**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Model Pembelajaran Aktif**
3. Pengertian Model Pembelajaran Aktif

Menurut Zaini, dkk (2008) Pembelajaran aktif merupakan “Suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif”. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini siswa dituntut untuk menggunakan otaknya dalam berfikir atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Selain itu, belajar aktif juga sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan keaktifan belajar yang maksimum. Ketika siswa pasif, atau hanya menerima materi dari pengajar, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu, diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima dari pendidik.

Pembelajaran aktif ini dilaksanakan dengan tujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar dan kalau bisa diusahakan untuk menumbuhkan daya kreatifitas sehingga mampu membuat inovasi-inovasi. Disamping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran dan siswa juga dapat menggunakan kemampuan otaknya dalam belajar tanpa harus dipaksa serta akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga keaktifan belajar dapat dimaksimalkan.

1. Tujuan Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif ini dilaksanakan dengan tujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar dan diusahakan untuk menumbuhkan daya kreatifitas sehingga mampu membuat inovasi-inovasi. Disamping itu, siswa juga dapat menggunakan kemampuan otaknya dalam belajar tanpa harus dipaksa serta akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Adapun tujuan pembelajaran aktif menurut Tayar Yusuf (Sulistyani, 2012) adalah sebagai berikut:

1. Dapat menumbuhkan suasana kelas yang dinamis dan hidup
2. Adanya komunikasi dua arah timbal balik antara guru dan anak didik, mendorong suasana yang responsive dan bergairah bagi anak didik
3. Anak didik merasa terlibat langsung secara intelektual dan emosional dalam proses pengajaran
4. Mendorong bagi guru menyiapkan dan menyajikan pelajaran secara optimal
5. Adanya sumber belajar atau lingkungan belajar yang diciptakan secara optimal.

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran aktif membuat siswa aktif untuk berpendapat, terjadi timbal balik antara guru dengan siswa, dan siswa pun terlibat langsung secara intelektual dan emosional dalam proses pembelajaran. Jadi dengan pembelajaran aktif, diharapkan siswa dapat benar-benar aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Karakteristik Pembelajaran Aktif di kelas

Yang dimaksud dengan karakteristik merupakan hal-hal yang menjadi ciri atau pembeda dengan model pembelajaran lainnya. Karakteristik utama pembelajaran aktif adalah pendidik hanya sebagai transformer informasi atau materi pembelajaran dimana peserta didik dituntut untuk aktif untuk mencari nilai-nilai atau kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Menurut Bonwell (Sulistyani, 2012) pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topic atau permasalahan yang dibahas
2. Peserta didik tidak hanya mendengarkan materi pelajaran secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran tersebut
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran
4. Peserta didik lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi
5. Umpan-balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa inti dari karakteristik pembelajaran aktif adalah adanya penekanan pada proses pembelajaran, interaksi aktif pada siswa serta penekanan penanaman nilai dan sikap sesuai dengan materi pelajaran.

1. **Model Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz***

Pengertian Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz*

Salah satu upaya untuk membangkitkan siswa belajar aktif pada mata pelajaran IPS yaitu dengan penggunaan model pembelajaran *Team Quiz,* karena model pembelajaran *Team Quiz* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Dalvin (Suhra, 2013: 204) bahwa “Model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar”.

Pada model pembelajaran ini siswa dilatih untuk aktif dalam hal bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat kuis kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Dalvin (Suhra, 2013: 2003) menyatakan bahwa “Model *Team Quiz* dapat menghidupkan suasana dan mengaktifkan siswa untuk bertanya ataupun menjawab”.

Model *Team Quiz* ini diawali dengan menerangkan materi pelajaran secara klasikal, lalu siswa dibagi menjadi tiga kelompok. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi yang telah di jelaskan oleh guru. Mereka mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Setelah selesai materinya maka diadakan suatu pertandingan akademis, sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Dimana setiap kelompok nantinya menyiapkan pertanyaan- pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan lalu memberikan pertanyaan-pertanyaan tersebut kepada setiap kelompok. Dengan adanya pertandingan akademis ini, maka akan tercipta kompetensi antar kelompok, siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan semangat yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Menurut Suhra (2013: 204) Model *Team Quiz* bahwa:

*Team Quiz*  adalah model pembelajaran aktif yang mana siswa dibagi kedalam tiga kelompok besar dan semua anggota bersama-sama mempelajari materi tersebut, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban, setelah materi selesai diadakan suatu pertandingan akademis.

Jika dalam proses pembelajaran IPS menggunakan model belajar yang tepat, maka proses belajar yang dilaksanakan dapat memperbaiki keaktifan belajar siswa.

Ciri-ciri Model Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz*

Menurut Silberman (2011) ciri-ciri model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* sebagai berikut:

1. Pembelajaran dimulai dengan suatu topik
2. Pembentukan kelompok, untuk mengenal satu sama lain dalam menciptakan suatu kerjasama dan kesalingtergantungan
3. Adanya pertandingan akademis, maka akan tercipta kompetensi antar kelompok
4. Pelibatan belajar secara langsung untuk menciptakan minat awal terhadap pelajaran.
5. Dapat diterapkan untuk setiap tingkatan kelas dan sangat digemari oleh anak–anak.

Langkah–langkah Pembelajaran *Team Quiz*

Adapun langkah–langkah Pembelajaran *Team Quiz* menurut(Suprijono, 2013) adalah sebagai berikut :

1. Pilihlah topic yang dapat disampaikan dalam tiga bagian
2. Bagilah siswa menjadi tiga kelompok yaitu A, B, dan C
3. Sampaikan kepada siswa formah penyampaian pembelajaran kemudian mulai penyampaian materi
4. Setelah penyampaian, minta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka
5. Mintalah kepada kelompok A untuk memberikan pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak bisa menjawab pertanyaan, lemparkan 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 ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya
9. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan Tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

Dari uraian diatas, maka langkah-langkah model pembelajaran *Team Quiz* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan melalui penerapan model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* ini, dapat mengajak siswa untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran. Dimana dalam model ini siswa dilatih untuk aktif dalam hal bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat kuis kelompok. Selain itu, melalui model *Team Quiz* ini juga siswa dilatih untuk belajar dengan cara bekerjasama dengan anggota kelompoknya masing-masing sehingga dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* menurut (Najmiati, 2012) adalah sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan
2. Dapat memupuk keberanian dan rasa percaya diri siswa
3. Dapat meningkatkan keseriusan siswa dalam belajar
4. Dapat meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran
5. Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar
6. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar
7. Mengajak siswa untuk terlibat penuh
8. Meraih makna belajar melalui pengalaman
9. Menambah semangat dan minat belajar siswa
10. Membangun kreativitas diri siswa.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* adalah membuat siswa memperoleh makna belajar sesungguhnya melalui pengalaman langsung karena siswa didorong untuk aktif, terlibat penuh melalui pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga, terpupuk keberanian dan rasa percaya diri pada siswa.

Adapun kelemahan model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* menurut (Najmiati, 2012) adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi
2. Hanya siswa tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni yang bisa menjawab soal *Quiz*. Karena permainan yang dituntut cepat memberikan kesempatan diskusi yang singkat
3. Pengelolaan yang baik sehingga fungsi kegiatan yang menjadi hiburan yang membuat tujuan pembelajaran terabaikan
4. Faktor psikologis seperti rasa takut dan rasa malu sering mempengaruhi siswa dalam melakukan kegiatan.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Quiz* ini membuat siswa yang memiliki kemampuan rendah cenderung lambat dalam menjawab soal pada saat *Quiz* kelompok, karena dalam permainan ini hanya siswa yang dianggap pintar yang bisa menjawab soal *Quiz.* Selain itu, model ini juga memerlukan pengonterolan kelas yang ketat pada saat keributan terjadi.

Pada dasarnya setiap penerapan model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Maka sangat dibutuhkan kecakapan dan keprofesionalan guru dalam menerapkannya, demikian pula dengan model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*.

1. **Hasil Belajar**

Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan siswa berubah dari segi pengetahuan, sikap, dan tingkah lakunya yang diperoleh melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap.

Semakin baik hasil belajar yang dicapai maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran tersebut berhasil. Ini berarti bahwa hasil belajar diperoleh setelah proses belajar mengajar berlangsung dengan adanya perubahan tingkah laku siswa yang terjadi, baik dari segi kognitif afektif maupun psikomotorik. Hal ini sejalan dengan pandangan Abdurrahman (2003 : 37) bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Selanjutnya Purwanto (2013 : 54) juga mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan”.

Menurut Suprijono (2013 : 7) “hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan secara komprehensif”. Sedangkan menurut Nawawi (Susanto, 2013 : 5) yang menyatakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang di peroleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang hasil belurajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara menyeluruh dan sebagai tingkat keberhasilan dalam mata pelajaran IPS khususnya materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang di peroleh melalui penilaian dengan menggunakan test.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh siswa sehari-hari ketika belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi. Sebagaimana di kemukakan oleh Sunal (Susanto, 2013 : 5) bahwa “evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa”.

Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dan evaluasi juga dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Waslima (Susanto, 2013 : 12) berpendapat bahwa “hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik secara internal maupun eksternal”. Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut :

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Faktor-faktor tersebut di atas akan memberikan pengaruh yang sangat besar pada proses maupun hasil (produk) pembelajaran. Dengan demikian diperlukan keuletan seorang guru untuk memahami karakteristik siswa secara personal, kondisi lingkungan tempat siswa beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan perhatian lebih terhadap model pembelajaran yang akan digunakan sehingga faktor-faktor tersebut dapat diantisipasi dan diminimalkan pengaruhnya terhadap proses belajar siswa.

1. **Pembelajaran IPS di SD**
2. Pengertian IPS

Kata ilmu pengetahuan social merupakan terjemahan dari bahasa inggris *“knowledge of social”* secara singkat *“social”* artinya sesuatu yang menyangkut aspek kehidupan masyarakat, *“knowledge of social”* artinya ilmu yang mempelajari tentang perkembangan yang ada dalam masyarakat.

IPS adalah ilmu pengetahuan yang merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Gunawan (2011: 36) yang mengemukakan bahwa:

Ilmu sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi

Geografi, sejarah dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan kebulatan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai priode. Antropologi meliputi studi-studi komperatif yang berkenaan dengan nilai-nilai kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi spiritual, teknologi dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu ekonomi tergolong kedalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan perbuatan keputusan. Sosiologi merupakan ilmu-ilmu tentang prilaku seperti konsep peran kelompok, institusi, proses interaksi dan control social.

Selain itu Susanto (2013: 139) juga mengemukakan bahwa “IPS merupakan perpaduan antara ilmu social dan kehidupan manusia yang didalamnya mencakup antropologi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi”. IPS tidak hanya terbatas di perguruan tinggi, melainkan juga diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar. Pengajaran IPS yang telah dilaksanakan sampai saat ini, baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi, tidak menekankan kepada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih ditekankan kepada segi praktis mempelajari menelaah, mengkaji gejala dan masalah sosial, yang tentu saja bobotnya sesuai dengan jenjang pendidikan masing-masing. Berdasarkan tingkat jenjang sekolahnya, jumlah bidang yang dilibatkan didalam IPS berbeda-beda ditingkat sekolah dasar, bidangnya terutama terdiri atas geografi dan sejarah.

Secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya. kebutuhan kejiwaannnya, pemanfaatan sumber daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya.

Jadi, dapat dipahami bahwa pendidikan IPS adalah disiplin ilmu sosial yang berhubungan dengan perkembangan dan kehidupan masyarakat ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu social seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi yang mempelajari masalah-masalah sosial dalam semua aspek kehidupan.

1. Tujuan IPS di SD

Seperti yang tercantum dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (2006: 575) tujuan IPS diajarkan di sekolah dasar agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memilki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan gelobal.

Tujuan pengajaran IPS di sekolah tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari kehidupan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya. Seperti yang dikemukakan oleh Gunawan (2011: 41) tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat
2. Membekali anak dengan kemampuan mengidentifikasikan, mengakisis dan menyusun alternativ pemecahan masalah sosial yang tejadi dalam kehidupan masyarakat
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesame warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian
4. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut
5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah salah satu bidang ilmu pengetahuan yang mampu menyeimbangkan antara lain ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan bermasyarakat.

1. Ruang Lingkup IPS di SD

Ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD yang tercantum dalam kurikulum, menurut Depdiknas (2006) meliputi beberapa aspek, yaitu: “1) manusia, tempat, dan lingkungan, 2) waktu, berkelanjutan, dan perubahan, 3) system sosial dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Pendidikan IPS dikembangkan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang nilai dan sikap pengetahuan, serta kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial masyarakat pada umumnya. Pelajaran IPS diharapkan dapat menyiapkan anggota di msa yang akan dating dan mampu bertindak secara efektif.

1. **Kerangka Pikir**

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan siswa berubah dari segi pengetahuan, sikap dan tingkah lakunya yang di peroleh melalui kegiatan belajar. Model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz.* Melalui model pembelajaran aktif ini dapat mengajak siswa untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran. Dimana siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi yang disampaikan oleh oleh guru, akan tetapi siswa juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan siswa juga melakukan atau mengaplikasikan langsung apa yang telah dipelajari untuk memperoleh hasil belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SD Inpres Kalebajeng diperoleh bahwa hanya sebagian siswa yang aktif dalam proses pembelajaran khususnya dalam belajar IPS. Selain itu, hanya sebagian siswa yang mampu mengerjakan tugas ketika diberi latihan oleh guru. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar tidak maksimal.

Berdasarkan hal di atas, maka penulis merasa perlu mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Berikut skema kerangka pikir yang penulis gunakan dalam penelitian ini.

Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Kalebajeng

*Pretest*

Model Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz*

* Guru membagikan topik
* Guru membagi siswa dalam tiga kelompok A, B, dan C
* kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka
* Kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B
* Jika Tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A begitu seterusnya sampai kelompok C sebagai kelompok penanya.

Perlakuan/

Tindakan

*Posttest*

Ada Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz*  terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Kalebajeng Kab.Gowa

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

**Hipotesis**

Berdasarkan uraian tinjauan pustaka, peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut:

1. Ho: tidak ada pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa
2. Ha: ada pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa