

**PENERAPAN MODEL *ACTIVE LEARNING* TIPE *TEAM QUIZ*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR PKn SISWA KELAS IV
SD NEGERI 3 METRO BARAT**

(Skripsi)

Oleh

LISA ARFINA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL *ACTIVE LEARNING* TIPE *TEAM QUIZ* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 METRO BARAT

Oleh

LISA ARFINA

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat, terdapat 6 orang siswa (25%) dari jumlah 24 orang siswa mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn dengan penerapan model *active learning tipe team quiz*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes dan tes. Teknik nontes menggunakan lembar observasi dan teknik tes menggunakan soal tes. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan teknik kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *active learning tipe team quiz* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I menunjukkan kategori aktif dan siklus II memperoleh kategori aktif. Persentase klasikal aktivitas belajar siswa siklus I menunjukkan kategori aktif dan siklus II memperoleh kategori sangat aktif. Nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I menunjukkan kategori belum tuntas dan siklus II memperoleh kategori tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa siklus I kategori sedang dan siklus II kategori sangat tinggi.

Kata kunci: aktivitas belajar, hasil belajar, *active learning tipe team quiz*.

**PENERAPAN MODEL *ACTIVE LEARNING* TIPE *TEAM QUIZ*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR PKn SISWA KELAS IV
SD NEGERI 3 METRO BARAT**

Oleh

LISA ARFINA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

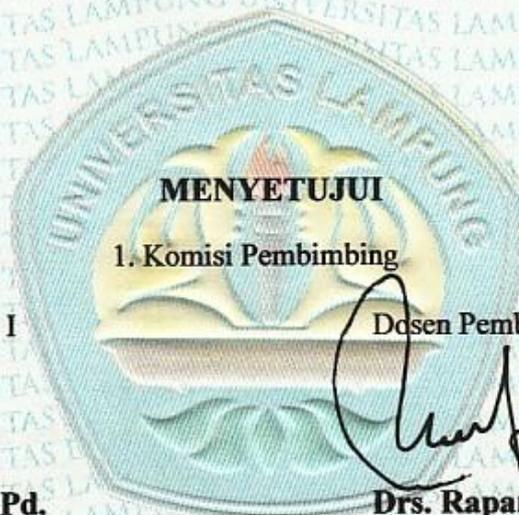
Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL *ACTIVE LEARNING* TIPE
TEAM QUIZ UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn SISWA
KELAS IV SD NEGERI 3 METRO BARAT**

Nama Mahasiswa : **Lisa Arfina**

No. Pokok Mahasiswa : 1213053064

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Drs. Mugiadi, M.Pd.
NIP. 19520511 197207 1 001

Dosen Pembimbing II

Drs. Rapani, M.Pd.
NIP. 19600706 198403 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP. 19600328 198603 2 002

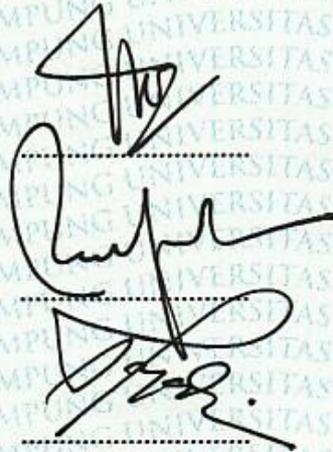
MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

Ketua : Drs. Mugiadi, M.Pd.

Sekretaris : Drs. Rapani, M.Pd.

Penguji Utama : Drs. Supriyadi, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fird, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 April 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama mahasiswa : Lisa Arfina
NPM : 1213053064
program studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
jurusan : Ilmu Pendidikan
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Active Learning Tipe Team Quis* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa PKn SD Negeri 3 Metro Barat” adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, April 2016
Yang membuat pernyataan,



Lisa Arfina
NPM 1213053064

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Desa Gunung Labuhan, Kecamatan Gunung Labuhan, Kabupaten Waykanan pada tanggal 19 Juni 1994, sebagai anak kedelapan dari sembilan bersaudara pasangan Bapak Arfin (Alm.) dan Ibu Haliyana.

Pendidikan peneliti dimulai dari jenjang pendidikan dasar diselesaikan peneliti di SD Negeri 1 Gunung Labuhan pada tahun 2006. Kemudian peneliti melanjutkan ke sekolah lanjutan tingkat pertama di SMP Negeri 2 Gunung Labuhan dan selesai pada tahun 2009. Jenjang sekolah lanjutan tingkat atas diselesaikan peneliti di SMA Negeri 1 Lampung Barat pada tahun 2012. Kemudian pada tahun 2012 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

MOTO

**Hidup ini bagai skripsi, banyak bab dan revisi yang harus dilewati,
tapi akan selalu berakhir indah, bagi yang pantang menyerah
(Alit Susanto)**

**Jika salah perbaiki, jika gagal coba lagi, tapi jika kamu menyerah
semua selesai
(Lisa Arfina)**

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim

*Maha suci Allah, Tuhan semesta alam. Sholawat dan salam selalu
tercurah atas baginda Muhammad Saw Rasul pilihan.
Teriring rasa syukur atas limpahannikmat-Nya yang tak terhingga,
kupersembahkan karya ini untuk:*

*Ayahanda Arfin (Alm.) dan ibunda Haliyana
yang telah membesarkan, membimbing, mendidik, mencurahkan
kasih sayangnya, dan doa dikala letih dan jenuh menghampiri
ditengah usaha memantaskan diri menjadi pribadi yang baik
dan mendoakan untuk keberhasilan ananda.*

*Kakak, Ayuk, Adikku
yang telah memberikan inspirasi, semangat harapan, dan keceriaan
baru ditengah perjuangan untuk menyelesaikan skripsi ini.*

*Keponakanku
Untuk keceriaan yang kalian hadirkan sebagai penghapus lelah,
Peneliti haturkan banyak doa dan terimakasih atas segala dukungan.*

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Active Learning* Tipe *Team Quis* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa SD Negeri 3 Metro Barat”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat yang harus ditempuh untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin.,M.P, Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak. Dr. H. Muh. Fuad, M.Hum, Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberi kemudahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui penulisan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan motivasi.
5. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Unila yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti.
6. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Dosen penguji yang selalu memberikan motivasi dan mengingatkan untuk tidak menunda-nunda pekerjaan serta masukan dan saran-saran yang diberikan yang sangat bermanfaat bagi peneliti.
7. Bapak Drs. Mugiadi, M.Pd., Dosen pembimbing I dan sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan masukan yang berharga kepada peneliti.
8. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan yang berharga kepada peneliti dengan penuh kesabaran.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf PGSD kampus Metro yang telah banyak memberikan masukan dan membantu kelancaran penulisan skripsi ini.
10. Bapak Drs Sunarto, Kepala SD Negeri 3 Metro Barat, serta dewan guru dan staf yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
11. Ibu R. Lina, S.Pd.SD., wali kelas IV dan teman sejawat yang telah banyak memberikan bantuan dan saran kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
12. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat, yang telah membantu dengan berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
13. Sahabat berbagi suka dan duka peneliti selama ini yang selama beberapa tahun ini selalu bersama, meski tidak selalu manis yang dilalui, tetapi terimakasih untuk Ria Erawati, Intan Lestari, Ni Wayan Ratih, Martauli Aritonang, Widya

Okta Riyanti, Risti Dianti, Rosdiana, Zelina, Mala, Yeni, Satria Novan, Renaldy Pangasean S dan Prastyo Adi Nugroho, Dodo Septiawan yang selalu setia menemaniku, mendukung selama ini terimakasih doa, semangat, dan dorongannya.

14. Rekan-rekan senasib dan seperjuangan, mahasiswa S-1 PGSD angkatan 2012 terutama keluarga besar kelas B, Nurhayat, Oka, Tiara, Hermin, Tria, Mentari, Novika, Yogi, Suci, Mawar, Uli Ambar, Maya, Viktor, Sriwahyuni, Wiwin, Rike, Rizki, Yusina, Prima, Vira, Ulyuni, Vina, Khusnul, Komala, Intan K, dan Uhti yang kini sibuk dengan skripsinya masing-masing, terimakasih untuk empat tahun yang luar biasa, bersama kalian mengajarku banyak hal. Semoga kita bisa berkumpul lagi di GSG Unila di hari yang sama seperti empat tahun lalu.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa tulisan ini tidaklah sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan mutu dunia pendidikan terutama ke SD-an.

Metro, April 2016
Peneliti,

Lisa Arfina
NPM 1213053064

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Model Pembelajaran	9
1. Pengertian model pembelajaran	9
2. Model-model Pembelajaran	10
B. Model <i>Active Learning</i>	11
1. Pengertian Model <i>Active Learning</i>	11
2. Macam-macam Model <i>Active Learning</i>	13
3. Tujuan Model <i>Active Learning</i>	13
C. Model <i>Active Learning Tipe Team Quis</i>	14
1. Pengertian Model <i>Active Learning Tipe Team Quis</i>	14
2. Langkah-langkah <i>Active Learning Tipe Team Quis</i>	14
3. Kelebihan dan Kelemahan <i>Active Learning Tipe Team Quis</i>	16
D. Belajar	17
1. Pengertian Belajar	17
2. Aktivitas Belajar	18
3. Hasil Belajar	20
E. Pembelajaran PKn SD	21
1. Pengertian Pembelajara PKn SD	21
2. Tujuan PKn SD	23
3. Ruang Lingkup PKn SD	23
F. Kinerja Guru	24
G. Penelitan yang Relevan	25

	Halaman
H. Kerangka Pikir.....	27
I. Hipotesis Tindakan.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	33
C. Teknik Pengumpulan Data.....	33
D. Alat Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	37
F. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	41
1. Siklus I.....	41
2. Siklus II.....	45
G. Indikator Keberhasilan.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Profil Sekolah.....	46
B. Prosedur Penelitian.....	47
1. Deskripsi Awal.....	47
2. Refleksi Awal.....	48
3. Persiapan Pembelajaran.....	49
C. Pelaksanaan Kegiatan dan Hasil Penelitian.....	49
1. Siklus I.....	50
2. Siklus II.....	76
D. Pembahasan.....	101
1. Kinerja Guru.....	101
2. Aktivitas Belajar Siswa.....	103
3. Hasil Belajar Siswa.....	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. 1 Ketuntasan hasil belajar PKn kelas IV tahun pelajaran 2015/2016	4
3. 1 Instrumen penilaian kinerja guru.....	35
3. 2 Aspek dan indikator penilaian aktivitas siswa	37
3. 3 Kategori kinerja guru berdasarkan perolehan nilai	38
3. 4 Peningkatan aktivitas siswa perindividu berdasarkan perolehan nilai.....	39
3. 5 Rubik penskoran aktivitas belajar siswa	39
3. 6 Kategori persentase klasikal aktivitas belajar	40
4. 7 Pedoman ketuntasan hasil belajar siswa.....	40
3. 8 Persentase hasil belajar siswa.....	41
4. 1 Rincian kegiatan PTK setiap siklus.....	50
4. 2 Kinerja guru pada siklus I	59
4. 3 Aktivitas belajar siswa berdasarkan aspek yang diamati siklus I	61
4. 4 Aktivitas belajar siswa berdasarkan perolehan nilai siklus I	62
4. 5 Distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada siklus I	63
4. 6 Kinerja guru pada siklus II.....	78
4. 7 Aktivitas belajar siswa berdasarkan aspek yang diamati siklus II	80

	Halaman
4. 8 Aktivitas belajar siswa berdasarkan perolehan nilai siklus II.....	81
4. 9 Distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada siklus II	82
4. 10 Rekapitulasi kinerja guru	86
4. 11 Rekapitulasi aktivitas siswa	88
4. 12 Rekapitulasi hasil belajar siswa	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka pikir penerapan model <i>active learning</i> tipe <i>team quiz</i>	29
3.1 Tahapan penelitian tindakan kelas	32
4.1 Rekapitulasi kinerja guru	87
4.2 Rekapitulasi aktivitas belajar siswa	88
4.3 Rekapitulasi hasil belajar siswa	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat-surat	113
2. Perangkat pembelajaran	119
3. Hasil penelitian.....	144
4. Foto-foto kegiatan pembelajaran.....	184

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi sudah tidak dapat diragukan lagi bahwa pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting guna membangun manusia yang berpengetahuan, bermoral dan bermartabat. Tanpa pendidikan, manusia menjadi terbelakang dan sulit berkembang. Pendidikan merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa, terlebih bagi bangsa yang sedang berkembang.

Sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan diperlukan untuk menciptakan siswa yang berkompeten dengan dilandasi kepribadian bangsa. Siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi lingkungannya agar bermanfaat bagi dirinya, lingkungan, maupun dunia pendidikan.

Ihsan (2008: 2) menyatakan pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dimana usaha-usaha tersebut dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan

dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan.

Berdasarkan penjelasan mengenai pendidikan di atas, dapat di pahami bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan manusia untuk mewujudkan dan mengembangkan kemampuan pembawaan yang dimilikinya melalui proses belajar mengajar, pola-pola kelakuan manusia menurut apa yang diharapkan masyarakat. Berbicara mengenai proses pendidikan, tentu tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, sedangkan sumber daya yang berkualitas itu, dilihat dari segi pendidikan, telah terkandung secara jelas dalam tujuan pendidikan.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 (Sisdiknas) menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, serta untuk mengembangkan siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri.

Hamalik (2013: 3) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh siswa setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan yang dimaksud yaitu bimbingan pengajaran melalui pendidikan di sekolah yang di dalamnya terdapat beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa, salah satunya yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Ruminiati (2007: 25) menyatakan bahwa pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif, sehingga dengan memberikan pendidikan PKn diharapkan memberikan bekal awal dalam membela

negara yang dilandasi oleh rasa cinta kepada tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, berkeyakinan atas kebenaran ideologi Pancasila dan UUD 1945 serta rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara. Pendidikan PKn itu sendiri, yaitu komponen keterampilan bermasyarakat.

Menurut Mulyasa (2008: 26) tujuan pembelajaran PKn adalah sebagai berikut.

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berinteraksi langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

Mata pelajaran PKn perlu diajarkan agar siswa dapat berpikir kritis, kreatif, dan berpartisipasi dalam proses pengembangan bangsa Indonesia, untuk itu hasil belajar siswa perlu ditingkatkan secara maksimal. Winataputra, dkk. (2007: 5. 52) pembelajaran PKn di SD dapat memberikan dorongan kepada siswa terhadap kecintaan dan kebanggaan akan bangsa, negara, dan tanah air, serta mematuhi aturan-aturan yang berlaku dalam lingkungannya. Sehingga dalam proses pembelajaran PKn di SD dapat mewujudkan bentuk sikap, etika, dan moral yang baik dalam kehidupan sehari-hari siswa baik, secara individu maupun sebagai anggota masyarakat, warga negara dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Jumat 4 Desember 2015 terhadap guru dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaan kegiatan

pembelajaran yang dilakukan di kelas antara lain, aktivitas belajar siswa pada pembelajaran kurang optimal. Saat kegiatan pembelajaran, banyak siswa yang asik mengobrol dengan temannya dan hanya sebagian kecil siswa yang mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa cenderung merasa tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau bertanya saat diskusi. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa menjadi cepat bosan. Ketuntasan hasil belajar PKn kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat tahun pelajaran 2015/2016. Nilai rata-rata tersebut dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Ketuntasan hasil belajar PKn kelas IV tahun pelajaran 2015/2016

KKM	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa tuntas	Jumlah siswa yang belum tuntas	Ketuntasan (%)	Belum tuntas (%)	Rata-rata Nilai
70	IV	24	6	18	25	75	51.83

(Sumber: Dokumentasi guru kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat)

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, terlihat bahwa masih terdapat 75% atau 18 dari 24 orang siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Sedangkan siswa yang telah mencapai KKM berjumlah 6 orang siswa atau 25%. Merujuk pada data tersebut, maka hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat belum dikatakan berhasil karena 75% siswa masih berada di bawah KKM. Hal ini sesuai dengan pedoman penyusunan KTSP dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahwa kriteria ideal kelulusan untuk masing-masing indikator pencapaian kompetensi adalah 75% (Depdiknas, 2006: 27).

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas, maka perlu diadakannya perbaikan dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang relevan dapat membantu guru dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang diharapkan adalah agar siswa dapat lebih aktif dalam mengembangkan kemampuannya dan mampu meningkatkan pemahaman tentang apa yang dipelajari. Keaktifan siswa dan suasana dalam proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Solusi yang bisa diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan membuat pembelajaran yang menarik, efektif, dan variatif. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang memberikan keleluasaan bagi siswa untuk bereksplorasi dan berdiskusi dengan siswa lainnya, serta mampu memberikan motivasi pada siswa untuk memahami setiap materi atau konsep yang didiskusikan. Berkaitan dengan hal tersebut, satu alternatif yang dapat digunakan guru adalah dengan menerapkan model *active learning* tipe *team quis*. Model ini dapat membantu guru untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa lebih lama mengingat apa yang sudah dipelajarinya. Selain itu, model ini mampu melatih siswa belajar mandiri serta menciptakan suasana kelas yang lebih aktif sehingga pembelajaran menjadi tidak terlupakan.

Hosnan (2014: 208) mengemukakan pembelajaran aktif (*active learning*) adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, untuk berkegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional dan keterampilannya, mereka belajar dan berlatih. Pendidik adalah fasilitator, suasana kelas

demokratis, kedudukan pendidik adalah pembimbing dan memberi arah, siswa merupakan objek sekaligus subjek dan mereka bersama-sama saling mengisi kegiatan, belajar aktif dan kreatif.

Model *active learning* tipe *team quiz* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana dan mengaktifkan siswa untuk bertanya ataupun menjawab. Zaini (2008: 43) model *active learning* tipe *team quiz* disajikan agar lebih merangsang pengetahuan siswa mengenai materi yang disajikan guru, mengajak siswa untuk mandiri dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran, meningkatkan keseriusan siswa dalam memahami materi. Sehingga dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar PKn siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilaksanakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Active Learning* Tipe *Team Quiz* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Banyak siswa yang asik mengobrol dengan temannya dan hanya sebagian kecil siswa yang mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa cenderung merasa tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau bertanya saat diskusi.
3. Aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat rendah.

4. Rendahnya hasil belajar siswa, yang dilihat dari ketuntasan hasil belajar PKn kelas IV tahun pelajaran 2015/2016, yaitu sebanyak 6 orang siswa (25%) yang telah mencapai KKM, sedangkan 18 orang siswa (75%) belum mencapai KKM.
5. Guru belum menerapkan model *active learning* tipe *team quis* pada pembelajaran PKn.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah penerapan model *active learning* tipe *team quis* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat?
- b. Apakah penerapan model *active learning* tipe *team quis* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model *active learning* tipe *team quis* pada pembelajaran PKn.

- b. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model *active learning* tipe *team quis*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa

Melalui penerapan model *active learning* tipe *team quis* siswa dapat aktif dan memahami pembelajaran yang dilaksanakan.

2. Guru

Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, serta menambah wawasan dan mengembangkan kemampuan guru dalam menerapkan model *active learning* tipe *team quis* dalam pembelajaran PKn sehingga dapat mengembangkan profesionalitas guru.

3. Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan model *active learning* tipe *team quis* sebagai hasil belajar siswa kelas IV pada mata pembelajaran PKn SD Negeri 3 Metro Barat akan meningkat.

4. Peneliti

Menambah pengalaman tentang penelitian tindakan kelas, sebagai rujukan diimplementasikan pada mata pelajaran lainnya sehingga dapat menjadi guru yang profesional.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk memudahkan penyampaian materi yang akan diajarkan. Komalasari (2010: 57) mengemukakan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Wahab (2001: 52) model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

Rustaman (2011: 2.17) mengungkapkan bahwa pada pengembangan model pembelajaran dalam pandangan konstruktivis harus memperhatikan dan mempertimbangkan pengetahuan awal siswa yang mungkin diperoleh di luar sekolah serta dalam pembelajarannya harus melibatkan siswa dalam suatu kegiatan yang nyata. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pembelajaran yang telah disusun secara sistematis.

Perencanaan pembelajaran tersebut dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Menurut Suprijono (2010: 89-133) model pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran *active learning* terdiri dari, *planet quistion*, bermain jawab, *group resume*, *the learning cell*, reflektif, *student facillitator*, *explaning*, *card sort* dan *team quis* dll.
- b. Model pembelajaran masalah terdiri dari, *problem solving* dan *problem based introduction*.
- c. Model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran ini terdiri dari *role playing* dan karya wisata.

Adanya banyak pilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran PKn. Hal ini diungkapkan oleh Komalasari (2010: 58) menyatakan bahwa model pembelajaran yang cocok diterapkan pada mata pelajaran PKn sebagai berikut. (a) *planet quistion*, (b) bermain jawab, (c) *group resume*, (d) *the learning cell*, (e) reflektif, (f) *student facillitataor*, (g) *explanin*, (h) *card sort* dan (i) *team quis*.

Berdasarkan macam-macam model pembelajaran di atas, model *active learning* tipe *team quis* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. *Active learning* tipe *team quis* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar PKn siswa terutama dalam aspek kognitif.

B. Model *Active Learning*

1. Pengertian Model *Active Learning*

Belajar secara aktif sangat dibutuhkan oleh siswa. Ketika siswa cenderung pasif atau hanya menerima materi dari guru, siswa cepat melupakan tentang apa yang telah disampaikan. Talimuharom dalam Jamal (2008: 69) proses pembelajaran dapat dikatakan *active learning* jika mengandung komitmen artinya materi, metode dan strategi pembelajaran bermanfaat untuk siswa, sesuai dengan kebutuhan siswa, dan berifat pribadi. Tanggung jawab merupakan proses yang memberikan wewenang pada siswa untuk kritis. Guru lebih banyak mendengarkan dari pada berbicara, menghormati ide-ide siswa, memberi pilihan, dan memberikan kesempatan pada siswa untuk memutuskan sendiri. Modell dan Michael dalam Hamdani (2010: 109) lingkungan belajar aktif sebagai suatu lingkungan yang mendorong siswa untuk terlibat secara individual di dalam proses membangun model mental mereka dari informasi yang mereka peroleh sebagai tambahan, merupakan bagian dari proses belajar aktif, siswa harus selalu mengetes validitas dari model yang sedang dibangun. Hosnan (2014: 208) pembelajaran aktif (*active learning*) pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, untuk berkegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional dan keterampilannya, mereka belajar dan berlatih. Pendidik adalah fasilitator, suasana kelas demokratis, kedudukan pendidikan adalah pembimbing dan pemberi arah, siswa merupakan objek sekaligus subjek dan mereka bersama-sama saling

mengisi kegiatan, belajar aktif dan kreatif. Menurut Warsono (2012: 24) pembelajaran aktif yaitu siswa aktif selama kegiatan pembelajaran dapat berupa secara fisik melakukan sesuatu atau secara intelektual melakukan sesuatu (sebagai abstraksi dari siswa yang bersifat reflektif).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model *active learning* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dalam kegiatan belajar. Model *active learning* mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh setiap siswa, sehingga tercapainya hasil belajar siswa yang memuaskan.

2. Macam-macam *Active Learning*

Terdapat beberapa model pembelajaran aktif (*active learning*) yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, peneliti harus mengetahui tipe-tipe dari model *active learning*. Zaini, dkk. (2008: 2) menyatakan bahwa dalam *active learning* terdapat beberapa variasi model *active learning* yang dapat diterapkan, yaitu. (a) *Critical insident student*, (b) tes acak, (c) *group resume*, (d) *true or false*, (e) salah benar berantai, (f) *reading aloud*, (g) *snow balling*, (h) *team quiz*, (i) *index card match*, (j) *card sort*, dan lain-lain. Menurut Silberman (2006: 169) macam-macam model *active learning* diantaranya tipe *card sort*, turnamen belajar, *the power of two*, *team quiz*, dan lain-lain.

Beberapa model pembelajaran tersebut, peneliti memilih model *active learning* tipe *team quiz*. Model ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar PKn siswa.

3. Tujuan Model *Active Learning*

Model *active learning* pada penerapannya memiliki tujuan-tujuan yang dikembangkan sesuai apa yang diharapkan oleh guru. Silberman (2006: 32) tujuan pokok belajar *active learning* adalah dapat menyenangkan siswa dan memotivasi mereka untuk menguasai pelajaran yang paling menjenuhkan. Kegiatan-kegiatan yang menuntut siswa berpartisipasi aktif agar siswa dapat mengetahui, memahami dan mampu mempraktekkan apa yang telah dipelajari. Menurut Hosnan (2014: 210) model *active learning* dikembangkan untuk mencapai kelebihan ada tiga tujuan, yaitu.

- a. Mampu menyenangkan siswa dan memotivasi mereka untuk menguasai pelajaran yang menjenuhkan.
- b. Menuntut siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran berlangsung.
- c. Pembelajaran aktif tidak semata-mata digunakan untuk mengambil informasi saja, ditunjukan agar siswa secara aktif bertanya dan mengadakan pendapat dengan aktif selama proses pembelajaran.

Sehubungan dengan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *active learning* dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, siswa aktif bertanya dan berdiskusi bersama kelompoknya.

C. Model *Active Learning* Tipe *Team Quis*

1. Pengertian Model *Active Learning* Tipe *Team Quis*

Model pembelajaran *active learning* tipe *team quis* merupakan salah satu model pembelajaran bagi siswa yang membangkitkan semangat dan pola berpikir kritis. Secara definisi model *active learning* tipe *team quis* merupakan model yang bermaksud melempar jawaban dari kelompok satu ke kelompok lain. Suprijono (2009 :114) mengemukakan model *active learning* tipe *team quis* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Tipe *team quis* ini diawali dengan guru menerangkan materi pelajaran secara klasikal, lalu siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut melalui lembaran kerja. Mereka mendiskusikan materi tersebut, saling memberi arahan, saling bertanya jawab untuk memahami materi tersebut, maka diadakan suatu pertandingan akademis. Adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

2. Langkah-langkah Model *Active Learning* Tipe *Team Quis*

Model *active learning* tipe *team quis* merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar aktif sehingga membuat pembelajaran menyenangkan. Adapun prosedur atau langkah-langkah dari model *active learning* tipe *team quis* dalam pembelajaran menurut Silberman (2014: 175-176) sebagai berikut.

- a. Bagilah siswa menjadi tiga tim.
- b. Jelaskan format pelajaran dan mulainya penyajian materinya batasi hingga 10 menit atau kurang dari itu.
- c. Berikan perintah tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, kuis tersebut harus sudah siap tidak lebih dari lima menit. Tim B dan C menggunakan waktu itu untuk membuka catatan mereka.
- d. Tim A memberi kuis kepada anggota tim B, jika tim B tidak dapat menjawab satu pertanyaan, maka tim C segera menjawabnya.
- e. Tim A memberikan kuis kepada anggota tim C, jika tim C tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim B segera menjawab.
- f. Ketika kuisnya selesai lakukan segmen kedua yang menyiapkan kuis tim B. Tim C dan tim A diminta untuk memeriksa catatan mereka.
- g. Tim B memberi kuis kepada anggota tim C, jika tim C tidak dapat menjawab satu pertanyaan, maka tim A segera menjawabnya.
- h. Tim B memberikan kuis kepada anggota tim A, jika tim A tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim C segera menjawab.
- i. Selanjutnya akan dilanjutkan disegmen ketiga yang dilakukan seperti tim A dan tim B.
- j. Akhir kuis akan terlihatnya tim apa yang mendapatkan bintang yang paling banyak dan akan diberi penghargaan.

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Zaini (2008: 43) mengungkapkan langkah-langkah model *active learning* tipe *team quiz* dalam pembelajaran sebagai berikut.

- a. Bagilah siswa menjadi tiga tim.
- b. Jelaskan format pelajaran dan mulainya penyajian materinya batasi hingga 10 menit atau kurang dari itu.
- c. Berikan perintah tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, kuis tersebut harus sudah siap tidak lebih dari lima menit. Tim B dan C menggunakan waktu itu untuk membuka catatan mereka.
- d. Tim A memberi kuis kepada anggota tim B, jika tim B tidak dapat menjawab satu pertanyaan, maka tim C segera menjawabnya.
- e. Tim A memberikan kuis kepada anggota tim C, jika tim C tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim B segera menjawab.
- f. Ketika kuisnya selesai lakukan segmen kedua yang menyiapkan kuis tim B. Tim C dan tim A diminta untuk memeriksa catatan mereka.

- g. Tim B memberi kuis kepada anggota tim C, jika tim C tidak dapat menjawab satu pertanyaan, maka tim A segera menjawabnya.
- h. Tim B memeberikan kuis kepada anggota tim A, jika tim A tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim C segera menjawab.
- i. Selanjutnya akan dilanjutkan disegmen ketiga yang dilakuan seperti tim A dan tim B.
- j. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan sekiranya ada pemahaman sisa yang keliru.
- k. Akhir kuis akan terlihatnya tim apa yang mendapatkan bintang yang paling banyak dan akan diberi penghargaan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti memilih pendapat Zaini, karena langkah-langkah model *active learning* tipe *team quis* tersebut lebih terperinci dan mudah diterapkan dalam pembelajaran. Penerapan langkah-langkah model tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan pengetahuan siswa karena siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan pertandingan akademis.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Active Learning* Tipe *Team Quis*

Setiap pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, demikian pula dengan model *active learning* tipe *team quis* memiliki kelebihan dan kelemahan, Silberman (2014: 175-176) menjelaskan sebagai berikut.

- 1) Kelebihan model *active learning* tipe *team quis*
 - a. Bekerjasama dengan kelompok.
 - b. Berpusat pada siswa.
 - c. Dengan adanya pertandingan akademis maka terciptalah kompetensi antar kelompok.
 - d. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- 2) Kelemahan model *active learning* tipe *team quis*
 - a. Siswa kesulitan mengorientasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik.
 - b. Pembahasan terkesan segala arah atau tidak terfokus.
 - c. Menyita cukup banyak waktu.

Pendapat tersebut sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Zaini (2008: 43) yang menyebutkan beberapa kelebihan dan kelemahan model *active learning* tipe *team quiz* yaitu.

- 1) Kelebihan model *active learning* tipe *team quiz*
 - a. Dapat meningkatkan keseriusan siswa.
 - b. Mengajak siswa untuk terlibat penuh.
 - c. Menambah semangat siswa sebagai subjek belajar.
 - d. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.
- 2) Kelemahan model *active learning* tipe *team quiz*
 - a. Siswa kesulitan mengorientasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik.
 - b. Menyita cukup banyak waktu.
 - c. Memerlukan kendali ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *active learning* tipe *team quiz* melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran yang membuat siswa lebih lama mengingat apa yang sudah dipelajarinya dan melatih siswa belajar mandiri, namun model *active learning* tipe *team quiz* membutuhkan banyak waktu dan siswa kesulitan mengorientasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik.

D. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Hamalik dalam Hamdani (2010: 45) menyatakan dalam proses belajar dan perubahan

merupakan bukti hasil yang diproses, belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga menyusun, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lain, dan cita-cita. Winkel dalam Susanto (2012: 4) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat konstan. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan dan aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam tindakan.

2. Aktivitas Belajar

Pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas belajar yaitu adanya interaksi antara siswa dengan sumber belajar dan lingkungan. Proses aktivitas belajar harus melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar.

Hamalik (2009: 197) mendefinisikan bahwa aktivitas belajar sebagai aktivitas yang diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Kunandar (2010: 277) mengungkapkan bahwa aktivitas siswa merupakan keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perbuatan dalam kegiatan

pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan pembelajaran.

Aktivitas belajar sangat bervariasi, Paul D. Dierich dalam Hamalik (2013: 90-91) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok sebagai berikut.

- a) Kegiatan visual: membaca dan melihat gambar-gambar.
- b) Kegiatan lisan: mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat.
- c) Kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian materi dan mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok.
- d) Kegiatan menulis: menulis laporan, membuat rangkuman, dan mengerjakan tes.
- e) Kegiatan menggambar: membuat grafik, diagram, dan peta.
- f) Kegiatan metrik: melakukan percobaan, membuat model, dan menyelenggarakan permainan (simulasi).
- g) Kegiatan mental: memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- h) Kegiatan emosional: minat, berani, dan tenang, dan sebagainya.

Menurut Sanjaya (2009: 141) keaktifan siswa ada yang secara langsung dapat diamati, seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, mengumpulkan data, dan lain sebagainya dan yang tidak bisa diamati seperti kegiatan mendengarkan dan menyimak. Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran baik dari segi sikap, pikiran, dan perbuatan sehingga tahap perubahan perilaku sebagai hasil dari proses belajar dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar. Adapun aktivitas belajar yang ingin dikembangkan oleh peneliti yaitu:

- 1) Berpendapat. Indikatornya: merespon pertanyaan lisan dari guru, mendiskusikan masalah dalam kelompok, menjawab pertanyaan

sesuai dengan materi yang sedang berlangsung, menanggapi jawaban dari teman, dan mempertahankan pendapat.

- 2) Minat. Indikatornya: hadir tepat waktu, tertib terhadap instruksi yang diberikan oleh guru, bekerja sama dengan kelompok, menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar, dan tenang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

3. Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan suatu hasil atau nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan berbagai tes, baik tes lisan maupun tulisan, akan tetapi hasil belajar bukan hanya penelitian terhadap tes saja melainkan segala perubahan perilaku seorang siswa secara keseluruhan melalui berbagai banyak pengalaman. Nawawi dalam Susanto (2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes formatif mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Bloom dalam Uno & Nurdin (2011: 55-56) hasil belajar tersebut salah satunya mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

- a). Domain Kognitif mencakup:
 1. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
 2. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh);
 3. *Application* (menerapkan);
 4. *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan);
 5. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru);
 6. *Evaluation* (menilai).

- b). Domain Afektif mencakup:
 - 1. *Receiving* (sikap menerima);
 - 2. *Responding* (memberikan respon);
 - 3. *Valuing* (menilai);
 - 4. *Organization* (organisasi);
 - 5. *Characterization* (karakterisasi).

- c). Domain Psikomotor mencakup:
 - 1. *Initiatory*;
 - 2. *Pre- routine*;
 - 3. *Rountinized*;
 - 4. Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dialami siswa sebagai akibat dari belajar. Penelitian tindakan kelas ini, peneliti memfokuskan untuk mengukur aspek kognitif siswa yang mencakup pengetahuan dan pemahaman.

E. Pembelajaran PKn SD

1. Pengertian Pembelajaran PKn SD

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Ruminiati (2007: 25) menyatakan bahwa pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Tetapi di dalam pelaksanaan pembelajaran, tidak sedikit yang salah menafsirkan bahwa PKN dengan PKn merupakan hal yang sama. Padahal keduanya memiliki definisi dan fungsi yang berbeda dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa dalam Rumiati (2007: 26) bahwa PKN adalah pendidikan kewargaan negara, yang merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membentuk warga

negara yang baik yaitu warga negara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik, sedangkan PKn adalah pendidikan kewarganegaraan, pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang berisi tentang diri kewarganegaraan, peraturan naturalisasi atau pemerolehan status sebagai.

Pengertian PKn juga dijelaskan di dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pembelajaran PKn merupakan pendidikan untuk memberikan bekal awal dalam bela negara yang dilandasi oleh rasa cinta kepada tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, berkeyakinan atas kebenaran idiologi Pancasila dan UUD 1945 serta kerelaan berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang berkaitan erat dengan pendidikan afektif yang berpengetahuan bela negara. PKn juga dikatakan sebagai pendidikan awal bela negara, idiologi pancasila dan UUD 1945, naturalisasi, dan pemerolehan status warga negara.

2. Tujuan Pembelajaran PKn SD

Melalui mata pelajaran PKn, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan sebagaimana tercantum pada Permendiknas, No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi meliputi:

- a. Berpikir secara kritis dan rasional dalam menghadapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa tujuan mata pelajaran PKn terbagi menjadi beberapa aspek. Aspek berpikir merupakan awal dari adanya partisipasi individu, sehingga individu secara positif dapat berkembang dan berinteraksi dengan pihak lain.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn SD

Mata pelajaran PKn memiliki klasifikasi materi yang dirangkum dalam ruang lingkup pembelajaran. Ruang lingkup pada materi mata pelajaran PKn sesuai Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, meliputi:

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa.
- b. Norma, hukum, dan peraturan.
- c. Hak asasi manusia.
- d. Kebutuhan warga negara.
- e. Konstitusi negara.
- f. Kekuasaan dan politik.
- g. Pancasila.
- h. Globalisasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa materi pembelajaran pada mata pelajaran PKn terangkum dalam ruang lingkup mata pelajaran PKn yang terdiri dari beberapa aspek, meliputi: ruang lingkup persatuan dan kesatuan bangsa, ruang lingkup norma, hukum, dan peraturan, ruang lingkup HAM (Hak Asasi Manusia), ruang lingkup kebutuhan dan konstitusi negara, ruang lingkup kekuasaan dan politik, ruang lingkup pancasila, serta ruang lingkup globalisasi.

F. Kinerja Guru

Kinerja adalah *performance* atau unjuk kerja. Kinerja dapat diartikan prestasi kerja atau pelaksanaan kerja atau hasil unjuk kerja. Menurut Smith dalam Rusman (2012: 50) *performance is output derives from proses, human or therwise*, yaitu kinerja adalah hasil dari suatu proses yang dilakukan manusia. Standar kinerja perlu dirumuskan untuk dijadikan patokan atau acuan dalam mengadakan perbandingan terhadap apa yang dicapai dengan apa yang diharapkan. Menurut Ivancevich dalam Rusman (2012: 51) patokan tersebut meliputi: hasil, efisiensi, kepuasan, dan keadaptasian.

Berkenaan dengan standar kinerja guru, Sahertian dalam Rusman (2012: 51) menjelaskan bahwa standar kinerja guru berhubungan dengan kualitas guru dalam menjalankan tugasnya seperti:

- a. Bekerja dengan siswa secara individual.
- b. Persiapan dan perencanaan pembelajaran.
- c. Pendayagunaan media pembelajaran.
- d. Melibatkan siswa dalam berbagai pengalaman belajar.
- e. Kepemimpinan yang aktif dari guru.

Kemampuan yang harus dimiliki seorang guru telah disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, yaitu: kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kinerja guru merupakan kemampuan kerja atau hasil kerja yang dicapai oleh guru dengan tanggung jawabnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kinerja guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Untuk menilai kinerja guru digunakan instrumen penilaian kinerja guru (IPKG).

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Aina Mulyana (2007) mahasiswa Universitas Negeri Semarang yang berjudul Penerapan Model *Active Learning* Tipe *Team Quis* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Cadasari”, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model *active learning* tipe *team quis* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti dari persentase ketuntasan sikap siswa pada siklus I sebesar 74,29% menjadi 85,71% pada siklus II.
2. Eka Yuliana (2012) mahasiswa Universitas Padjajaran yang berjudul “Penerapan Model *Active Learning* Tipe *Quiz Team* dengan Keterampilan Bertanya *Probing Question* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD

Negeri 1 Bandung” membuktikan bahwa penggunaan model *active learning tipe quiz team* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa baik pada ranah afektif, psikomotor maupun kognitifnya. Terbukti dari nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 63,47 menjadi 79,03 pada siklus II, rata-rata nilai afektif siswa pada siklus I sebesar 60,26 menjadi 81,30 pada siklus II, rata-rata nilai psikomotor rata-rata pada siklus I sebesar 60,38 menjadi 70,18 dan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I 63,7 menjadi 81,18 pada siklus II.

Berdasarkan kedua penelitian yang telah diuraikan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan yang terdapat pada penelitian Aina Mulyana dengan peneliti yaitu mata pelajaran yang diambil. Perbedaannya terletak pada *setting* (subjek, waktu, dan tempat) penelitian dan aktivitas belajar siswa. Sedangkan persamaan yang terdapat pada penelitian Eka Yuliana dengan peneliti yaitu penerapan mata pelajaran yang diambil dan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada *setting* (subjek, waktu, dan tempat) penelitian, mata pelajaran yang diambil, hasil belajar yang ditingkatkan mencapai tiga ranah. Kedua penelitian tersebut cukup relevan terhadap efektivitas penerapan model *active learning tipe quiz team* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat.

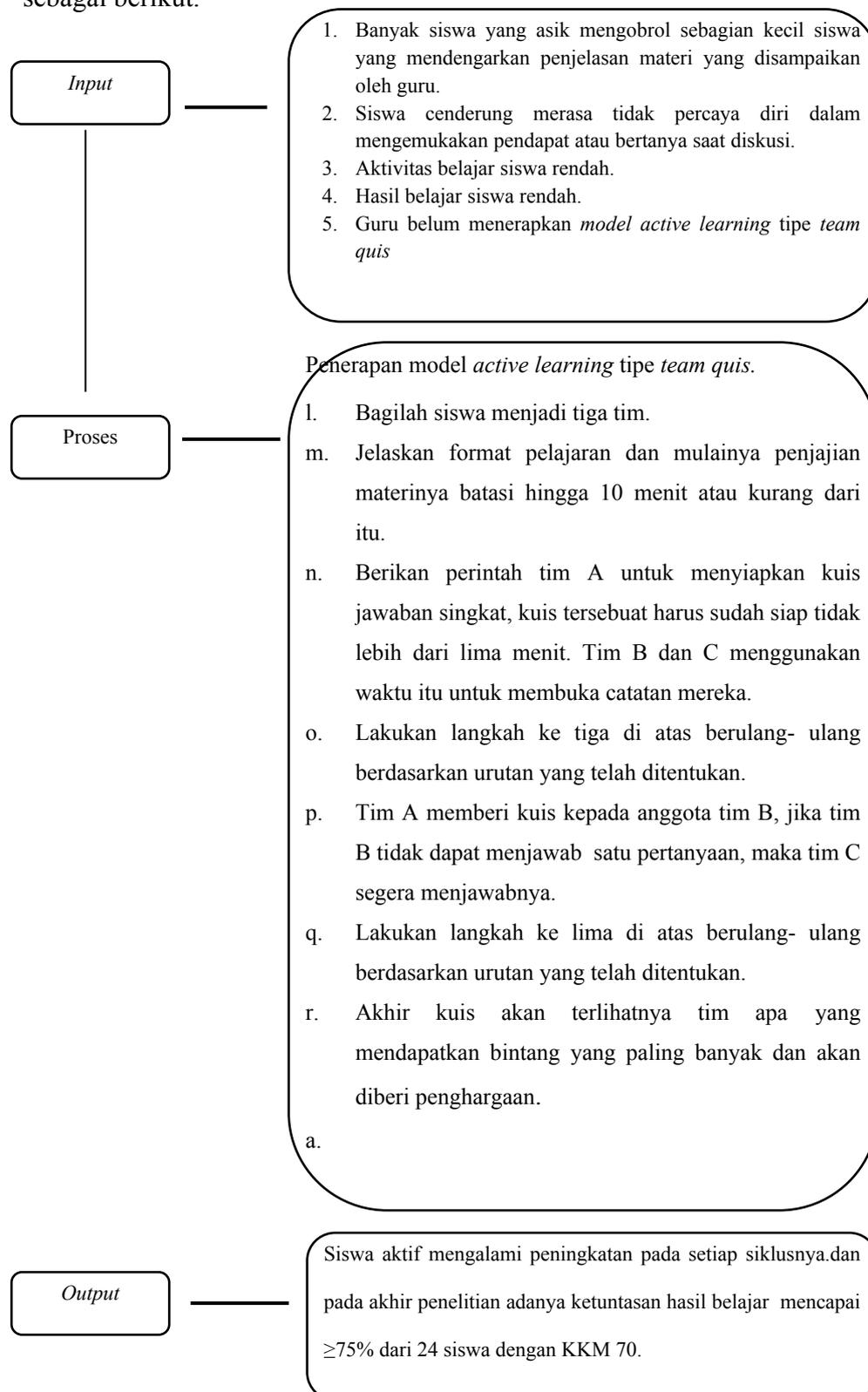
H. Kerangka Pikir

Sekarang dalam Sugiyono (2015: 91) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti memperoleh data yang mendasari untuk dilakukannya penelitian ini yaitu berupa *input* atau kondisi awal, proses atau tindakan yang dilakukan, dan *output* atau hasil yang diharapkan.

Input atau kondisi awal yaitu berupa masalah-masalah yang ditemui oleh peneliti saat melakukan observasi yaitu banyak siswa yang asik mengobrol dengan temannya dan hanya sebagian kecil siswa yang mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, siswa cenderung merasa tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau bertanya saat diskusi, aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat rendah, rendahnya hasil belajar siswa, yang dilihat dari nilai rata-rata *mid* semester ganjil pelajaran PKn kelas IV tahun pelajaran 2015/2016, yaitu sebanyak 6 orang siswa (25%) yang telah mencapai KKM, sedangkan 18 orang siswa (75%) belum mencapai KKM dan guru belum menerapkan model *active learning* tipe *team quiz* pada pembelajaran PKn. Berdasarkan hal yang telah diuraikan di atas, maka diperlukan suatu proses yang akan dilaksanakan untuk memperbaiki kondisi tersebut yaitu dengan menerapkan model *active learning* tipe *team quiz* pada mata pelajaran PKn. Model *active learning* tipe *team quiz* merupakan suatu model pembelajaran dimana dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya melibatkan siswa untuk lebih merangsang

pengetahuan siswa mengenai materi yang disajikan guru, mengajak siswa untuk mandiri dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran, meningkatkan keseriusan siswa dalam memahami materi. Dengan menerapkan model ini, diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

Secara sederhana kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka pikir penerapan model *active learning* tipe *team quis*.

I. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka pikir. Berdasarkan kerangka pikir di atas, dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran PKn dengan memperhatikan teori dan langkah-langkah penerapan model *active learning* tipe *team quis* secara tepat, maka akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa IV SD Negeri 3 Metro Barat”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

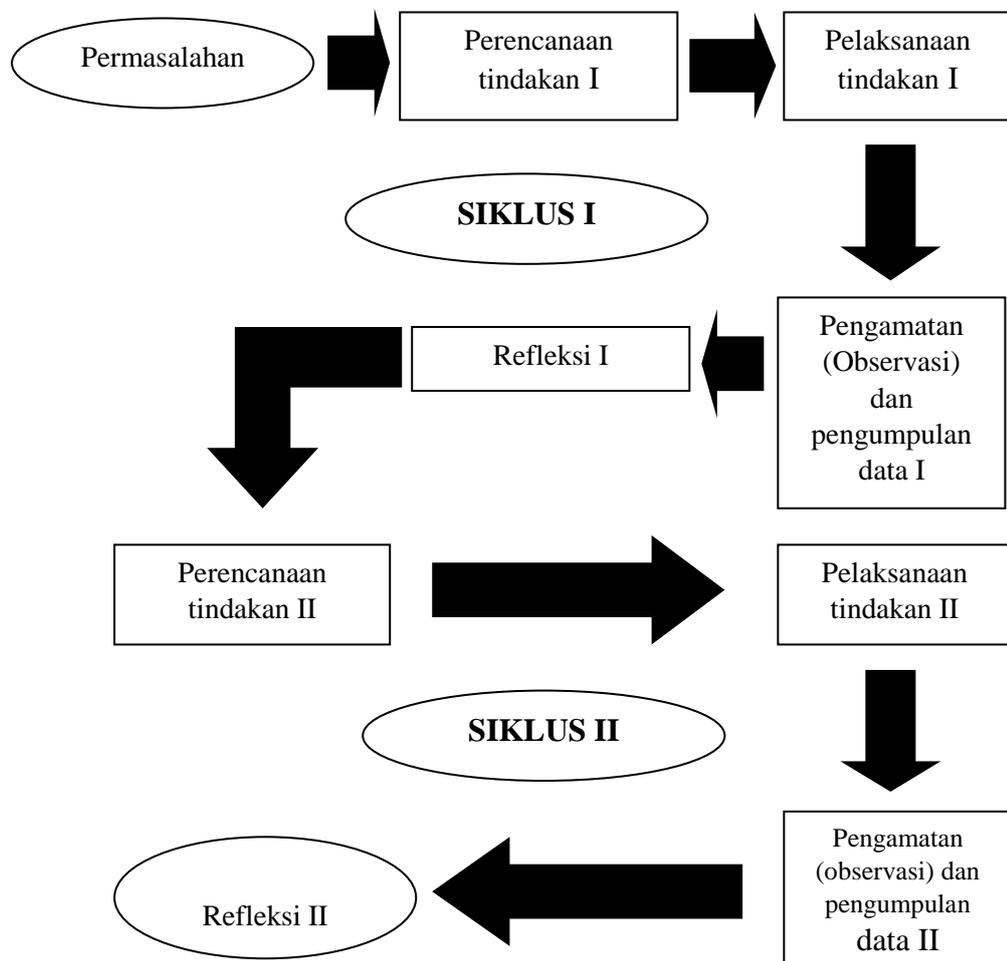
Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut Aqib (2008: 3) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Arikunto (2006: 58) PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Menurut Martati (2010:85) PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terbentuk siklus yang tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Arikunto (2006: 16) bahwa dalam PTK, terdapat beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Arikunto (2006:

16) pada tahap awal, peneliti berkerjasama dengan guru kelas IV menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran PKn. Setelah penyusunan tersebut selesai, kegiatan selanjutnya adalah penerapan *model active learning* tipe *team quiz* dalam pembelajaran PKn tahap selanjutnya adalah pengamatan menggunakan lembar observasi atas kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Tahap terakhir yaitu merespon kegiatan melalui kegiatan refleksi.

Siklus tindakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Tahapan penelitian tindakan kelas

(Sumber: Arikunto, dkk., 2006: 74)

C. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Metro Barat terletak di Kecamatan Mulyojati Metro Barat. Sekolah tersebut menerapkan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2015/2016. Selama kurang lebih 5 bulan, terhitung dari bulan Desember 2015 sampai dengan bulan April 2016.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian guru wali kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat Kota Metro dengan jumlah siswa 24 orang siswa yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang berkaitan dengan penilaian dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu nontes dan tes.

1. Teknik nontes dipergunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat kualitatif, dengan melakukan observasi. Variabel yang diukur dengan menggunakan teknik nontes ini yaitu kinerja guru dan aktivitas belajar dengan menggunakan lembar observasi dalam pembelajaran melalui penerapan model *active learning* tipe *team quiz* pada mata pelajaran PKn.

2. Teknik tes yang digunakan berupa formatif untuk mendapatkan data yang bersifat kuantitatif. Melalui tes ini akan diketahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui penerapan model *active learning* tipe *team quis*. Tes formatif dilakukan di setiap akhir siklus.

E. Alat Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa alat pengumpul data, hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang komprehensif dan valid, yang dapat mendukung keberhasilan dalam penelitian ini. Menurut Arikunto (2011: 101) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Instrumen penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang lengkap, valid, serta reliabel yang dapat mendukung keberhasilan dalam melaksanakan penelitian ini. Pada penelitian ini alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi dan tes.

1. Lembar Observasi (Nontes)

Instrumen ini dirancang oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru wali kelas. Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kinerja guru dan aktivitas belajar selama penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran PKn dengan model *active learning* tipe *team quis*. Penilaian kinerja guru dilakukan oleh observer dengan cara melingkari skor yang terdapat pada kolom penskoran. Penilaian aktivitas belajar siswa dilakukan oleh observer dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada setiap indikator yang muncul.

a) Kinerja guru

Kinerja guru yang akan diteliti pada penelitian tindakan kelas terdiri dari pelaksanaan pembelajaran yang meliputi pra pembelajaran, membuka pelajaran, kegiatan inti, dan penutup. Adapun lembar observasi kinerja guru sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Instrumen penilaian kinerja guru

No	Aspek observasi	Skor
I	Pra Pembelajaran	
	1. Kesiapan ruang, alat, dan media	1 2 3 4 5
	2. Memeriksa kesiapan siswa	1 2 3 4 5
II	Membuka Pelajaran	
	1. Melakukan apersepsi	1 2 3 4 5
	2. Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai	1 2 3 4 5
III	Kegiatan pembelajaran	
	A. Penguasaan materi pembelajaran	
	1. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	1 2 3 4 5
	2. Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	1 2 3 4 5
	3. Mengaitkan materi dengan realita kehidupan	1 2 3 4 5
	B. Pendekatan/Strategi Pembelajaran	
	1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai	1 2 3 4 5
	2. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	1 2 3 4 5
	3. Melaksanakan pembelajaran secara runtut	1 2 3 4 5
	4. Menguasai kelas	1 2 3 4 5
	5. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan	1 2 3 4 5
	C. Penerapan model <i>active learning</i> tipe <i>team quiz</i>	
	1. Guru menjelaskan materi secara klasikal.	1 2 3 4 5
	2. Guru membagi siswa menjadi tiga tim.	1 2 3 4 5
	3. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.	1 2 3 4 5

No	Aspek observasi	Skor
	4. Guru memberikan instruksi bermain kuis sesuai dengan aturan main.	1 2 3 4 5
	5. Siswa kuis tim sesuai aturan yang dijelaskan oleh guru.	1 2 3 4 5
	6. Guru memberikan skor untuk masing-masing tim	1 2 3 4 5
	7. Guru memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi .	1 2 3 4 5
	D. Pemanfaatan Media Pembelajaran/Sumber Belajar	
	1. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media.	1 2 3 4 5
	2. Menghasilkan pesan yang menarik	1 2 3 4 5
	3. Menggunakan media secara efektif dan efisien.	1 2 3 4 5
	4. Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran secara utuh.	1 2 3 4 5
	E. Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Siswa	
	1. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	1 2 3 4 5
	2. Merespon positif partisipasi siswa	1 2 3 4 5
	3. Memfasilitasi terjadinya interaksi guru, siswa, dan sumber belajar	1 2 3 4 5
	4. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	1 2 3 4 5
	5. Menumbuhkan keceriaan dan antusias dalam belajar	1 2 3 4 5
	F. Kemampuan Khusus Pembelajaran di SD PKn	
	1. Mengembangkan pengetahuan pemecahan masalah dalam pembelajaran PKn dan menerapkannya dalam kejadian sehari-hari	1 2 3 4 5
	G. Penilaian Proses dan Hasil Belajar	
	1. Mengamati kegiatan diskusi siswa dalam mengerjakan tugas	1 2 3 4 5
IV	1. Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa	1 2 3 4 5
	2. Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa	1 2 3 4 5
	3. Memberikan tes lisan atau tertulis sesuai dengan tujuan dan indikator	1 2 3 4 5
	4. Melaksanakan tindak lanjut	1 2 3 4 5
	Jumlah skor	
	Skor maksimal	
	Nilai kinerja guru	

(Sumber: Modifikasi dari Rusman, 2012: 99-100)

b) **Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa yang akan diteliti dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi: kegiatan berpendapat dan minat. Adapun indikator dalam penelitian aktivitas siswa yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel. 3. 2 Aspek dan indikator penilaian aktivitas siswa.

No	Aspek	Indikator
1.	Berpendapat (A)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merespon pertanyaan lisan dari guru. 2. Mendiskusikan masalah dalam kelompok. 3. Menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang sedang berlangsung. 4. Menanggapi jawaban teman. 5. Mempertahankan pendapat.
2	Minat (B)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hadir tepat waktu. 2. Tertib terhadap instruksi yang diberikan oleh guru. 3. Bekerja sama dengan kelompok. 4. Menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar. 5. Tenang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

2. **Tes Hasil Belajar**

Tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar PKn siswa kelas IV semester genap SD Negeri 3 Metro Barat yang diajarkan dengan model *active learning* tipe *team quis*. Alat yang digunakan tes tertulis berupa tes formatif dengan memberikan soal yang sesuai materi pembelajaran. Tes ini dilakukan pada setiap akhir siklusnya.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data kinerja guru, aktivitas belajar siswa, yang menunjukkan dinamika proses dengan memberikan pemaknaan secara nyata dan mendalam.

a. Kinerja guru

Data kinerja guru diperoleh dari hasil pengamatan ketika pembelajaran berlangsung. Nilai kinerja guru diperoleh dengan rumus:

$$NK = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NK = nilai kinerja guru yang dicari

R = skor yang diperoleh guru

SM = skor maksimal

100 = bilangan tetap

(Adaptasi dari Aqib, dkk., 2010: 141)

Tabel 3.3 Kategori kinerja guru berdasarkan perolehan nilai

No	Skor	Nilai	Kategori
1	5	80-100	Sangat baik
2	4	60-79	Baik
3	3	40-59	Cukup baik
4	2	20-39	Kurang baik
5	1	<19	Sangat kurang

(Sumber: modifikasi dari Aqib, dkk., 2010: 41)

b. Aktivitas belajar siswa

1) Aktivitas siswa secara individu

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = nilai siswa yang dicari atau yang diharapkan

R = skor yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum yang ditentukan

100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

Tabel 3.4 Peringkat aktivitas siswa perindividu berdasarkan perolehan nilai

No	Skor	Nilai	Kategori
1	5	80-100	Sangat aktif
2	4	60-79	Aktif
3	3	40-59	Cukup aktif
4	2	20-39	Kurang aktif
5	1	<19	Pasif

(Sumber: modifikasi dari Aqib, dkk., 2010: 41)

2) Rubik penilaian aktivitas belajar

Rubik penskoran dalam penelitian tindakan kelas menilai aktivitas belajar siswa menggunakan rubik sebagai berikut.

Tabel 3.5 Rubik penskoran aktivitas belajar siswa

No	Skor	Kategori	Rubrik
1	5	Sangat aktif	Jika ke-lima indikator muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
2	4	Aktif	Jika hanya empat indikator muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
3	3	Cukup aktif	Jika hanya tiga indikator muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
4	2	Kurang aktif	Jika hanya dua indikator muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
5	1	Pasif	Jika satu indikator muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.

(Sumber: Andayani, dkk., 2009: 73)

3) Persentase aktivitas siswa secara klasikal diperoleh melalui rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang aktif}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

Keterangan:

- P = nilai yang dicari atau diharapkan
 Σ siswa yang aktif = jumlah siswa yang mengalami ketuntasan aktivitas belajar
 Σ siswa = jumlah seluruh siswa di kelas
 100 = bilangan tetap

(Adopsi dari Purwanto, 2008: 102)

Tabel 3.6 Kategori persentase klasikal aktivitas belajar

No	Rentang nilai	Kategori
1	80%-100%	Sangat aktif (SA)
2	60%-79%	Aktif (A)
3	40%-59%	Cukup aktif (CA)
4	20%-39%	Kurang aktif (KA)
5	<19%	Pasif (P)

(Sumber: modifikasi dari Poerwanti, 2008: 7.8)

2. Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif akan digunakan untuk melihat kualitas belajar siswa dalam hubungannya dengan penugasaan materi yang diajarkan guru

Tabel 3.7 Pedoman ketuntasan hasil belajar siswa

No	Nilai	Ketuntasan
1	≥ 70	Tuntas
2	< 70	Belum tuntas

a. Nilai ketuntasan secara individu ini diperoleh dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP = nilai yang dicari atau diharapkan
 R = skor yang diperoleh
 SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap
(Sumber: Purwanto, 2012: 112)

- b. Menghitung nilai rata-rata kelas diperoleh dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$ = jumlah nilai siswa

n = banyaknya siswa

(Sumber: Aqib, dkk, 2010: 40)

- c. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

(Sumber: Aqib, dkk, 2010: 41)

Setelah diketahui persentase siswa tuntas secara klasikal kemudian digolongkan ke dalam kategori ketuntasan belajar siswa secara klasikal, yaitu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.8 Persentase hasil belajar siswa

No	Rentang nilai	Kategori
1	$\geq 85\%$	Sangat tinggi
2	70%-84%	Tinggi
3	55%-69%	Sedang
4	40%-54%	Rendah
5	$< 39\%$	Sangat rendah

(Sumber: Modifikasi dari Aqib, dkk., 2010: 41)

G. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebanyak dua pertemuan sebagai usaha meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peneliti menyiapkan

perangkat pembelajaran berdasarkan KTSP yang berorientasi pada penerapan model *active learning* tipe *team quiz* yaitu.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

1. Menganalisis Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk mengetahui materi pokok.
2. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan diterapkan di kelas sebagai tindakan pada siklus I, yaitu Pemetaan SK/KD, silabus, RPP, media, dan instrumen tes.
3. Menyiapkan lembar observasi untuk melihat aktivitas belajar siswa saat pembelajaran dengan menerapkan model *active learning* tipe *team quiz*, pengamatan kinerja guru di dalam kelas.

b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

1) Pertemuan pertama

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari perencanaan terutama skenario pembelajaran yang telah direncanakan.

a) Kegiatan awal

1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
2. Memeriksa kehadiran siswa.
3. Mengondisikan siswa secara fisik dan psikis.
4. Apersepsi: guru bertanya "Siapa yang memimpin kabupaten"?

b) Kegiatan inti**Ekplorasi**

1. Guru menampilkan gambar kegiatan presiden dan wakil presiden.
2. Siswa diarahkan untuk memperhatikan gambar tersebut.
3. Siswa diarahkan untuk memberikan jawaban melalui stimulus berupa beberapa pertanyaan.

Elaborasi

1. Siswa dibagi menjadi 3 tim, yaitu tim A, tim B, dan tim C.
2. Tim A menyiapkan kuis jawaban singkat, kuis tersebut harus sudah siap tidak lebih dari lima menit, tim B dan C menggunakan waktu itu untuk membuka catatan mereka.
3. Tim A memberi kuis kepada anggota tim B, jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim C segera menjawabnya.
4. Tim A memberikan kuis kepada anggota tim C, jika tim C tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim B segera menjawab.
5. Ketika kuisnya selesai dilanjutkan segmen kedua. Tim B menyiapkan kuis, tim C dan tim A diminta untuk memeriksa catatan mereka, tim B memberi kuis kepada anggota tim C, jika tim C tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim A segera menjawabnya.
6. Selanjutnya akan dilanjutkan disegmen ketiga yang menyiapkan kuis tim C, tim A dan tim B diminta untuk memeriksa catatan mereka, Tim C memberi kuis kepada

anggota tim A, jika tim A tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim B segera menjawabnya.

7. Guru memberi penguatan jawaban dari setiap kelompok.
8. Akhir kuis akan terlihatnya tim apa yang mendapatkan bintang yang paling banyak dan akan diberi penghargaan.

Konfirmasi

1. Guru memberikan motivasi kepada kelompok yang belum mendapatkan nilai terbaik untuk bisa belajar lebih giat lagi.
2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dimengerti.
3. Guru memberikan umpan balik kepada siswa setelah melakukan pembelajaran.

c) Kegiatan Penutup

1. Siswa bersama guru membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari.
2. Guru memberikan pesan moral.
3. Siswa diberi pekerjaan rumah sebagai tindak lanjut.
4. Salam.

2) Pertemuan kedua

Tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran PKn pada pertemuan kedua pada dasarnya sama dengan pertemuan pertama. Hanya berbeda pada materi yang diajarkan. Pada pertemuan kedua dilaksanakan tes di akhir pembelajaran.

c. Pengamatan

Pada tahap ini, teman sejawat mengobservasi kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Aspek-aspek yang diobservasi yaitu kinerja guru dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.

d. Refleksi

Pada akhir siklus pembelajaran, teman sejawat dan peneliti melakukan analisis mengenai hasil kinerja guru dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung sebagai acuan dalam membuat rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II pada penelitian tindakan kelas ini melihat refleksi pada siklus I.

H. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan dalam penerapan model *active learning* tipe *team quiz* dapat dilihat pada indikator, sebagai berikut.

1. Persentase jumlah siswa aktif mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.
2. Pada akhir penelitian, ketuntasan hasil belajar siswa mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa dengan KKM 70.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui penerapan model penerapan model *active learning* tipe *team quiz* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pkn siswa kelas IV SD Negeri 3 Metro Barat dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar siswa secara klasikal mencapai 62,5 dengan kategori “Aktif”, kemudian meningkat 10,7 pada siklus II menjadi 71,3 dengan kategori “Aktif”. Selanjutnya pada siklus persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal mencapai 62,5% dengan kategori “Aktif”, kemudian meningkat sebesar 16,7% pada siklus II menjadi 79,2% dengan kategori “Aktif”.
2. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 67,9 dengan kategori “Sedang”, kemudian meningkat 11,2 pada siklus II menjadi 79,2 dengan kategori “Sangat tinggi”. Persentase keaktifan sebesar 62,5% dengan kategori “Sedang”. Kemudian pada siklus II nilai hasil belajar siswa meningkat menjadi 33,3% dan persentase keaktifan sebesar 95,8% dengan kategori “Sangat tinggi”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memberikan saran dalam enerapan model *active learning* tipe *team quiz* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pkn siswa kelas IV SD Negeri 3 Metro antara lain:

1. Siswa

Membiasakan diri dapat bekerja sama dengan siswa lainnya dalam berdiskusi kelompok, aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti bertanya dan mengemukakan pendapat sehingga akan menambah informasi dan ilmu pengetahuan.

2. Guru

Pembagian waktu pada setiap tahapan pembelajaran dengan menerapkan model *active learning* tipe *team quiz* sebaiknya diperhatikan dan diimplementasikan dengan baik agar pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

3. Sekolah

Menambah sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengembangkan *active learning* tipe *team quiz*. Hal ini akan memberikan dampak positif bagi guru yaitu meningkatkan kreativitas dan wawasan. Selain itu penambahan sarana dan prasarana juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar pun akan menjadi lebih baik.

4. Peneliti

Menerapkan *active learning* tipe *team quis* pada mata pelajaran dan tingkatan kelas tinggi lainnya. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi terlaksana dan tercapainya tujuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Sudjinono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- _____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, dan TK*. Yrama Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- _____. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- BSNP Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. BSNP. Depdiknas. Jakarta.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia (GI). Bogor.
- Hisyam, Zaini, dkk., 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Insan Madani. Bandung.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. PT Remaja. Rosdakarya. Bandung.
- _____. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamdani, M.A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia. Bandung.
- Hosnan, Muhamad. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-dasar kependidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Jamal. Asmani. 2008. *7 Tips Aplikasi Pakem (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan)*. DIVA press. Jakarta.

- Kemendikbud. 2013. *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta.
- Komalasari. 2010. *Model Pembelajaran*. Genesindo. Bandung.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- _____. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Martati, Badruli. 2010. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Genesindo. Bandung.
- Mulyasa, H. E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Sd*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Rustaman, Nuryani. 2011. *Materi dan Pembelajaran IPA di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Silberman, L. Melvin. 2006. *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*. Nuansa Cendeika. Bandung.
- _____. 2014. *Active Learning*. Nuansa Cendeika. Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan kuantitaif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta. Bandung.
- Sujana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- _____. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenamedia Grup. Jakarta.
- Sutikno, Sobry. 2014. *Metode dan Model-Model pembelajaran (Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Afektif, Inovatif, Efektif Dan Menyenangkan)*. Holistica Lombok.
- Suprijino, Agus. 2009. *Cooperatif Learning*. Pustaka Pelajaran. Yogyakarta.

- _____. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Faikem*. Pustaka Belajar. Jakarta.
- _____. 2014. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Grup. Jakarta.
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. AR-RUZZ MEDIA. Yogyakarta.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, Hamzah B dan Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Bumi Akasara. Jakarta.
- Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jendral Penelitian Tinggi Dapertemen Nasional. Jakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- _____. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Wahab, Abdul Azis. 2001. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Alfabeta. Bandung.
- Warsono. 2012. *Pembelajaran Aktif*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Winataputra, dkk., 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- .