Eksperimen (Model Team Quiz)	<i>Pretest</i>	0,200	Normal
	<i>Posttest</i>	0,200	Normal
Kontrol (Model TGT)	<i>Pretest</i>	0,200	Normal
	<i>Posttest</i>	0,181	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4.10 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *pretest* hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 0,200. Nilai signifikansi untuk *posttest* hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen juga diperoleh sebesar 0,200.

Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi yang juga sama yakni nilai signifikansi untuk *pretest* hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol diperoleh sebesar 0,200. Adapun nilai signifikansi untuk *posttest* hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol juga diperoleh sebesar 0,181. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $p - \text{value} > 0,05$ pada setiap variabel terikat. Maka dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas untuk data hasil belajar peserta didik baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol telah terpenuhi.

b. Uji Homogenitas

1) Data Motivasi Belajar

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui varians pada populasi homogen (sama) atau tidak. Uji homogenitas menguji kesamaan varians pada variabel terikat secara sendiri-sendiri. Uji homogenitas yang digunakan menggunakan metode *Levene's test*. Uji dilakukan pada data masing-masing variabel terikat sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada masing-masing

kelas baik eksperimen maupun kontrol. Adapun hasil uji homogenitas disajikan pada berikut.

Tabel 4.11 Uji Homegenitas Motivasi Belajar Peserta Didik

Kelas	Signifikansi	Keterangan
Eksperimen-Kontrol (<i>Pretest</i>)	0,387	Homogen
Eksperimen- Kontrol (<i>Posttest</i>)	0,890	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 4.11 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *pretest* motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh sebesar 0,387. Sedangkan Nilai signifikansi untuk *posttest* motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh sebesar 0,890. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $p - \text{value} > 0,05$ pada setiap variabel terikat. Maka dapat disimpulkan bahwa asumsi homogenitas untuk data hasil belajar peserta didik baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol telah terpenuhi.

2) Data Hasil Belajar

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan pada data hasil belajar peserta didik. Berikut ini adalah hasil uji homogenitas untuk data hasil belajar yang disajikan pada tabel.

Tabel 4.12 Uji Homogenitas Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas	Signifikansi	Keterangan
Eksperimen-Kontrol (<i>Pretest</i>)	0,055	Homogen
Eksperimen- Kontrol (<i>Posttest</i>)	0,361	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 4.12 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *pretest* hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh sebesar 0,055. Sedangkan Nilai signifikansi untuk *posttest* hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh sebesar 0,361. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $p - \text{value} > 0,05$ pada setiap variabel terikat. Maka dapat disimpulkan bahwa asumsi homogenitas untuk data hasil belajar peserta didik baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol telah terpenuhi.

4. Hasil Uji Keefektifan Model Pembelajaran

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz*

Keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* terhadap hasil belajar peserta didik dapat diketahui dengan analisis skor *posttest* hasil belajar peserta didik menggunakan uji one-sample t-test. Uji *one sample t-test* pada SPSS menggunakan test-value 74,99. Test-value hasil belajar didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan di sekolah yaitu minimal peserta didik mencapai skor 75. Hasil uji *one sample t-test* terhadap hasil belajar peserta didik dengan bantuan IBM *SPSS Statistik 25.0* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.13 Hasil Uji One Sample T-Test Hasil Belajar Kelas Eksperimen

t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.(2-tailed)
10,262	1,684	0,000

Berdasarkan Tabel 4.13, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji one sample t-test kurang dari alpha (α) yaitu (0,00) untuk variabel hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen. Berdasarkan kriteria penarikan kesimpulan maka H_0

ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya hasil uji *one-sample t-test* untuk variabel motivasi belajar peserta didik. Keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* terhadap motivasi belajar peserta didik dapat diketahui dengan analisis skor *posttest* motivasi belajar peserta didik menggunakan uji *one-sample t-test*. Uji *one sample t-test* pada SPSS menggunakan test value 41,25. *Test-value* motivasi belajar didasarkan pada kriteria rerata skor angket pada tabel kriteria motivasi belajar IPS yang menyatakan bahwa skor angket yang lebih dari 41,25 berada pada kategori tinggi.

Tabel 4.14 Hasil Uji One Sample t-test Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.(2-tailed)
5,718	1,684	0,000

Berdasarkan tabel 4.14, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji one sample t-test kurang dari alpha (α) yaitu (0,00) untuk variabel motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen. Berdasarkan kriteria penarikan kesimpulan maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* efektif untuk meningkatkan hasil motivasi belajar peserta didik.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar peserta didik dapat diketahui dengan analisis skor *posttest* hasil belajar peserta didik menggunakan uji *one-sample t-test*. Uji *one sample t-test* pada SPSS

menggunakan test value 74,99. *Test-value* hasil belajar didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan di sekolah yaitu minimal peserta didik mencapai skor 75. Hasil uji *one sample t-test* terhadap hasil belajar peserta didik dengan bantuan IBM SPSS Statistic 25 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.15 Hasil Uji *One Sample t-test* Hasil Belajar

t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.(2-tailed)
4,368	1,684	0,000

Berdasarkan Tabel 4.15, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji *one sample t-test* kurang dari alpha (α) yaitu (0,00) untuk variabel hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol. Berdasarkan kriteria penarikan kesimpulan maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya hasil uji *one-sample t-test* untuk variabel motivasi belajar peserta didik. Keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar peserta didik dapat diketahui dengan analisis skor posttest motivasi belajar peserta didik menggunakan uji *one-sample t-test*. Uji *one sample t-test* pada SPSS menggunakan *test value* 41,25. *Test-value* motivasi belajar didasarkan pada kriteria rerata skor angket pada tabel kriteria motivasi belajar IPS yang menyatakan bahwa skor angket yang lebih dari 41,25 berada pada kategori tinggi.

Tabel 4.16 Hasil Uji *One Sample t-test* Motivasi Belajar

t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.(2-tailed)
5,718	1,684	0,000

Berdasarkan Tabel 4.16, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji *one sample t-test* kurang dari alpha (α) yaitu (0,00) untuk variabel motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol. Berdasarkan kriteria penarikan kesimpulan maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif untuk meningkatkan hasil motivasi belajar peserta didik.

5. Hasil Uji Perbandingan Keefektifan Model Pembelajaran

a. Data Sebelum Perlakuan *Pretest*

Uji perbandingan keefektifan model pembelajaran dilakukan setelah data sebelum dan sesudah perlakuan dari kedua kelas berdistribusi normal (uji normalitas) dan memiliki *matriks varians* yang homogen (uji homogenitas). Uji perbedaan keefektifan dilakukan pada data sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol. Uji perbandingan keefektifan terdiri dari dua macam yaitu perbandingan keefektifan kemampuan awal dan kemampuan akhir. Untuk mengetahui perbedaan keefektifan kemampuan awal, skor yang dianalisis adalah skor awal motivasi belajar dan *pretest* hasil belajar peserta didik. Sedangkan untuk mengetahui perbandingan keefektifan kemampuan akhir, skor yang dianalisis adalah skor akhir motivasi belajar dan hasil *posttest* hasil belajar peserta didik.

Uji perbandingan keefektifan pada data sebelum perlakuan bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan awal antara kedua kelas sebelum diberikan perlakuan. Jika kemampuan awal kedua kelas sama, maka untuk uji perbandingan keefektifan pendekatan pembelajaran digunakan skor setelah perlakuan untuk mengetahui manakah pendekatan pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Adapun jika

analisis menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang berbeda, maka uji perbedaan keefektifan setelah perlakuan menggunakan skor gain untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar. Analisis perbandingan keefektifan skor sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan uji *Manova* dengan bantuan *software SPSS Statistic 25*. Hasil analisis perbandingan keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *teams quiz* dan TGT sebelum perlakuan ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.17 Uji Manova Sebelum Perlakuan

Sebelum Perlakuan	F	Sig.
Hotteling's Trace	0,214	0,808

Berdasarkan uji manova pada Tabel 4.17, dapat dilihat bahwa nilai signifikansinya lebih dari α (0,05) yaitu sebesar 0,808 sehingga H_0 diterima. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan awal kedua kelas terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

b. Data Setelah Perlakuan *Posttest*

Uji perbandingan keefektifan pada data sebelum perlakuan bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan awal antara kedua kelas sebelum diberikan perlakuan. Jika kemampuan awal kedua kelas sama, maka untuk uji perbandingan keefektifan model pembelajaran digunakan skor setelah perlakuan untuk mengetahui manakah model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Adapun jika analisis menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang berbeda, maka uji perbedaan keefektifan setelah perlakuan menggunakan skor *gain* untuk

mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar. Analisis perbandingan keefektifan skor sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan uji *Manova* dengan bantuan *software SPSS Statistic 25*. Hasil analisis perbandingan keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *teams quiz* dan TGT setelah perlakuan ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.18 Uji *Manova* Setelah Perlakuan

Sebelum Perlakuan	F	Sig.
Hotteling's Trace	8,983	0,001

Berdasarkan uji *manova* pada Tabel 4.18, dapat dilihat bahwa nilai signifikansinya lebih kecil α (0,05) yaitu sebesar 0,001 sehingga H_0 ditolak. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan awal kedua kelas terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

6. Hasil Uji Keunggulan Model Pembelajaran

Berdasarkan hasil uji perbedaan keefektifan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan kemampuan akhir dari kedua kelas eksperimen dan kontrol terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, akan dilakukan uji lanjutan (*post-hoc*) untuk mengetahui manakah model pembelajaran yang lebih efektif terhadap masing-masing variabel. Uji lanjutan dilakukan dengan menggunakan analisis uji *independent sample t-test* terhadap skor akhir motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Berikut adalah hasil analisis uji *independent sample t-test* untuk skor akhir motivasi belajar dan hasil *posttest* hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.19 Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Variabel	T	Sig.(2-tailed)
Motivasi Belajar	2,469	0,018
Hasil Belajar	3,443	0,001

Berdasarkan Tabel 4.19, untuk variabel hasil belajar peserta didik dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji independent sample t-test kurang dari alpha (α):0,05 yakni sebesar 0,001. Berdasarkan kriteria penarikan kesimpulan maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, untuk variabel motivasi belajar peserta didik dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji independent sample t-test juga kurang dari alpha (α) yaitu 0,018. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

B. Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan dua model pembelajaran yang berbeda ini berlangsung kondusif dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan sesuai aturan dari pemerintah. Peserta didik terlihat bersemangat dan sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap tim langsung berlomba untuk mendapatkan poin paling banyak agar menjadi pemenang. Peserta didik merasa senang dalam belajar, mereka terlihat sangat memperhatikan setiap bagian-bagian dalam pembelajaran, mereka sangat antusias dan termotivasi dalam

pembelajaran. Tentunya hal tersebut baik karena akan berdampak pada nilai hasil belajar mereka yang meningkat.

Penerapan model pembelajaran kooperatif dan berbasis permainan bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang akan dicapai. Pada pembelajaran kooperatif *team quiz*, peserta didik dibagi ke dalam tiga tim. Menurut Sutardi (2013: 74), dalam model pembelajaran *Team Quiz*, masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab soal, masing-masing kelompok secara bergantian menjadi pemandu kuis dengan menyiapkan soal kuis jawaban singkat, sementara itu kelompok yang lain memeriksa catatan mereka. Hal ini dapat meningkatkan keaktifan dan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT, peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok kecil kemudian guru memberikan materi yang sama pada setiap kelompok untuk dipelajari dan didiskusikan. Setiap anggota kelompok harus benar-benar memahami materi dengan baik agar dapat memenangkan kelompoknya dalam *game tournament*. Melalui model pembelajaran seperti ini peserta didik dapat meningkatkan keterampilan sosial dalam berinteraksi di kelas serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain itu solidaritas antar peserta didik akan semakin terbentuk.

Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Quiz* dengan *Teams Games Tournaments (TGT)* ditinjau dari motivasi dan hasil belajar peserta didik SD Negeri Lakkang dalam penelitian dapat dibuktikan melalui serangkaian uji statistik menggunakan bantuan *software*

SPSS Statistic 25, menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik kelas kontrol maupun peserta didik kelas eksperimen adalah sama (homogen). Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai *pretest* terhadap kedua kelas yang dibuktikan juga dengan uji-t untuk melihat perbedaan kedua rata-rata nilai. Hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hal ini wajar karena kedua kelas tersebut belum mendapatkan perlakuan dan materi yang akan disampaikan.

Penerapan pembelajaran kooperatif pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *team quiz* berdasarkan kriteria uji *one sample t-test*, terbukti lebih efektif daripada pembelajaran kooperatif dengan menggunakan model pembelajaran TGT ditinjau dari motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga materi yang didapatkan akan lebih bermakna. Peserta didik akan menjadi senang dengan materi yang mereka pelajari dan memberikan perhatian yang lebih pada pembelajaran sehingga terjadi perubahan pada hasil belajar. Peserta didik yang diberi pembelajaran dengan model *team quiz* mengalami perubahan pada tingkat pemahaman pada mata pelajaran IPS. Keefektifan model pembelajaran kooperatif *team quiz* telah dibuktikan oleh Wahyu Danang Saputro (2016) dalam penelitiannya dibuktikan bahwa prestasi belajar peserta didik yang diajar dengan metode *team quiz* lebih tinggi dari pada peserta didik yang diajar dengan metode ceramah. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Shinta Puspitasari (2014) juga membuktikan bahwa metode pembelajaran aktif teknik *quiz team* dapat meningkatkan minat belajar IPS pada peserta didik ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas peserta didik

Pada proses pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *team quiz* pada kelas eksperimen dan model TGT pada kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil belajar *posttest* kedua kelompok mengalami perbedaan. Perbedaan nilai hasil belajar tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas, yaitu kelas eksperimen 85,35 dan kelas kontrol 80,05.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada setiap pertemuan, pada kelas kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran kooperatif TGT dan pada kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran kooperatif *team quiz*. Kedua model tersebut merupakan model pembelajaran *kooperatif learning*, maka peserta didik belajar secara berkelompok dan dikondisikan agar dapat memperoleh informasi dan menggali materi lebih dalam. Mereka berdiskusi dengan kelompok yang sudah terbentuk, maka setiap kelompok harus menyelesaikan lembar kerja peserta didik yang sudah diberikan pada masing-masing kelompok. Pada pembelajaran kooperatif, peserta didik memang lebih aktif dibanding dengan pembelajaran yang terpusat pada guru. Guru berperan sebagai pemberi penghargaan, pembimbing, dan motivator. Peserta didik yang belajar mandiri dalam kelompok akan lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang akan diberikan bersama teman sekelompoknya. Dengan demikian peran aktif peserta didik dalam memperdalam pengetahuannya diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih lama mengingat dan memahami materi pelajaran yang telah disampaikan.

Dari uraian-uraian di atas serta dukungan dari hasil penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Quiz* dengan *Teams Games*

Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang.



BAB V

PENUTUP

Dalam bab ini akan dipaparkan kesimpulan dan saran dari peneliti. Adapun paparan selengkapnya adalah sebagai berikut:

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut ini dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji perbedaan keefektifan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan keefektifan ditinjau dari peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV-A dan kelas IV-B SD Negeri Lakkang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *team quiz* dan model pembelajaran kooperatif TGT. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian berdasarkan uji variabel hasil belajar peserta didik yang diketahui bahwa nilai signifikansi uji *independent sample t-test* kurang dari *alpha* (α):0,05 yakni sebesar 0,01. Berdasarkan hasil uji lanjutan dengan menggunakan analisis uji *independent sample t-test* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji *independent sample t-test* kurang dari *alpha* (α):0,05 yakni sebesar 0,001 untuk variabel hasil belajar dan 0,018 untuk variabel motivasi belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams quiz* lebih efektif daripada model pembelajaran TGT ditinjau dari peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif *team quiz* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif TGT. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji

statistik yang menyatakan bahwa rata-rata nilai *posttest* motivasi belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *team quiz* berjumlah 50,65 dan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berjumlah 46,71, sedangkan nilai rata-rata *posttest* hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *team quiz* berjumlah 85,35 dan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berjumlah 80,05.

Selain hal tersebut di atas, terdapat keterbatasan yang dapat mempengaruhi penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Penelitian ini dilakukan pada masa covid-19 peserta didik lebih sering belajar dari rumah dibandingkan tatap muka sehingga pada saat penelitian yang mengharuskan tatap muka banyak peserta merasa canggung tetapi setelah diberikan pemahaman mereka sudah mulai antusias.
2. Metode pembelajaran kooperatif jarang digunakan dalam pembelajaran di kelas, sehingga selama pelaksanaan pembelajaran terkadang peserta didik kurang sesuai dengan prosedur yang ada.
3. Pada saat diskusi atau kerja kelompok tidak semua kelompok terbimbing dengan baik karena ada banyak kelompok dalam satu kelas yang dibentuk.
4. Pengendalian terhadap kelas cukup sulit karena proses belajar mengajar dilakukan pada masa pandemik yang mengharuskan memakai masker, jaga jarak, dan alokasi waktu yang dikurangi sedangkan model pembelajaran kooperatif banyak melibatkan peran aktif peserta didik.

Penentuan nilai keaktifan peserta didik dalam kelas eksperimen cukup sulit. Adapun aspek yang dinilai adalah kemampuan peserta didik yang diukur melalui kuis mandiri, keterlibatan peserta didik dalam berdiskusi, keaktifan

menulis dan mengisi lembar kerja. Hal ini disebabkan karena terdapat beberapa peserta didik yang kurang berperan aktif dalam suatu kelompok.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa hal untuk dijadikan bahan pertimbangan dan pemikiran, diantaranya:

1. Metode pembelajaran kooperatif *Team Quiz* dan TGT merupakan salah satu pilihan alternatif metode pembelajaran yang mengembangkan sikap aktif, mampu mengembangkan pembelajaran secara diskusi dalam kelompok, serta interaksi sosial antarpeserta didik. Metode ini dapat diterapkan di semua mata pelajaran.
2. Sebelum proses pembelajaran kooperatif dilaksanakan, guru juga diharuskan mempersiapkan komponen pendukung dan penunjang, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran dan penjelasan yang akan dilaksanakan kepada peserta didik.
3. Mengontrol sikap peserta didik dalam kelas saat berkelompok harus lebih diperhatikan, karena peserta didik diharuskan belajar mandiri mengenai materi yang disampaikan sebaik mungkin.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih mendalam tentang prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, A. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. Departemen Pendidikan Nasional, (2003). “*Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*”. Jakarta: Depdiknas.
- _____. Depdiknas. (2008). *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djahiri. (2006). *Esensi Pendidikan Nilai Moral dan PKn di Era Globalisasi*. LPPP-IPS IKIP Bandung.
- Gagne, R. M. (1997). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Terjemahan Munandir. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Gulo, W. (2002). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hadi, Sutrisno. (1989). *Metodologi Research Jilid I & II*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Fatkhan Amirul. (2017). *Artikel Pengertian dan Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Team Quiz*.
<http://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-langkah-metode-pembelajaran-team-quiz/>. (Diakses, 30 September 2020).
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kartika, Rizkina Zela. (2012). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) Dengan Team Game Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas IX*

SMPN 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Lie, Anita. (2002). *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Makmud. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mardiyanto, Sigit, dkk. (2014). *Pengaruh model active learning dengan strategi team quiz terhadap hasil belajar siswa pada standar kompetensi melakukan pekerjaan mekanik dasar di SMK Negeri 5 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. ISSN: 2252 – 5149. Vol.3/no.1/2014.
- Melvin L, Silberman. (2012). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Terjemahan Raisul Muttaqien). Bandung: Nuansa.
- Moleong. Lexi J. (2002). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosada Karya.
- Mulyana, Aini. (2020). *Pengertian Belajar dan Pengertian Pembelajaran*. <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/06/pengertian-belajar-dan-pengertian.html/>.(Diakses, 22 Februari 2021).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPF.
- Priyanto, Duwi. 2009. *5 Jam Belajar Olah Data Dengan SPSS17.0*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Qur'anni, Afriliya Evi. (2013). *Pengaruh Metode Team Quiz Terhadap Minat Belajar Dan Pencapaian Kompetensi Menghadapi Situasi Darurat Pada Mata Pelajaran K3LH Di SMK Negeri 2 Godean*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rante, Herson Tiku. (2011). *Peranan Motivasi Dalam Belajar*. <https://hesronfree.wordpress.com/2011/06/04/peranan-motivasi-dalam-belajar/>.(Diakses 23 Februari 2021).
- Rita L, Atkinson dkk. 2000. *Introdoction To Psychology*. Surabaya: Interaksi.
- Saputro, Wahyu Danang. (2016). *Pengaruh Metode Pembelajaran Team Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

- Setyawan, Arif Rommi. (2013). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Menggunakan Multimedia Pembelajaran Di Kelas IV SD Negeri Lempuyangan I Yogyakarta*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shinta Puspitasari, (2014). *Peningkatan Minat Belajar IPS Melalui Metode Pembelajaran Aktif Teknik Quiz Team Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pakem 1 Pakem Sleman*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siswoyo, Dwi. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY, 2008.
- Slavin, Robert E. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Solso. (2008). *Perjembangan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Identifikasi Berfikir Kreatif Siswa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugandi, Achmad, dkk. (2007). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung; CV. Alfabeta.
- Sukardi. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutardi. (2013). *Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Pembelajaran Quiz Team "Think Fast Do Best" pada Materi Reaksi Oksidasi-Reduksi di Kelas X MAN Model Singkawang*. Kaunia. ISSN: 2301-8550. Vol.9/no.2/Oktober/2013.
- Syah, Muhibbin. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tohirin. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Triastuti, Raras. (2014). *Perbandingan Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dan Tipe Jigsaw Melalui Pendekatan Problem Solving Ditinjau Dari Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 3 Pakem Sleman Yogyakarta*. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta.

Umar, Husain. (2003). *Metode Riset Bisnis*. Jakarta; Gramedia Pustaka Utama.

Usman, Husaini. (2009). *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyu Danang Saputro. (2016). *Pengaruh Metode Pembelajaran Team Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Warsita, Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.


Wiersma, W., & Jurs, S.G. (2009). *Research Methods in Education an Introduction*. US : Pearson Education, Inc.

Worth, R.S. (1998). *Psikologi Pengantar dalam Ilmu Jiwa*. Bandung: Sinar Baru.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Meneliti

**UNIVERSITAS BOSOWA**
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Urip Sumoharjo Km. 4 Telp. (0411) 452901 - 452789 Fax. (0411) 424568
Website: <http://www.univ45.ac.id> E-mail: pascasarjana_empatlima@yahoo.com
MAKASSAR - INDONESIA

Makassar, 15 April 2021
No. : **417/B.02/PPs/Unibos/IV/2021**
Lamp. : **Satu buah Proposal Penelitian**
Hal : **Izin Penelitian dan Pengambilan Data**

Kepada Yth.
Dinas Penanaman Modal Sulawesi Selatan (PTSP)
di
Tempat

Dengan hormat,

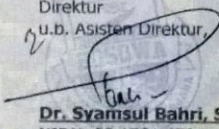
Bersama ini kami sampaikan bahwa Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Penelitian pada Tanggal *Sembilan* Bulan *April* Tahun *Dua Ribu Dua Satu* Mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Bosowa Makassar atas nama:

Nama : **Sahabuddin**
NIM : **4619106004**
Program Studi : **Magister Pendidikan Dasar**
Judul Tesis : **Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Quiz dengan Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang**

Untuk mendukung penulisan Tesis Mahasiswa tersebut di atas maka Kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa tersebut di atas untuk melakukan penelitian.

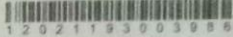
Mahasiswa tersebut di atas dibimbing oleh:
1. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd
2. Dr. Muhammad Nur, S.H.,M.Pd.,M.H

Demikian permohonan izin penelitian ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih

Direktur
u.b. Asisten Direktur,

Dr. Syamsul Bahri, S.Sos., M.Si.
NIDN 00 1501 6704

Tembusan:
1. Rektor Universitas Bosowa Makassar
2. Direktur PPs Universitas Bosowa
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Peringgal

Dipindai dengan CamScanner

1 2 0 2 1 1 9 3 0 0 3 9 5 6

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 13599/S.01/PTSP/2021 KepadaYth.
Lampiran : Walikota Makassar
Perihal : **Izin Penelitian**

di-
Tempat

Berdasarkan surat Direktur PPs Univ. Bosowa Makassar Nomor : 417/B.03/PPs/Unibos/IV/2021 tanggal 15 April 2021 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : SAHABUDDIN
Nomor Pokok : 4619106004
Program Studi : Pend. Dasar
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S2)
Alamat : Jl. Urip Sumoharjo Km. 04, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Tesis, dengan judul :

" PERBANDINGAN KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM QUIZ DENGAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SD NEGERI LAKKANG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **24 April s/d 24 Juni 2021**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.
Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.
Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 20 April 2021

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu


Dr. JAYADI NAS, S.Sos., M.Si
Pangkat : Pembina Tk.I
Nip : 19710501 199803 1 004

Tembusan Yth
1. Direktur PPs Univ. Bosowa Makassar/ Makassar,
2. Peringgal

SIMAP PTSP 20-04-2021



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231







PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111
 Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867
 Email Keebang@makassar.go.id Home page : <http://www.makassar.go.id>

Makassar, 23 April 2021

Kepada

Nomor : 070 /U/ -II/BKBP/IV/2021
 Sifat :
 Perihal : Izin Penelitian

Yth. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
 KOTA MAKASSAR

Di -
 MAKASSAR

Dengan Hormat,

Menunjuk Surat dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 13599/S.01/PTSP/2021, Tanggal 20 April 2021. Perihal tersebut di atas, maka bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa :

Nama : SAHABUDDIN
 NIM / Jurusan : 4619106004 / Perid. Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa(S2) UNIBOS
 Alamat : JL. Urip Sumoharjo No. 04, Makassar
 Judul : "PERBANDINGAN KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM QUIZ DENGAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SD NEGERI LAKKANG"

Bermaksud mengadakan *Penelitian* pada Instansi / Wilayah Bapak/Ibu, dalam rangka *Penyusunan Tesis* sesuai dengan judul di atas, yang akan dilaksanakan mulai tanggal **24 April s/d 24 Juni 2021**.

Demikian disampaikan kepada Bapak untuk dimaklumi dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota Makassar Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

WALIKOTA MAKASSAR
 PK. KEPALA BADAN

Drs. AKHMAD NAMSUM, MM
 Pangkat : Pembina
 NIP : 19670524 200604 1 004

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prop. Sul – Sel. di Makassar.
2. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prov. Sul Sel di Makassar.
3. Direktur PPs Univ. Bosowa Makassar di Makassar.
4. Mahasiswa yang bersangkutan.
5. Arsip



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Angrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

Website : <https://didik.makassar.go.id> ; email : didikkotamks@gmail.com



IZIN PENELITIAN

NOMOR : 0083/K/Umkep/IV/2021

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar
Nomor : 070/671-II/BPKB/IV/2021 Tanggal 23 April 2021
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada
Nama : SAHABUDDIN
NIM / Jurusan : 4619106004 / Pend. Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa (S2)
Alamat : Jl. Urip Sumoharjo Km. 04 , Makassar

Untuk : Mengadakan Penelitian di UPT SPF SD NEGERI LAKKANG dalam
rangka Penyusunan Tesis pada UNIBOS Makassar di Makassar
dengan judul penelitian:

** PERBANDINGAN KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM
QUIZ DENGAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SD NEGERI
LAKKANG **

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku
4. Hasil penelitian 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 23 April 2021

An. Pn. KEPALA DINAS
Sekretaris
ub
KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN


A. SITI QUMHARIJAH SE
Pangkat : Pengajar
NIP : 196108109 199403 2 004

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Team Quiz)

Sekolah	: SD Negeri Lakkang
Kelas /Semester	: IV/II
Tema	: 8. Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: 3. Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
Fokus Pembelajaran	: IPS
Alokasi Waktu	: x 35 menit

A. KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
- 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melakukan pengamatan, peserta didik dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi
2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menjelaskan hubungan kegiatan ekonomi dengan berbagai bidang pekerjaan dan kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Kegiatan Pendahuluan**

- Kegiatan dibuka dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.
- Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa dipimpin oleh salah seorang peserta didik. (religius).
- Apersepsi dengan mengingatkan kembali peserta didik pada konsep yang telah dipelajari.
- Menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

Kegiatan Inti

- Memberikan penjelasan sekitar materi yang akan diberikan.
- Membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok 5-7 orang. Setiap kelompok terdapat satu ketua yang bertanggung jawab terhadap kelompoknya selama proses pembelajaran.

- Membagikan materi kepada masing-masing kelompok.
- Setelah setiap kelompok menerima materinya, setiap kelompok berdiskusi untuk menyiapkan pertanyaan dan jawaban singkat pada kelompok lain.
- Membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan tugas masing-masing kelompok.
- Setelah semua selesai berdiskusi, kemudian setiap kelompok memberikan pertanyaan kepada kelompok lain secara bergantian.
- Memberikan apresiasi kepada peserta didik atau kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi.
- Memberikan kesimpulan materi/kegiatan di akhir pembelajaran

Kegiatan Penutup

- Memberikan penguatan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan doa penutup

D. PENILAIAN

Penilaian Sikap

Penilaian Pengetahuan

Penilaian Keterampilan

Makassar, 2021

Peneliti,

Sahabuddin

NIM. 4619106004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (TGT)

Sekolah : SD Negeri Lakkang
 Kelas /Semester : IV/II
 Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
 Subtema : 3. Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku
 Fokus Pembelajaran : IPS
 Alokasi Waktu : x 35 menit

E. KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
- 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

F. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melakukan pengamatan, peserta didik dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi
2. Melalui diskusi kelompok dan kerja sama kelompok, peserta didik mampu menjelaskan hubungan kegiatan ekonomi dengan berbagai bidang pekerjaan dan kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

- Kegiatan dibuka dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.
- Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa dipimpin oleh salah seorang peserta didik. (religius).
- Apersepsi dengan mengingatkan kembali peserta didik pada konsep yang telah dipelajari.
- Menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

Kegiatan Inti

- Memberikan penjelasan sekitar materi yang akan diberikan.
- Membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok tujuh orang. Setiap kelompok terdapat satu ketua yang bertanggung jawab terhadap kelompoknya selama proses pembelajaran.
- Menyiapkan meja turnamen.

- Masing-masing perwakilan kelompok mengambil nomor pertanyaan kemudian menjawab pertanyaan yang diberikan.
- Anggota kelompok lain memberikan sanggahan terhadap jawaban dari pertanyaan.
- Memberikan skor sesuai jawaban.
- Setelah semua selesai menjawab, kemudian setiap skor yang diperoleh dijumlahkan.
- Skor tertinggi menempati meja 1, skor sedang meja 2 dan 3, dan skor rendah meja 4.
- Memberikan apresiasi kepada peserta didik atau kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi.
- Memberikan kesimpulan materi/kegiatan di akhir pembelajaran

Kegiatan Penutup

- Memberikan penguatan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan doa penutup

H. PENILAIAN

Penilaian Sikap

Penilaian Pengetahuan

Penilaian Keterampilan

Makassar, 2021

Peneliti

Sahabuddin

NIM. 4619106004

Lampiran 3. Angket Motivasi Belajar IPS

Angket Motivasi Belajar IPS

No. Absen : NISN :

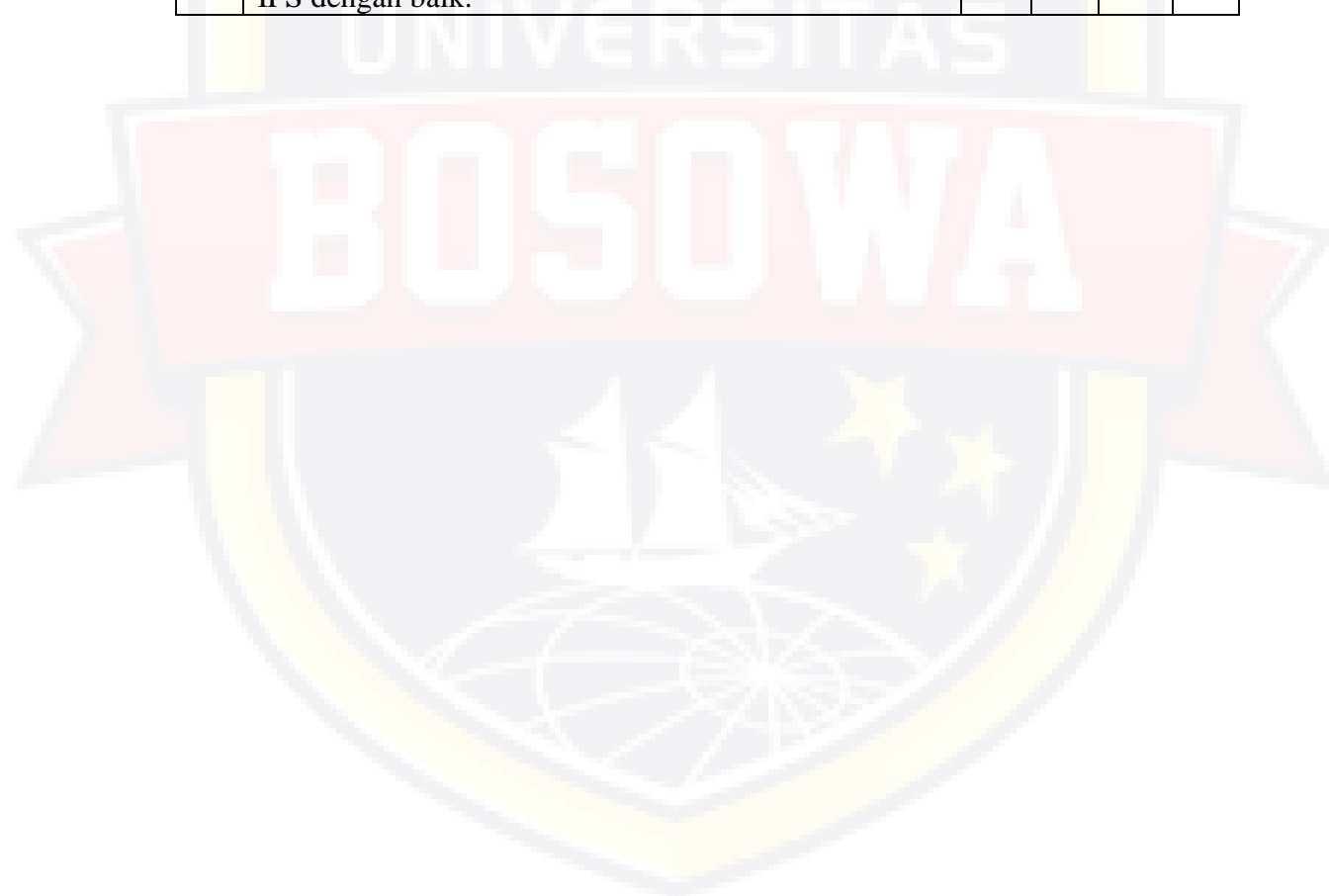
Nama : Kelas/ Semester :

Di bawah ini terdapat pertanyaan-pertanyaan. Anda diharapkan memilih salah satu jawaban sesuai keadaanmu dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan pilihan jawaban:**SL** = Selalu**KD** = Kadang-kadang**SR** = Sering**TP** = Tidak Pernah

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1	Saya yakin akan dapat nilai yang bagus saat tes/ulangan mata pelajaran IPS.				
2	Saya tidak perlu membaca buku IPS lain untuk mengetahui informasi yang belum saya ketahui.				
3	Saya akan bertanya atau menemui guru setelah pelajaran IPS berakhir bila saya kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan.				
4	Saya akan sungguh-sungguh mempelajari IPS dengan baik, karena IPS memudahkan saya dalam menyelesaikan soal pada mata pelajaran lain yang berhubungan dengan ilmu sosial lainnya.				
5	Saya akan terus meningkatkan pemahaman tentang IPS dengan membaca buku atau berlatih dengan modul yang bisa saya dapatkan di perpustakaan.				
6	Saya akan terus berusaha untuk memperbaiki kekurangan saya dalam pembelajaran IPS.				
7	Saya tidak begitu berniat untuk memperdalam pengetahuan saya mengenai IPS, karena saya sudah merasa cukup bisa untuk mengerjakan soal dalam Ujian Sekolah nantinya.				
8	Saya berharap dengan menguasai IPS bisa menyelesaikan masalah dalam kehidupan seperti usaha dagang, bisnis, dan lain-lain.				
9	Saya tidak mau maju ke depan untuk menyelesaikan soal-soal IPS jika tidak mendapatkan penghargaan.				
10	Saya harus mendapatkan nilai ulangan yang baik,				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
	karena tiap ulangan hasilnya selalu ditempel di papan informasi.				
11	Saya akan mengikuti pembelajaran IPS jika disajikan dalam diskusi kelompok, karena diskusi kelompok menguntungkan saya.				
12	Walau guru menjelaskan dengan contoh yang nyata dalam kehidupan, saya tidak akan menyimak dengan baik materi pembelajaran IPS.				
13	Saya ingin belajar dengan teman-teman karena lebih mudah bagi saya mempelajari IPS ketika berdiskusi dengan teman-teman.				
14	Saya mengobrol dengan teman pada saat guru menerangkan pelajaran.				
15	Ruangan kelas yang ditata rapi dan bersih membuat saya merasa yakin untuk bisa mengikuti pembelajaran IPS dengan baik.				



Lampiran 4. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian

No. Absen : NISN :

Nama : Kelas/ Semester :

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Pada zaman dahulu manusia mencari makan di antaranya dengan cara
 - a. Berburu di hutan
 - b. Membeli di pasar
 - c. Pesan online
 - d. Industri
2. Berikut adalah kebutuhan pokok manusia, kecuali
 - a. Rumah
 - b. Uang
 - c. Makanan
 - d. Pakaian
3. Dahulu manusia menggunakan alat tukar berikut ini sebelum ada uang, kecuali
 - a. Emas
 - b. Perak
 - c. Kulit hewan
 - d. Buah
4. Kegiatan menyalurkan barang dari produsen ke konsumen dinamakan
 - a. Produksi
 - b. Distribusi
 - c. Konsumsi
 - d. Imigrasi
5. Pedagang beras membeli padi dari para petani lalu menjual kembali ke masyarakat. Kegiatan yang dilakukan pedagang beras ini termasuk kegiatan ekonomi jenis
 - a. Irigasi
 - b. Produksi
 - c. Konsumsi
 - d. Distribusi
6. Kebutuhan tambahan setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi dinamakan kebutuhan
 - a. Utama
 - b. Tersier
 - c. Baru
 - d. Pilihan
- 7.



Gambar di atas merupakan kegiatan ekonomi yang disebut ...

- a. Konsumsi
- b. Produksi
- c. Distribusi
- d. Konversi

8. Berikut ini yang tidak termasuk kebutuhan tersier adalah
- Televisi
 - Kulkas
 - Kipas angin
 -
 - Celana
9. Berikut yang termasuk kegiatan konsumsi adalah
- Menjual roti di pasar
 - Menanam padi di sawah
 - Menyalurkan sembako ke desa
 - Memakan nasi di warung
10. Perhatikan jenis-jenis pekerjaan berikut!
- penambang batu bara
 - petani bawang merah
 - buruh pabrik sepatu
 - pramugari
- Jenis-jenis pekerjaan yang hanya bisa dilakukan di luar daerah perkotaan adalah ...
- (1) dan (2)
 - (1) dan (3)
 - (1), (2) dan (3)
 - (1), (2), (3), dan (4)
11. Petani dan nelayan adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan
- Jasa
 - Barang
 - Mesin
 - Elektronik
12. Berikut yang bukan termasuk pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah
- Dokter
 - Montir
 - Pembuat roti
 - Perawat
13. Orang yang memakai barang dan jasa yang dihasilkan produsen dinamakan
- Produsen
 - Distributor
 - Konsumen
 - Konsumsi
14. Penduduk di daerah pantai banyak yang menjadi
- Petani
 - Nelayan
 - Penjahit
 - Tukang kayu
15. Banyak yang menjadi petani sayuran dan bunga di daerah
- Pantai
 - Danau
 - Dataran Rendah
 - Pegunungan
16. Kegiatan bertemunya produsen dan konsumen banyak terjadi di
- Rumah
 - Sawah
 - Pasar
 - Sungai
17. Pedagang yang membeli barang dalam jumlah banyak dari produsen, kemudian dijual kembali kepada pedagang eceran dinamakan pedagang
- Induk
 - Kaya
 - Modern
 - Grosir

18. Penyaluran nasi goreng kepada pembeli online melalui grab food dapat digolongkan dalam ...
- a. distribusi tidak langsung
 - b. distribusi semi langsung
 - c. distribusi campuran
 - d. distribusi langsung
19. Indonesia dijuluki sebagai negara agraris karena sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai
- a. Nelayan
 - b. Guru
 - c. Petani
 - d. Dokter
20. Petani yang mengerjakan sawah atau ladang yang bukan miliknya disebut ...
- a. petani mandiri
 - b. petani penggarap
 - c. petani transmigran
 - d. petani bermodal besar
21. PT. Dua kelinci membutuhkan kacang tanah sebagai bahan baku pembuatan salah satu produksinya. PT Dua kelinci membeli kacang tanah dari jepara. hal tersebut dinamakan kegiatan ...
- a. konsumsi rumah tangga
 - b. konsumsi perusahaan
 - c. konsumsi negara
 - d. konsumsi masyarakat
22. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang guru ketika mengajar anak-anak adalah di ...
- a. sekolah
 - b. rumah
 - c. pasar
 - d. sawah
23. Perantara atau orang yang menyalurkan olahan kedelai kepada konsumen adalah ...
- a. pedagang
 - b. produsen
 - c. pembeli
 - d. petugas
24. Contoh pekerjaan yang dilakukan oleh masyarakat daerah dataran tinggi adalah....
- a. Peternak dan nelayan.
 - b. Pekebun tanaman perkebunan dan pedagang.
 - c. Peternak dan petani
 - d. Petani dan nelayan.
25. Berikut mata pencaharian masyarakat di dataran rendah adalah ...
- a. petani garam, petani tambak, buruh tani, perajin
 - b. pedagang, peternak, petani, buruh tani
 - c. peternak, pedagang, pekerja perkebunan, pertukangan
 - d. karyawan swasta, wiraswasta, nelayan, petani
26. Berdagang secara *online* dengan memanfaatkan internet di media sosial disebut ...
- a. Online Education
 - b. Online Shop
 - c. entrepreneur
 - d. online business
27. Setelah makan semangkok bakso, Nafis merasa kenyang. kegiatan yang dilakukan Nafis termasuk kegiatan ...
- a. produksi
 - b. konsumsi

- c. distribusi
d. transportasi
28. Berikut ini termasuk kegiatan distribusi adalah ...
- a. mengangkut hasil pertanian dari desa ke kota
b. menanam padi di sawah
c. menangkap ikan di laut
d. membuat perabotan rumah tangga
29. Bekerja sebagai petani banyak kita jumpai di lingkungan....
- a. Perkotaan
b. Perkantoran
c. Pedesaan
d. Perkebunan
30. Bu Edi setiap hari memasak untuk seluruh keluarga. Kegiatan ekonomi yang dilakukan Bu Edi bertujuan....
- a. Mengisi waktu
b. Menghasilkan barang
c. Memenuhi kebutuhan jasmani
d. Menjalankan kewajiban sebagai ibu

UNIVERSITAS

BOSOWA



Lampiran 5. *Pretest dan Posttest* Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

PRETEST DAN POSTTEST HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

No.	Nama Peserta Didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Abdul Kadir Jaelani	23	91
2.	Abdul Rahman R.	27	87
3.	Ahmad Fauzan B.	24	88
4.	Ayudya Aqilah	18	83
5.	Muh. Akbar	25	84
6.	Muh. Alif Munir	36	90
7.	Muh. Alif Nur	19	81
8.	Muh. Reski Aditia	24	82
9.	Muh. Ridwan	36	83
10.	Muh. Saidul Takbir	30	84
11.	Muh. Takbiratul	18	87
12.	Muh. Zikra A.	44	92
13.	Nur Faizah Ilham	26	78
14.	Nur Sakinah	20	89
15.	Nuraliraqalila Arif	29	77
16.	Nursukni Sapitri	41	94
17.	Putra	20	87
18.	Suci Ramadani	22	82
19.	Vannesa Enjel	21	85
20.	Zairah M.	17	83

PRETEST DAN POSTTEST HASIL BELAJAR KELAS KONTROL

No.	Nama Peserta Didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Afdalina Putri	27	75
2.	Ahmad Irsan	18	76
3.	Anggilika	25	80
4.	Hashabil	22	79
5.	Khaerul Annam	23	75
6.	Muh. Ahmad	18	76
7.	Muh. Akbar Syah	25	70
8.	Muh. Idzam F.	23	85
9.	Muh. Ikra	28	83
10.	Muh. Jibram	34	75
11.	Muh. Kasem	18	71
12.	Muh. Mulqi S.	26	86
13.	Muh. Nur Amri	29	85
14.	Muhammad Akbar	24	78
15.	Multa Sabriani	26	80
16.	Musdalipah	21	83
17.	Nur Amma	36	88
18.	Nur Indah Sari	20	85
19.	Rasmi Pertiwi	28	79
20.	Shidieq Al Fajri	21	85
21.	Zain Husein	26	87

PRETEST DAN POSTTEST MOTIVASI KELAS EKSPERIMEN

No.	Nama Peserta Didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Abdul Kadir Jaelani	28	55
2.	Abdul Rahman R.	32	53
3.	Ahmad Fauzan B.	33	47
4.	Ayudya Aqilah	29	43
5.	Muh. Akbar	22	48
6.	Muh. Alif Munir	24	49
7.	Muh. Alif Nur	21	51
8.	Muh. Reski Aditia	31	54
9.	Muh. Ridwan	32	56
10.	Muh. Saidul Takbir	19	59
11.	Muh. Takbiratul	30	43
12.	Muh. Zikra A.	32	41
13.	Nur Faizah Ilham	36	45
14.	Nur Sakinah	32	42
15.	Nuraliraqalila Arif	28	57
16.	Nursukni Sapitri	27	55
17.	Putra	23	58
18.	Suci Ramadani	18	47
19.	Vannesa Enjel	23	51
20.	Zairah M.	25	59

PRETEST DAN POSTTEST MOTIVASI KELAS KONTROL

No.	Nama Peserta Didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Afdalina Putri	18	40
2.	Ahmad Irsan	25	41
3.	Anggilika	32	45
4.	Hashabil	23	42
5.	Khaerul Annam	20	57
6.	Muh. Ahmad	31	55
7.	Muh. Akbar Syah	22	58
8.	Muh. Idzam F.	32	47
9.	Muh. Ikra	27	51
10.	Muh. Jibram	19	59
11.	Muh. Kasem	37	55
12.	Muh. Mulqi S.	27	53
13.	Muh. Nur Amri	35	47
14.	Muhammad Akbar	29	43
15.	Multa Sabriani	28	48
16.	Musdalipah	32	49
17.	Nur Amma	29	51
18.	Nur Indah Sari	30	47
19.	Rasmi Pertiwi	37	49
20.	Shidieq Al Fajri	17	59
21.	Zain Husein	19	38

Lampiran 6. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Team Quiz* dan Model Pembelajaran TGT

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Team Quiz*

Kelas/Semester :

Pokok Bahasan :

Pertemuan ke- :

Waktu :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian :

Pada kolom “Pelaksanaan”, berilah tanda \surd pada subkolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Pada kolom “Deskripsi”, tuliskan deskripsi hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung.

No.	Kegiatan Guru yang diamati	Pelaksanaan		Deskripsi	No	Kegiatan siswa yang diamati	Pelaksanaan		Deskripsi
		Ya	Tidak				Ya	Tidak	
A	Kegiatan Pembuka				A	Kegiatan Pembuka			
1	Guru mengucapkan salam				1	Siswa menjawab salam			
2	Guru menyuruh siswa untuk berdoa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran				2	Siswa memimpin doa dan menjawab pertanyaan guru			
3	Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi yang				3	Siswa mengingat kembali materi yang berhubungan			
4	Guru menyampaikan materi, tujuan, dan manfaat pembelajaran				4	Siswa menyimak materi, tujuan, dan manfaat pembelajaran yang diinformasikan oleh guru			

B	Kegiatan Inti				B	Kegiatan Inti			
5	Guru memberikan penjelasan sekitar materi yang akan diberikan.				5	Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru			
6	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok lima orang. Setiap kelompok terdapat satu ketua yang bertanggung jawab terhadap kelompoknya selama proses pembelajaran.				6	Siswa mengikuti instruksi guru untuk duduk secara berkelompok, masing-masing kelompok lima orang.			
7	Guru membagikan materi kepada masing-masing kelompok.				7	Siswa mendapatkan draft materi.			
8	Guru meminta siswa agar setiap kelompok berdiskusi untuk menyiapkan pertanyaan dan jawaban singkat pada kelompok lain.				8	Siswa berdiskusi untuk menyiapkan pertanyaan dan jawaban singkat pada kelompok lain.			
9	Guru membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan tugas masing-masing kelompok.				9	Siswa menyelesaikan tugas masing-masing kelompok.			
10.	Guru meminta setiap kelompok memberikan pertanyaan kepada kelompok lain secara bergantian.				10.	Siswa memberikan pertanyaan kepada kelompok lain secara bergantian.			
11	Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik atau kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi.				11	Siswa yang mendapatkan skor paling tinggi mendapatkan apresiasi dari guru			
12	Guru memberikan kesimpulan materi				12	Siswa mendengarkan kesimpulan materi			

C	Kegiatan Penutup					Kegiatan Penutup			
13	Guru memberikan penguatan materi				13	Siswa mendengarkan penguatan materi yang dijelaskan guru			
14	Guru meminta siswa menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme				14	Siswa menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme			
15	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup				15	Siswa menjawab salam dan berdoa			

Makassar, Mei 2021

Observer,

Nuriati, S.Pd.

NIP. 19690127 200103 2 001

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model TGT

Kelas/Semester :
 Pokok Bahasan :
 Pertemuan ke- :
 Waktu :
 Hari/Tanggal :
 Petunjuk Pengisian :

Pada kolom “Pelaksanaan”, berilah tanda \surd pada sub kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Pada kolom “Deskripsi”, tuliskan deskripsi hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung.

No	Kegiatan Guru yang diamati	Pelaksanaan		Deskripsi	No	Kegiatan siswa yang diamati	Pelaksanaan		Deskripsi
		Ya	Tidak				Ya	Tidak	
A	Kegiatan Pembuka				A	Kegiatan Pembuka			
1	Guru mengucapkan salam				1	Siswa menjawab salam			
2	Guru menyuruh siswa untuk berdoa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran				2	Siswa memimpin doa dan menjawab pertanyaan guru			
3	Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi yang				3	Siswa mengingat kembali materi yang berhubungan			
4	Guru menyampaikan materi, tujuan, dan manfaat pembelajaran				4	Siswa menyimak materi, tujuan, dan manfaat pembelajaran yang diinformasikan oleh guru			

B Kegiatan Inti					B Kegiatan Inti				
5	Memberikan penjelasan sekitar materi yang akan diberikan.				5	Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru			
6	Membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok tujuh				6	Siswa mengikuti instruksi guru untuk duduk secara			

	orang. Setiap kelompok terdapat satu ketua yang bertanggung jawab terhadap kelompoknya selama proses pembelajaran.					berkelompok, masing-masing kelompok lima orang.			
7	Guru menyiapkan meja turnamen.				7	Siswa bersiap-siap			
8	Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok mengambil nomor pertanyaan kemudian menjawab pertanyaan yang diberikan.				8	Salah satu siswa perwakilan kelompok mengambil nomor pertanyaan kemudian menjawab pertanyaan yang diberikan.			
9	Guru meminta anggota kelompok lain memberikan sanggahan terhadap jawaban dari pertanyaan.				9	Siswa dari setiap kelompok memberikan sanggahan terhadap jawaban dari pertanyaan.			
10.	Guru memberikan skor sesuai jawaban.				10.	Siswa mendapatkan skor			
11	Guru mengakumulasi skor yang didapatkan setiap kelompok				11	Siswa mengetahui skor yang diperoleh			
12	Guru meminta kelompok yang memperoleh skor tertinggi menempati meja 1, skor sedang meja 2 dan 3, dan skor rendah meja 4.				12	Siswa menempati meja yang telah ditentukan oleh guru			
13	Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik atau kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi.				13	Kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi mendapatkan apresiasi dari guru			

14	Memberikan kesimpulan materi				14	Siswa mendengarkan kesimpulan materi			
----	------------------------------	--	--	--	----	--------------------------------------	--	--	--

C	Kegiatan Penutup					Kegiatan Penutup			
15	Guru memberikan penguatan materi				13	Siswa mendengarkan penguatan materi yang dijelaskan guru			
16	Guru meminta siswa menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme				14	Siswa menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme			
17	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup				15	Siswa menjawab salam dan berdoa			

Makassar, Mei 2021

Observer,

Nuriati, S.Pd.

NIP. 19690127 200103 2 001

Lampiran 7. Hasil Uji Statistik Motivasi dan Hasil Belajar

Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest_HB_Eks	20	27	17	44	520	26,00	7,827	61,263
Posttest_HB_Eks	20	17	77	94	1707	85,35	4,511	20,345
Pretest_HB_Kontrol	21	18	18	36	518	24,67	4,810	23,133
Posttest_HB_Kontrol	21	18	70	88	1681	80,05	5,296	28,048
Valid N (listwise)	20							

Uji Normalitas Motivasi Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Pretest_Motivasi_Eks	Posttest_Motivasi_Eks	Pretest_Motivasi_Kontrol	Posttest_Motivasi_Kontrol
N		20	20	21	21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	27,25	50,65	27,10	49,24
	Std. Deviation	5,118	5,941	6,228	6,402
Most Extreme Differences	Absolute	,123	,118	,113	,102
	Positive	,097	,101	,111	,086
	Negative	-,123	-,118	-,113	-,102
Test Statistic		,123	,118	,113	,102
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Pretest_HB_Eks	Posttest_HB_Eks	Pretest_HB_Kontrol	Posttest_HB_Kontrol
N		20	20	21	21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	26,00	85,35	24,67	80,05
	Std. Deviation	7,827	4,511	4,810	5,296
Most Extreme Differences	Absolute	,151	,118	,105	,158
	Positive	,151	,118	,105	,111
	Negative	-,125	-,093	-,083	-,158
Test Statistic		,151	,118	,105	,158
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}	,181 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Uji Homegenitas Motivasi Belajar Peserta Didik

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest_Motivasi_Eks_Kontrol	Based on Mean	,766	1	39	,387
	Based on Median	,722	1	39	,401
	Based on Median and with adjusted df	,722	1	37,083	,401
	Based on trimmed mean	,769	1	39	,386
Posttest_Motivasi_Eks_Kontrol	Based on Mean	,019	1	39	,890
	Based on Median	,019	1	39	,891
	Based on Median and with adjusted df	,019	1	37,570	,892
	Based on trimmed mean	,025	1	39	,875

Uji Homogenitas Hasil Belajar Peserta Didik

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest_HB_Eks_Kontrol	Based on Mean	3,906	1	39	,055
	Based on Median	2,412	1	39	,128
	Based on Median and with adjusted df	2,412	1	30,165	,131
	Based on trimmed mean	3,390	1	39	,073
Posttest_HB_Eks_Kontrol	Based on Mean	,856	1	39	,361
	Based on Median	,854	1	39	,361
	Based on Median and with adjusted df	,854	1	38,974	,361
	Based on trimmed mean	,907	1	39	,347

Hasil Uji *One Sample t-test* Hasil Belajar

One-Sample Test

Test Value = 75

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Posttest_HB_Kontrol	4,368	20	,000	5,048	2,64	7,46

Hasil Uji One Sample t-Test Motivasi Belajar

One-Sample Test

Test Value = 41,25

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Posttest_Motivasi_Kontrol	5,718	20	,000	7,988	5,07	10,90

Uji *Manova* Sebelum Perlakuan

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	,975	728,426 ^b	2,000	38,000	,000	,975
	Wilks' Lambda	,025	728,426 ^b	2,000	38,000	,000	,975
	Hotelling's Trace	38,338	728,426 ^b	2,000	38,000	,000	,975
	Roy's Largest Root	38,338	728,426 ^b	2,000	38,000	,000	,975
Kelompok	Pillai's Trace	,011	,214 ^b	2,000	38,000	,808	,011
	Wilks' Lambda	,989	,214 ^b	2,000	38,000	,808	,011
	Hotelling's Trace	,011	,214 ^b	2,000	38,000	,808	,011
	Roy's Largest Root	,011	,214 ^b	2,000	38,000	,808	,011

a. Design: Intercept + Kelompok

b. Exact statistic

Uji *Manova* Setelah Perlakuan

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	,998	7621,251 ^b	2,000	38,000	,000	,998
	Wilks' Lambda	,002	7621,251 ^b	2,000	38,000	,000	,998
	Hotelling's Trace	401,118	7621,251 ^b	2,000	38,000	,000	,998
	Roy's Largest Root	401,118	7621,251 ^b	2,000	38,000	,000	,998
Kelompok	Pillai's Trace	,321	8,983 ^b	2,000	38,000	,001	,321
	Wilks' Lambda	,679	8,983 ^b	2,000	38,000	,001	,321
	Hotelling's Trace	,473	8,983 ^b	2,000	38,000	,001	,321
	Roy's Largest Root	,473	8,983 ^b	2,000	38,000	,001	,321

a. Design: Intercept + Kelompok

b. Exact statistic

Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Posttest_HB_Eks_Kontrol	Equal variances assumed	,866	,361	3,443	39	,001	5,302	1,540	2,187	8,417
	Equal variances not assumed			3,457	38,536	,001	5,302	1,534	2,199	8,406
Posttest_Motivasi_Eks_Kontrol	Equal variances assumed	4,184	,080	2,468	39	,018	3,936	1,594	,712	7,159
	Equal variances not assumed			2,448	33,819	,020	3,936	1,608	,668	7,203

RIWAYAT HIDUP



Sahabuddin, lahir di Ujung Pandang tanggal 12 Mei 1980, anak kelima dari lima bersaudara, dari pasangan H. Ruheng Dg. Palawa dengan Hj. Sati. Penulis masuk pendidikan formal pada tahun 1987 di SDN Lakkang kelurahan Lakkang kecamatan Tallo dan tamat pada tahun 1993. Setelah itu lanjut di MTs GUPPI Samata,

Gowa dan tamat pada tahun 1997. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMUN 15 Makassar dan tamat pada tahun 2000. Kemudian pada tahun 2001 penulis melanjutkan pendidikan di STAI DDI Maros Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Islam dan tamat pada tahun 2003. Pada tahun 2005 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Seni dan selesai pada tahun 2008. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Bosowa.