**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha pengembangan kualitas diri manusia dalam segala aspeknya. Pendidikan sebagai aktivitas yang disengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor antara satu dan lainnya, sehingga membentuk satu sistem yang saling memengaruhi.

Pendidikan sebagai sebuah proses adalah bahwa pendidikan merupakan suatu proses pencapaian tujuan, seperti yang termaktub dalam Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003, bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak dan membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berarti, bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.

Akbar (2016: 2) menyatakan bahwa, “Pendidikan sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa, tidak terkecuali bangsa ini, dimana pemerintah sangat memperhatikan bidang pendidikan, khususnya pendidikan dasar”. Pendidikan yang ditempuh pada pendidikan dasar akan menjadi fondasi bagi proses pendidikan selanjutnya sehingga penyelenggaraan pendidikan dasar seharusnya dilaksanakan secara optimal.

Sistem pembelajaran pada umumnya sampai saat ini masih didominasi oleh metode ceramah. Metode ini tidak begitu banyak mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik terutama dalam memecahkan suatu permasalahan. Guru dalam melaksanakan metode ceramah atau ekspositorinya masih sering terjebak ke dalam pemberian hafalan untuk dilatihkan kepada siswanya. Mereka hanya diminta untuk menghafal, bukan tidak penting bagi peserta didik mengetahui hal ini, akan tetapi jika hal ini saja yang diberikan pada siswanya maka akan ada kecenderungan peserta didik merasa bosan dan jenuh pada mata pelajaran yang diajarkan.

Amri (2015:3) berpendapat bahwa, dalam kegiatan pembelajaran, kerangka berpikir yang perlu dikembangkan dalam proses pendidikan, yaitu “bagaimana cara membina peserta didik agar memiliki jiwa yang aktif dan kritis dalam memecahkan suatu masalah”. Pembelajaran aktif (active learning) tampaknya telah menjadi pilihan utama dalam praktik pendidikan saat ini. Di Indonesia, gerakan pembelajaran aktif ini terasa semakin mengemuka bersamaan dengan upaya mereformasi pendidikan nasional, sekitar akhir tahun 90-an. Gerakan perubahan ini terus berlanjut hingga sekarang dan para guru terus menerus didorong untuk dapat menerapkan konsep pembelajaran aktif dalam setiap praktik pembelajaran siswanya.

Proses belajar siswa sangat memerlukan motivasi, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya. Segala sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat orang tertentu selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, apa yang seseorang lihat sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang ia lihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Banyak anak dengan inteligensi yang rendah disebabkan tidak ada motivasi dalam belajar. Fungsi motivasi yang seharusnya sebagai pendorong, penggerak, dan pengarah perbuatan belajar tidak dijalankan dengan baik.

Sardiman (2014:74) berpendapat bahwa, “apabila ada seseorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab sebabnya”. Sebab sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, lapar, ada problem pribadi dan lain lain. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam inilah perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab musababnya dan kemudian mendorong seseorang peserta didik itu mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan kata lain peserta didik itu perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Singkatnya perlu diberikan motivasi.

Pelaksanakan proses belajar mengajar mengharapkan guru lebih selektif dalam memilih dan menerapkan cara yang tepat untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kesesuaian pendekatan dengan bahan atau materi ajar, tujuan yang akan dicapai, karakteristik, dan kebutuhan dalam pembelajaran diharapkan dapat memotivasi/mendorong siswa untuk aktif dalam belajar. Sebagaimana dalam paradigma baru pendidikan yang lebih menekankan pada siswa yang harus aktif dalam mencari dan mengembangkan pengetahuan, sedangkan guru harus menjadi fasilitator yang membimbing siswa ke arah pembentukan pribadi yang utuh. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari keterkaitan dengan lingkungan sekitar. Seperti pada salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar yakni mata pelajaran PKn.

Banyak metode belajar mengajar telah dikenal guru. Akan tetapi, bagaimana menggunakan suatu metode dengan pendekatan keterampilan agar dapat menunjang siswa belajar aktif masih menjadi problem. Problem dalam pemilihan metode mengajar ditemui saat melaksanakan observasi di SDN Gunung Sari II, yakni sebagian besar siswa kelas V kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran seperti saat belajar mata pelajaran PKn sehingga dalam proses belajar PKn tersebut siswa tampak belajar secara pasif. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung hanya didasarkan pada buku teks dan tidak adanya variasi metode mengajar selain menggunakan metode ceramah.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggi Restiana Palupi pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Strategi *Active Learning* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa” menghasilkan kesimpulan bahwa siswa yang pembelajarannya menggunakan strategi pembelajaran *active learning* memiliki skor motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan dengan skor siswa yang pembelajarannya menggunakan strategi pembelajaran ekspositori, karena dalam pembelajaran *active learning* terjadi proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan siswa secara langsung berperan dalam kegiatan belajar matematika dikelas. (Palupi, 2014)

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Diah Widianingrum dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Quiz Team* Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Turi Tahun Pelajaran 2013 / 2014” menghasilkan kesimpulan bahwa, ada pengaruh positif penggunaan metode pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* dibandingkan metode ceramah terhadap motivasi belajar siswa. (Widianingrum, 2014)

Hasil-hasil penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu: (1) Penelitian yang menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *team quiz*; (2) tujuan penelitiannya yaitu terhadap motivasi belajar. Kondisi seperti inilah yang membuat peneliti ingin meneliti tentang pengaruh metode pembelajaran aktif terhadap motivasi belajar siswa.

Seperti yang telah diketahui, aktifitas belajar siswa di kelas terwujud bila terjadi interaksi antar warga kelas.Terdapat kekhawatiran akan timbulnya rasa bosan dan jenuh pada peserta didik menjadi malas bahkan tidak mau lagi mengikuti pelajaran. Akibatnya ialah tidak ada minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Dengan demikian, upaya mengaktifkan siswa belajar dapat dilakukan dengan mengupayakan timbulnya interaksi yang harmonis antar warga di dalam kelas. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melancarkan interaksi di dalam kelas dan mengaktifkan siswa adalah menggunakan metode pembelajaran aktif tipe Team Quiz.

Dengan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* dalam proses belajar mengajar akan lebih menghidupkan interaksi antar siswa. Dalam konteks pelaksanaan proses pembelajaran di kelas saat ini diperlukan pengembangan kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Diharapkan dengan pemilihan metode *Team Quiz* ini apakah dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Gunung Sari II.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan metode Pembelajaran Aktif tipe *Team Quiz* pada mata pelajaran PKn di SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran tingkat motivasi belajar pada mata pelajaran PKn di SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar?
3. Bagaimanakah pengaruh metode Pembelajaran Aktif tipe *Team Quiz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan metode Pembelajaran Aktif tipe *Team Quiz* pada mata pelajaran PKn di SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar.
2. Untuk mengetahui gambaran tingkat motivasi belajar pada mata pelajaran PKn di SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode Pembelajaran Aktif tipe *Team Quiz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

 Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi lembaga, menjadi tambahan pengetahuan tentang pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* terhadap motivasi belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, menjadi bahan referensi mengenai metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*.
4. **Manfaat Praktis**
	1. Bagi sekolah, memperkaya khazanah pengetahuan metode pembelajaran di sekolah.
	2. Bagi guru, metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
	3. Bagi siswa, meningkatkan motivasi belajar melalui metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*.
	4. Bagi peneliti sendiri, menjadi pengalaman melihat langsung penggunaan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

**A. Kajian Pustaka**

1. **Metode Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz**
2. **Pengertian metode pembelajaran aktif (active learning)**

Menurut Ramayulis (2013: 191) metode berarti cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditetapkan. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah, metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Selanjutnya menurut Zakiyah Darajat, metode ini dimaksudkan agar murid dapat menangkap pelajaran dengan mudah, efektif, dan dapat dicerna oleh anak dengan baik. Proses pembelajaran tidak akan berhasil apabila tidak ditunjang oleh metode maupun alat pembelajaran yang baik. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, Metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau jalan menyajikan atau melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Menurut Hamruni (2012), metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penentuan metode yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung. Sedangkan menurut Sunhaji (2012), metode pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar, suatu metode mengajar akan berfungsi baik manakala dipakai dengan memperhatikan tujuan, bahan, fasilitas, peserta didik, guru, dan penilaian. Selanjutnya menurut Fathurrahman (2012), metode merupakan cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Penggunaan metode yang kurang tepat akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektifitas penggunaan metode dapat terjadi apabila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pembelajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pelajaran. Dengan demikian, guru harus terampil dalam pemilihan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

9

Menurut Uno (Ramayulis, 2013: 193),

ada tiga prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam upaya menetapkan metode pembelajaran. Ketiga prinsip tersebut adalah (a) tidak ada satu metode pembelajaran yang unggul untuk semua tujuan dalam semua kondisi, (b) metode (strategi) pembelajaran yang berbeda memiliki pengaruh yang berbeda dan konsisten pada hasil pembelajaran. (c) kondisi pembelajaran bisa memiliki pengaruh yang konsisten pada hasil pengajaran.

Machmudah (Amri, 2015: 1) menyatakan bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi sesama siswa maupun siswa dengan pengajar pada proses pembelajaran aktif tersebut. Pembelajaran aktif menurut Zaini, dkk (Amri, 2015: 50), adalah “suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif”. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Sedangkan menurut Ari Samadhi (2012), adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut. Jadi, pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dengan menghidupkan interaksi antarsiswa dan pengajar.

Menurut Amri (2015: 34) pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik. Sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu, pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Mulyasa (Amri, 2015:37) juga mengungkapkan bahwa:

Dalam metode *active learning* (belajar aktif) setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar.

1. **Sintak Metode Pembelajaran Aktif**

Machmudah (Amri, 2015: 3) berpendapat bahwa “pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.”

Berikut ini adalah sintak model pembelajaran aktif (*active learning*):

1. Konsep umum dipresentasikan kepada kelompok.
2. Informasi umum tentang konsep diterima oleh kelompok.
3. Aktivitas dilakukan oleh kelompok.
4. Diskusi kelompok dilaksanakan langsung diikuti kesimpulan dari aktivitas.
5. Prinsip umum didiskusikan.
6. Aplikasi kehidupan spesifik berasal dari dasar atau prinsip-prinsip umum.
7. Aplikasi kehidupan diinternalisasi oleh tiap individu berdasarkan kebutuhan dan kesiapan.
8. Perwakilan-perwakilan bertindak berdasarkan apa yang telah dipelajari.
9. **Macam Metode Pembelajaran Aktif**

Ada banyak metode yang dapat digunakan dalam menerapkan *active learning* (belajar aktif) dalam pembelajaran di sekolah. Silberman (2013) mengemukakan 101 bentuk metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran aktif. Kesemuanya dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan jenis materi dan tujuan yang diinginkan dapat dicapai oleh anak. Metode tersebut antara lain *trading place* (tempat-tempat perdagangan), *who is in the class?* (siapa di kelas), *group resume* (resume kelompok), *prediction* (prediksi), TV Komersial, *the company you keep* (teman yang anda jaga), *question student have* (pertanyaan peserta didik), *reconnecting* (menghubungkan kembali), dan lain sebagainya.

Menurut Hamruni (2012), ada beberapa tipe metode pembelajaran aktif, diantaranya adalah *the power of two, reading guide, info search, index card match, everyone is a teacher here, student created case study, point-counterpoint, students questions have, listening team, card sort, jigsaw learning, active debat, giving questions getting answers, active knowledge sharing, the firing line, connection, reconnecting, synergetic teaching, planet question, learning starts with a question, who is in the class?, TV commercial, instant assessment, lightening the learning climate, the study group* dan *team quiz*.

Adapun metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*.

1. **Metode Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz**
2. Pengertian Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz*

Tipe *Team Quiz* merupakan metode pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman, yang mana dalam Tipe *Team Quiz* ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan.

Hamruni (2012) mengatakan bahwa metode *Team Quiz* merupakan strategi pembelajaran yang akan meningkatkan kerja sama tim dan juga sikap bertanggung jawab peserta didik untuk apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk kuis.

Pembelajaran dengan tipe *Team Quiz* ini, diawali dengan guru menerangkan materi setelah selesai menerangkan materi lalu siswa dibagi ke dalam tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan pertandingan akademis.

Dalvi (2012) menyatakan bahwa Metode Pembelajaran Aktif Tipe Q*uiz Team* dapat menghidupkan suasana dan mengaktifkan siswa untuk bertanya ataupun menjawab. Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* yang dikemukakan oleh Dalvi (2012) ialah merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat ahli tentang pengertian Tipe *Team Quiz*, dapat disimpulkan Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* adalah pembelajaran berupa pertandingan akademis dalam bentuk kuis setelah siswa dibagi ke dalam tiga kelompok.

1. Kelebihan dan kekurangan Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz*

Agar pembelajaran memiliki variasi dan menyenangkan, maka dalam kegiatan belajar mengajar harus menggunakan strategi yang bermacam-macam. Namun dalam berbagai macam strategi belajar ada kelebihan dan kekurangan yang saling menutupi antara kekurangan satu dengan kelebihan yang lainnya. Begitu juga dalam strategi *team quiz* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya.

Kelebihan metode pembelajaran aktif tipe *team quiz* antara lain adalah sebagai berikut:

a) Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran.

b) Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar.

c) Membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

d) Melatih kerjasama dengan tim.

e) Membangun kreatifitas diri.

f) Meraih makna belajar melalui kegiatan belajar yang menyenangkan.

g) Memfokuskan peserta didik sebagai subjek belajar.

h) Menambah semangat dan minat belajar peserta didik.

i) Metode dapat digunakan dalam jumlah peserta didik yang besar.

j) Peserta didik lebih fokus pada aktifitas proses kegiatan belajar mengajar.

k) Membuat peserta didik memiliki sikap bersaing dengan sportif.

 Adapun kelemahan dari metode pembelajaran aktif tipe *team quiz* adalah sebagai berikut:

a) Memerlukan kendali yang ketat dalam mengondisikan kelas saat keributan terjadi. b) Adanya kecenderungan hanya peserta didik tertentu dalam kelompok tersebut yang dapat sering menjawab soal kuis karena dianggap pintar.

c) Masing-masing kelompok dituntut cepat dalam menyiapkan soal kuis yang akan dipertandingkan antar tim karena waktu yang terbatas.

d) Memerlukan persiapan dan kreatifitas yang lebih baik sebelum pelaksanaan kuis.

Uraian di atas menunjukkan kekurangan dan kelebihan strategi team quiz, maka dari itu guru harus pandai menentukan waktu kapan strategi team quiz ini akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan harus memperhatikan dasar-dasar pemilihan strategi belajar/kriteria pemilihan strategi belajar.

Adapun dalam pelaksanaan metode ini, agar tidak didominasi oleh peserta didik yang pintar, maka setiap peserta didik diwajibkan mencari jawaban kuis dan guru mencatat nama setiap peserta didik yang menjawab dengan alasan penambahan nilai sehingga seluruh peserta didik dapat termotivasi dan berminat untuk ikut menjawab.

1. Langkah-langkah metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*

Langkah-langkah metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* menurut Silberman (2013: 135) adalah sebagai berikut:

1. Pilihlah topik yang dapat disajikan dalam tiga segmen.
2. Bagilah murid-murid menjadi tiga tim.
3. Jelaskan format pengajarannya dan mulailah dengan menyajikan topiknya. Batasi waktu penyajian topik, paling lama 10 menit.
4. Mintalah Tim A menyiapkan kuis dengan jawaban singkat. Kuisnya berkaitan dengan topik tadi dan harus disiapkan dalam waktu lima menit. Tim B dan C menggunakan waktu tersebut untuk mempelajari catatan mereka.
5. Tim A mengajukan kuisnya ke seorang anggota Tim B. Jika Tim B tidak dapat menjawab pertanyaannya, Tim C boleh menjawab pertanyaan tersebut.
6. Tim A memberikan pertanyaan berikutnya ke seorang anggota Tim C, dan mengulangi prosesnya.
7. Setelah kuis selesai, lanjutkan dengan menyajikan topik segmen kedua, dan mintalah tim B menyusun kuisnya.
8. Setelah Tim B selesai dengan proses tanya-jawab kuis yang dibuatnya, lanjutkan dengan segmen ketiga, dan tunjuklah Tim C sebagai penyusun kuis.
9. **Motivasi Belajar**
10. **Pengertian Motivasi Belajar**

Ramayulis (2012: 199) mengungkapkap bahwa “kata ‘motif’, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.

Menurut Mc. Donald (Sardiman, 2014: 73), “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”.

Sardiman (2014: 74) menjelaskan bahwa:

Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan

Sardiman (2014: 75) juga mengemukakan bahwa “motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah energi dalam diri seseorang yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dikarenakan adanya tujuan.

Pada kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Menurut Uno (Sumantri, 2015: 378) “motivasi belajar adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya.”

Suprijono (2015:182) mengemukakan hakikat motivasi belajar sebagai berikut:

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.

Sejalan dengan hal itu, Sumantri (2015: 378) menjelaskan bahwa:

Dilihat dari sumber yang menimbulkannya, motivasi terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang sudah ada dalam diri seseorang, tidak memerlukan rangsangan dari luar. Adapun motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena memerlukan rangsangan dari luar.

Memberikan motivasi kepada seseorang siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar. Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri maupun dari luar diri untuk melakukan belajar sehingga tercapai tujuan.

1. **Indikator Motivasi**

Indikator motivasi belajar menurut Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.
7. **Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar bertalian erat dengan tujuan belajar. Terkait dengan hal tersebut motivasi mempunyai fungsi:

1. Mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong atau motor dari setiap kegiatan belajar.
2. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni ke arah tujuan belajar yang hendak dicapai. Motivasi belajar memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran.
3. Menyeleksi kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan-kegiatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menyeleksi kegiatan-kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.

Hamalik (2012) mengemukakan bahwa fungsi motivasi itu ialah:

1. Mendorong timbulnya kelakuan atas suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
2. Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Sebagai penggerak.
4. **Cara atau Teknik Pemberian Motivasi**

Menurut Winkel (Sumantri, 2015: 379) motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan belajar. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan secara mikro ditataran pembelajaran kelas adalah tatkala seorang guru mampu membangun motivasi belajar para siswanya. Jika siswa-siswa tersebut dapat ditumbuhkembangkan motivasi belajarnya, maka sesulit apa pun materi pembelajaran atau proses pembelajaran yang mereka jalani niscaya mereka akan menjalaninya dengan sangat menyenangkan.

Pemberian motivasi belajar oleh guru terhadap siswanya sangat penting dalam proses belajar mengajar agar terjadi pembelajaran yang menyenangkan (Sumantri, 2015). Keberhasilan dan kegagalan dalam belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar, dengan demikian taraf keberhasilan dan kegagalan dalam belajar bukan ditentukan oleh orang lain, tetapi oleh diri sendiri.

Sardiman (Sumantri, 2015) berpendapat cara-cara pemberian motivasi ada 11 macam:

1. Memberi angka, angka dalam hal ini adalah simbol dari kegiatan belajarnya.
2. Memberi hadiah, hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi tetapi tidak selalu demikian.
3. Saingan atau kompetisi, saingan atau kompetisi dapat dijadikan motivasi untuk mendorong siswa aktif dalam belajar.
4. *Ego involvement,* menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan betapa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga belajar keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.
5. Memberi ulangan, siswa akan giat jika mengetahui akan ada ulangan.
6. Mengetahui hasil, dengan mengetahui hasil pekerjaan/belajar apalagi mengetahui hasil belajarnya baik akan mendorong siswa lebih giat belajar.
7. Memberi pujian, apabila ada siswa yang sukses menyelesaikan tugas perlu diberi pujian.
8. Hukuman, hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi belajar.
9. Membangkitkan hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada unsur ada maksud belajar.
10. Minat, karena motivasi belajar erat hubungannya dengan minat.
11. Tujuan yang diakui, rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting.
12. **Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar**
13. **Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

Bila menelaah kurikulum 1946, kurikulum 1957 dan kurikulum 1961 maka tidak ditemukan adanya mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Pada kurikulum 1946 dan kurikulum 1957 materi yang ada dikemas dan dimasukkan ke dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan umum untuk jenjang SD dan mata pelajaran Tata Negara di SMP dan SMA. Mata pelajaran Pendidikan Kewargaan Negara (PKN) baru dikenal pada kurikulum 1968. Ruang lingkup materinya mencakup Sejarah Indonesia, Geografi, dan Civics sebagai pengetahuan kewargaan Negara. Materi ini diperuntukan pada jenjang Sekolah Dasar. Materi yang ada pada jenjang SMP meliputi Sejarah Indonesia dan Tata Negara. Sedangkan pada jenjang SMA materi PKN lebih banyak berisikan materi UUD 1945. Pada jenjang pendidikan SPG yang menggunakan kurikulum 1969, mata pelajaran PKN mencakup Sejarah Indonesia, UUD, Kemasyarakatan dan Hak Asasi Manusia (HAM).

Pendidikan kewarganegaraan sering disingkat menjadi PKn. Pada kurikulum 1994 mata pelajaran tersebut menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewargaraan (PPKn), pada saat itu istilah tersebut secara hukum tertera dalam UU No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Namun sejak diundangkannya UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 secara hukum istilah tersebut sudah berubah menjadi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pada perkembangannya tersebut terdapat dua istilah yang perlu dibedakan, yakni kewarganegara dan kewarganegaraan. Soemantri (Suwanda ,2016) mengatakan bahwa istilah kewarganegaraan digunakan dalam perundangan mengenai status formal warga negara dalam suatu negara, seperti misalnya tentang perolehan status dan kehilangan status warga Negara Indonesia sebagaimana di atur dalam Undang Undang No. 12 tahun 2011. Sementara istilah kewargaan Negara merupakan terjemahan dari istilah “Civics” yaitu merupakan mata pelajaran ilmu sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik (goodcitizen). Warga Negara yang baik di sini dimaksudkan adalah Warga Negara yang tahu (memiliki pengetahuan), mau (sikap), dan mampu (keterampilan) melaksanakan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sehari-hari. Atau dengan kata lain warga Negara yang baik adalah warga Negara yang tahu, sadar dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga Negara.

Sejak berlakunya Undang Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem
Pendidikan Nasional sebagai pengganti Undang Undang No. 2 tahun 1989,pasal 37
ayat (2) menetapkan kurikulum pada pendidikan dasar, pendidikan menengah dan
pendidikan tinggi harus memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan
dan bahasa. Dengan demikian pendidikan Pancasila tidak lagi diberikan secara
sendiri, namun berubah namanya menjadi pendidikan kewarganegaraan yang di
dalamnya berisikan pendidikan nilai dan moral yang bersumber pada
Pancasila.

1. **Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar**

Sekolah Dasar diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan siswa mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Rumusan ini sebagai tujuan instruksional pendidikan, jadi guru sebagai pendidik, tentunya perlu mengetahui sejauh mana tujuan-tujuan instruksional tersebut telah tercapai.

Suwanda (2016: 3) mengemukakan bahwa “tujuan diberikannya Pendidikan kewarganegaraan adalah dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasakebangsaan dan cinta tanah air.”

Wahab dan Sapriya dalam Suwanda (2016) mengatakan bahwa sudah menjadi
pengetahuan umum di kalangan akademik tujuan pendidikan kewarganegaan
(civic/citizenship education) di Indonesia adalah untuk membentuk warga negara
yang baik (to be good citizens). Segala sesuatu yang digunakan dan dilakukan guru
dalam proses pembelajaran PKn hendaknya mampu membentuk dan
menghasilkan lulusan sebagai warga negara yang baik.

Berkaitan dengan hal itu, Suwanda (2016: 3) juga mengemukakan bahwa:

Hal ini seiring dengan tujuan pendidikan sebagaimana yang tertuang di dalam Undang Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional yakni untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak danperadaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan dan mewujudkantujuan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi warga negara yangdemoktratis dan bertanggung jawab.

Selain daripada tujuan tersebut di atas, dalam Depdiknas (2006) tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

1. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari beberapa pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn adalah untuk membentuk atau menghasilkan lulusan warga Negara yang baik, mengembangkan rasa cinta tanah air, berprilaku positif dan demokratis serta turut serta turut serta berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat, bangsa dan Negara.

1. **Kerangka Pikir**

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, maka peserta didik pun harus memiliki motivasi belajar yang baik. Motivasi belajar yang baik dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode belajar yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada materi-materi yang sedang dipelajari. Adapun metode pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan belajar yang terjadi di lapangan. Salah satu metode pembelajaran yang tepat adalah metode pembelajaran aktif tipa *Team Quiz.*

Metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* akan menuntut partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar karena melibatkan peserta didik secara langsung sehingga akan lebih bermakna. Peserta didik akan dihadapkan pada situasi pembelajaran yang menyenangkan yang dikemas dalam bentuk kuis sehingga akan membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat sehingga mereka akan merasa senang mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan metode ini dimulai dengan membagi tim menjadi tiga kelompok besar kemudian secara bergantian masing-masing kelompok menjadi pemimpin kuis hingga tiga sesi kuis. Saat kuis berlangsung, setiap anak dalam kelompok diberikan kesempatan yang sama dalam menjawab pertanyaan yang diberikan dari pemimpin kuis hingga didapatkan pemenang kuis yang dapat menjawab pertanyaan paling banyak.

Skema dari kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 1 berikut:

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Metode Pembelajaran Aktif tipe *team quiz*

Pembelajaran PKn selama ini tidak pernah menggunakan metode *Team Quiz*

Motivasi Belajar

*Pretest*

*Posttest*

Analisis

Pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan pedoman buku teks

Ada Pengaruh

Tidak Ada Pengaruh

Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN Gunung Sari II

Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* terhadap Motivasi Belajar pada mata pelajaran PKn Siswa Kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Hipotesis Penelitian**

Sugiyono (2016:64) mengemukakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. “

Berdasarkan rumusan masalah, teori dan kerangka pikir tersebut di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas V SDN Gunung Sari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar sebagai berikut:

Hipotesis nol (H0) : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SDN Gunung Sari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Hipotesis alternatif (Ha) : Terdapat pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SDN Gunung Sari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

H0 : 

H1 : ≠



**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini ditujukan untuk menguji teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Sedangkan, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu atau *Quasi eksperiment*. Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *team quiz* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. **Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yakni :

* + 1. Variabel bebas (X) adalah metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz.*
		2. Variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar.
1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *One Group Pretest-Postest Desain* atau rancangan pretest-posttest pada kelompok tunggal. Desain penelitian ini yakni pertama diberikan *pretest* sebelum diberikan *treatment* berupa materi pokok peraturan perundang-undangan dengan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*. Setelah selesai diadakan *posttest,* kemudian dihitung rata-rata pencapaian (gain).

29

 **O1 X O2**

 Gambar 3.1. Desain Penelitian

**Keterangan:**

O1 : Pemberian *pretest*

X : Pemberian *treatment* berupa metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*

O2 : Pemberian *posttest*

1. **Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan peneliti untuk menghindari adanya pengertian yang berbeda terhadap variabel yang diteliti sehingga setiap variabel perlu didefinisikan. Dalam penelitian ini, variabel yang didefinisikan secara operasional adalah sebagai berikut:

* + - 1. Metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* merupakan strategi pembelajaran yang akan meningkatkan kerja sama tim dan juga sikap bertanggung jawab peserta didik untuk apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk kuis.
			2. Motivasi belajar yang dimaksud adalah dorongan atau semangat siswa kelas V SD Negeri Gunungsari II kecamatan Rappocini kota Makassar dalam mengikuti mata pelajaran PKn.
1. **Populasi dan Sampel Penelitian**

**Populasi**

Menurut Sugiyono (2016: 117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gunungsari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Siswa di sekolah Gunungsari II kecematan Rappocini Kota Makassar terkhusus pada kelas V terdapat siswa 24 orang yang dimana siswa laki-laki sebanyak 19 orang dan siswa perempuan terdiri dari 9 orang.

**Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dengan teknik pengambilan sampel yang dimiliki dalam penelitian ini adalah *Purposive sampling* dengan pertimbangan yakni melihat kondisi siswa yang hanya terdiri dari satu kelas (kelas V) sehingga pengambilan sampel dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok atas, tengah, dan bawah. Masing-masing sampel yang dipilih oleh peneliti yang diambil dengan pertimbangan pada kelas V SDN Gunungsari II. Maka dari itu peneliti membagi 24 siswa menjadi tiga kelompok yang masing-masing teradapat 8 orang.

Kelas V yang terdiri 24 siswa di bagi menjadi tiga kelompok

Tabel 3.1. Jumlah siswa kelas V SDN Gunung Sari II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kelas Atas** | **Kelas Tengah** | **Kelas Bawah** |
| 1 | 9 | 17 |
| 2 | 10 | 18 |
| 3 | 11 | 19 |
| 4 | 12 | 20 |
| 5 | 13 | 21 |
| 6 | 14 | 22 |
| 7 | 15 | 23 |
| 8 | 16 | 24 |
| **Jumlah siswa**  | 24 orang |

Berdasarkan tabel di atas dari keseluruhan jumlah siswa yang terdiri dari 24 kemudian dilakukan pengambilan sampel: 6 siswa dari kelas atas, 6 siswa dari kelas tengah, dan 6 siswa dari kelas bawah sehingga jumlah sampel dari kelas V SDN Gunungsari II sebanyak 18 siswa.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik dan prosedur pengumpulan data dalam suatu penelitian sangat dalam untuk memperjelas data yang akan diambil. Dalam penelitian ini, berikut dijelaskan secara singkat teknik dan prosedur pengumpulan data:

1. Kuisioner (Angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini, kuisioner yang digunakan berupa pernyataan sebanyak 20 butir yang diberikan kepada siswa secara langsung sebagai responden. Kuisioner atau angket ini diberikan pada sebelum (*pretest*) serta sesudah (*posttest*) pelaksanaan treatment. *Pretest* digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum diberikan sebuah *treatment* berupa penggunaan metode *team quiz* sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan metode *team quiz* pada kelas eksperimen.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari angket motivasi belajar milik Yuliana Eka Saputri yang telah divalidasi oleh Prof. Dr. H Alimuddin Mahmud, M.Pd. yang telah memenuhi validitas konstruk dan validitas isi.

1. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung apa yang menjadi sasaran pengamatan dalam hal ini yang akan diamati adalah penggunaan metode pembelajaran aktif tipe *team quiz.* Observasi dilakukan selama proses tindakan berlangsung dengan menggunakan lembar observasi telah disiapkan dimana guru kelas akan bertindak sebagai observer saat peneliti melaksanakan *treatment*.
2. Dokumentasi merupakan salah satu prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam metode penelitian, berupa jumlah siswa kelas V SDN Gunung Sari II, nilai dari setiap siswa foto-foto kegiatan dan dokumen lainnya.
3. **Teknik Analisis Data**

Ada dua macam statistik yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif adalah teknik analisis data yang bertujuan untuk mendeskripsikan kedua variabel dengan menggunakan analisis presentase dan rata-rata (mean) serta frekuensi.

1. **Analisis Statistik Non Parametrik**

Uji Statistik Non-Parametrik ialah suatu uji statistik yang tidak memerlukan adanya asumsi-asumsi mengenai sebaran data populasi. Ada dua sampel independen (komparatif) yang digunakan dalam penelitian ini, maka pengujian hipotesis menggunakan Uji *Mann Whitney*.

1. *Mann Whitney*

Test ini digunakan sebagai alternatif lain uji T dua sampel bebas atau t-test tak berpasangan, perhitungan pada uji Mann Whitney berdasarkan frekuensi sampel. Taraf kepercayaan pada uji Mann Whitney adalah α = 0,05.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan, yakni mengetahui pengaruh metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN Gunungsari II kecamatan Rappocini kota Makassar. Tujuan penelitian tersebut akan dijelaskan pada bab ini.

Data diperoleh melalui penggunaan instrumen berupa angket yang menggunakan skala *Likkert* untuk mengukur perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran aktif tipe *team quiz* pada mata pelajaran PKn. Angket ini digunakan pada *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan motivasi yang dialami siswa. Total subjek dalam penelitian ini yaitu 18 orang siswa kelas V.

Pada tahap pertama siswa diberikan *pretest* berupa angket motivasi belajar yang telah melalui uji validitas. Angket tersebut melalui uji validitas isi dan validitas konstruk oleh validator ahli yakni Ikbal, S.Pd, M.Pd. yang merupakan seorang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Angket tersebut berjumlah 20 butir pernyataan kemudian digunakan sebagai instrumen pengukur motivasi belajar siswa pada pertemuan awal sebelum penerapan *treatment,* atau yang disebut *pretest.* Setelah diadakan *pretest,* penulis kemudian menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* sebagai *treatment* pada mata pelajaran PKn di kelas V. Pelaksanaan proses penelitian diadakan selama 2 minggu yakni 2 kali pertemuan, terhitung pemberian *pretest* pada minggu pertama yang kemudian disusul dengan pemberian *treatment* serta posttest pada minggu kedua yang dilakukan oleh peneliti sendiri pada kelas V di SDN Gunungsari II kecamatan Rappocini kota Makassar. Berikut penjelasan tentang metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* serta hasil penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut:

35

1. **Gambaran Penggunaan Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* pada Mata Pelajaran PKn di SDN Gunung Sari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar**

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu dengan 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 24 dan 27 November 2017 di SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar yang berjumlah 24 orang.

Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* merupakan metode pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman, yang mana dalam tipe *Team Quiz* ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. Metode ini menimbulkan pertandingan akademis pada siswa dari Tim satu kepada Tim lainnya. Materi pembelajaran PKn yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi tentang peraturan perundang-undangan.

Pertemuan awal adalah pemberian *pretest* berupa angket motivasi berkaitan dengan pembelajaran PKn di sekolah tersebut dimana tidak menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz,* kemudian pada pertemuan kedua diberikan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* yang mana dalam penerapannya siswa dibagi ke dalam 3 kelompok, yakni Tim A, Tim B, dan Tim C. Mula-mula guru memberikan penjelasan materi peraturan perundang-undangan lalu memberi waktu kepada Tim A untuk menyiapkan kuis uraian singkat, sementara Tim B dan Tim C memanfaatkan waktu untuk mempelajari materi yang telah diperoleh. Tim A lalu memberikan kuis kepada Tim B, apabila Tim B tidak dapat menjawab maka Tim C diberikan kesempatan untuk menjawab. Setelah Tim A selesai sebagai pemimpin kuis maka giliran Tim B dan disusul oleh Tim C sebagai pemimpin kuis sehingga setiap Tim memiliki kesempatan yang sama sebagai pemimpin serta penanggap kuis. Tim yang berhasil menjawab kuis dengan benar akan mendapatkan 10 poin demikian pula bagi Tim pemimpin yang kuisnya tidak dapat dijawab oleh kedua Tim penanggap juga mendapatkan bonus berupa 10 poin. Setelah penerapan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* selesai, kemudian penulis memberikan *posttest*. Hal ini ditujukan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* pada pembelajaran PKn.

Setelah diadakan penelitian berupa Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* Terhadap Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas V SDN Gunungsari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang sebelumnya belum pernah menerapkan Metode Pembelajaran aktif tipe *Team Quiz,* ditemukan adanya perbedaan skor angket motivasi belajar sebelum diterapkannya metode *Team Quiz (pretest)* dan sesudah diterapkannya metode *Team Quiz* (*posttest*).

Tabel 4.1. Perbedaan Skor Motivasi Belajar dari Hasil Angket Pretest dan Posttest.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Sampel Penelitian | Skor Motivasi | Gain Skor |
| Pretest | Posttest |
| NR | 54 | 68 | 14 |
| A | 60 | 65 | 5 |
| MI | 54 | 60 | 6 |
| A | 50 | 56 | 6 |
| MR | 60 | 67 | 7 |
| P | 60 | 65 | 5 |
| FMR | 56 | 61 | 5 |
| H | 50 | 56 | 6 |
| S | 57 | 67 | 10 |
| S | 56 | 62 | 6 |
| MN | 60 | 66 | 6 |
| R | 55 | 62 | 7 |
| RDN | 56 | 62 | 6 |
| FR | 64 | 76 | 12 |
| N | 58 | 79 | 21 |
| K | 52 | 67 | 15 |
| RF | 56 | 78 | 22 |
| N | 68 | 79 | 11 |

1. **Gambaran Tingkat Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran PKn di SDN Gunung Sari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar**

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. *Treatmen*t yang diberikan dalam penelitian ini berupa penerapan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* pada mata pelajaran PKn dengan materi peraturan perundang-undangan di kelas V SDN Gunungsari II kecamatan Rappocini kota Makassar.

Pada pertemuan awal dilakukan *pretest* berupa pengisian angket motivasi belajar siswa. *Pretest* ini dilakukan untuk mengukur motivasi awal siswa pada mata pelajaran PKn sebelum diterapkannya metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz. Pretest* ini berbentuk angket yang berisi 20 butir pernyataan yang dibagikan kepada 18 orang siswa. Selain menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan langkah-langkah dari metode pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan mengacu pada hasil data angket, pada proses pembelajaran PKn terlihat adanya perbedaan sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz.* Berikut tabel data dan gambar grafik hasil persentase motivasi belajar siswa.

Tabel 4.2. Persentase Motivasi Belajar PKn Siswa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Interval** | **Pretest** | **Posttest** | **Keterangan** |
| **F** | **Persen** | **F** | **Persen** |
| 68-80 | 1 | 5,556% | 5 | 27,778% | Sangat Tinggi |
| 56-67 | 11 | 61,111% | 13 | 72,222% | Tinggi |
| 44-55 | 6 | 33,333% | 0 | 0,000% | Sedang |
| 32-43 | 0 | 0,000% | 0 | 0,000% | Rendah |
| 20-31 | 0 | 0,000% | 0 | 0,000% | Sangat Rendah |
| **Jumlah** | 18 | 100% | 18 | 100% |  |

Gambar 4.1 Grafik Persentase Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel dan grafik diatas maka dapat diketahui bahwa pada saat *pretest* terdapat 33,333% siswa yang berada pada kategori sedang, 61,111% siswa berada pada kategori tinggi, dan selebihnya 5,556% berada pada kategori sangat tinggi dan rata-rata skor motivasi siswa adalah 57. Sedangkan pada saat *posttest* tedapat 72,222% siswa berada pada kategori tinggi, dan selebihnya 27,778% siswa berada pada kategori sangat tinggi dan rata-rata skor motivasi adalah 66,444. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Gunungsari II kecamatan Rappocini kota Makassar mengalami peningkatan yang signifikan.

1. **Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SDN Gunung Sari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar**

Setelah seluruh data penelitian diperoleh dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis. Sebelumnya dilakukan uji statistik berupa uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik. Analisis data dan uji statistik dilakukan dengan menggunakan *SPSS 16*.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai motivasi belajar PKn sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan metode pembelajaran aktif tipe *team quiz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD Negeri Gunungsari II kecamatan Rappocini kota Makassar. Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan pretest pada tanggal 24 November 2017 dan pelaksanaan posttest pada tanggal 27 November 2017 dapat disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan dalam 5 (lima) kategori, yaitu tingkat kemampuan sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.3. Motivasi Belajar PKn Siswa di SDN Gunung Sari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar, Sebelum (p*retest*) dan Sesudah (*posttest*)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** | **Pretest** | **Posttest** |
| **F** | **P(%)** | **F** | **P(%)** |
| 68-80 | Sangat Tinggi | 1 |  5,556% | 5 | 27,778% |
| 56-67 | Tinggi | 11 | 61,111% | 13 |  72,222% |
| 44-55 | Sedang | 6 |  33,333% | 0 |  0,000% |
| 32-43 | Rendah | 0 |  0,000% | 0 | 0,000% |
| 20-31 | Sangat Rendah | 0 |  0,000% | 0 |  0,000% |
| **Jumlah** |   | **18** | **100%** | **18** | **100%** |

Sumber: Hasil Angket Penelitian

Pada tabel di atas, menunjukkan bahwa motivasi belajar PKn siswa kelas V di SD Negeri Gunungsari II kecamatan Rappocini kota Makassar, sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dengan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz,* motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang sebanyak 6 responden (33,333%) dan kategori tinggi sebanyak 11 responden (61,111%), dan kategori sangat tinggi sebanyak 1 responden saja (5,556%). Tidak ada responden yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata hasil pretest, skor yang diperoleh sebesar 57 yang nilai rata-rata tersebut berada pada interval 56-67 yang berarti tinggi. Hal ini berarti bahwa motivasi belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar berada dalam kategori tinggi.

Setelah diberi perlakuan dengan menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz,* motivasi belajar PKn siswa kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat terlihat dari motivasi belajar siswa yang kini berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, yakni sebanyak 13 responden (72,222%) dengan kategori tinggi dan 5 responden (27,778%) berada pada kategori sangat tinggi. Tidak ada responden yang berada pada kategori sedang, rendah, dan sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebanyak 66,444 yang nilai rata-rata tersebut berada pada interval 56-67 yang berarti tinggi. Hal ini berarti motivasi belajar PKn siswa mengalami peningkatan dan berada dalam kategori tinggi.

1. Uji Statistik Non Parametrik

Uji statistik non parametrik atau yang juga dikenal dengan uji bebas asumsi ini merupakan metode statistik yang dapat digunakan untuk mengabaikan distribusi normal. Data uji diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dalam bentuk angket motivasi belajar pada mata pelajaran PKn. Uji statistik dilakukan dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistics version 16.* Untuk statistik non parametrik, pengujian rata-rata untuk sampel yang tidak berhubungan dilakukan dengan pengujian *Mann Whitney*.

1. Uji *Mann Whitney*

Uji *Mann-Whitney* merupakan uji non parametrik yang digunakan untuk membedakan hasil kinerja kelompok yang terdapat dalam sampel ke dalam dua kelompok dengan dua kriteria yang berbeda. Data yang dianalisis pada Uji *Mann-Whitney* berupa ranking dari hasil pemeringkatan seluruh nilai dari dua sampel. Karena data yang dianalisis berupa ranking, maka data tersebut termasuk data ordinal. Secara teknis proses perhitungan dilakukan dengan bantuan komputer program *SPSS* versi 16 *for windows.*

Tabel 4.4. Data ranking dua sampel (*pretest-posttest*) sebelum uji Mann-Whitney

|  |  |
| --- | --- |
| Hasil Angket Motivasi Belajar | Kode |
| Pretest  | Posttest  | Pretest | Posttest |
| 54 | 68 | 1 | 2 |
| 60 | 65 | 1 | 2 |
| 54 | 60 | 1 | 2 |
| 50 | 56 | 1 | 2 |
| 60 | 67 | 1 | 2 |
| 60 | 65 | 1 | 2 |
| 56 | 61 | 1 | 2 |
| 50 | 56 | 1 | 2 |
| 57 | 67 | 1 | 2 |
| 56 | 62 | 1 | 2 |
| 60 | 66 | 1 | 2 |
| 55 | 62 | 1 | 2 |
| 56 | 62 | 1 | 2 |
| 64 | 76 | 1 | 2 |
| 58 | 79 | 1 | 2 |
| 52 | 67 | 1 | 2 |
| 56 | 78 | 1 | 2 |
| 68 | 79 | 1 | 2 |

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas V SDN Gunung Sari II Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi atau Asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil dari probabilitas 0,05 maka $H\_{a}$ diterima dan $H\_{0}$ ditolak yang berarti terdapat perbedaan pada *pretest* dan *posttest* dengan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* terhadap motivasi belajar PKn siswa kelas V SDN Gunungsari II kecamatan Rappocini kota Makassar*,* sedangkan apabila nilai signifikansi atau Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari probabilitas 0,05 maka $H\_{a}$ ditolak dan $H\_{0}$ diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest* dengan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* terhadap motivasi belajar PKn siswa kelas V SDN Gunungsari II kecamatan Rappocini kota Makassar. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran, sedangkan rangkuman hasil analisis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5. Hasil Analisis Hipotesis Berdasarkan Skor *Pretest* dan *Posttest* Melalui Uji *Mann-Whitney*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kelompok Data | Kode | N | Rata-rata | Sign 2.tailed |
|
| Pretest | 1 | 18 | 57 | 0,000 |
| Posttest | 2 | 18 | 66.444 |

Berdasarkan tabel di atas, dilihat dari perbedaan skor motivasi belajar PKn siswa sebelum dan setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz,* diperoleh skor rata-rata hasil *pretest* 57 dan skor rata-rata hasil *posttest* 66,444 sedangkan nilai *sign.2-tailed* adalah 0,000<0,05. Oleh karena itu hasil uji tersebut secara statistik dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar PKn siswa sebelum dan setelah diberikan *treatment* dengan penerapan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz.* Dengan adanya perbedaan tersebut maka disimpulkan bahwa metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas V SD Negeri Gunungsari II kecamatan Rappocini kota Makassar.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji hipotesis statistik dengan *Mann-Whitney* dapat disimpulkan bahwa $H\_{0}$ yang berbunyi ada pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar – **ditolak**, konsekuensinya yakni $H\_{a}$ yang berbunyi ada pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* terhadap motivasi belajar PKn siswa kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar – **diterima**.

1. **Pembahasan Hasil Penelitian**
2. **Deskripsi Motivasi Belajar Siswa**

Dalam belajar diperlukan adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil belajar yang baik. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi merasa bahwa belajar penting bagi dirinya. Keadaan tersebut akan mendorong siswa untuk memusatkan seluruh perhatian pada semua yang berhubungan dengan belajar.

Motivasi dalam belajar tidak saja merupakan suatu energi yang menggerakkan siswa dalam belajar, tetapi juga sebagai suatu yang menggerakkan aktivitas siswa kepada tujuan belajar. Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan atau dorongan untuk belajar.

*Treatment* yang digunakan oleh peneliti disini adalah penggunaan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz.* Metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* merupakan salah satu dari variasi metode pembelajaran aktif (*active learning*) dengan mengusung konsep pertandingan akademis dalam bentuk kuis kelompok di kelas. Kuis kelompok tersebut diharapkan meningkatkan aktivitas dan keaktifan dalam proses pembelajaran.

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*, terlebih dahulu peneliti mengadakan *pretest* berupa pengisian angket motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn. Angket yang digunakan dalam *pretest* menggunakan skala *Likkert* yang mempunyai gradasi dari sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tiak setuju (STS). Setelah mengadakan *pretest,* selanjutnya diterapkan pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *team quiz.* Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 2 minggu dengan 2 kali pertemuan yang dilaksanakan pada hari Jum’at 24 November 2017 dan Senin 27 November 2017 di kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar. Setelah melaksanakan pembelajaran dengan metode pembelajaran aktif tipe *team quiz,* peneliti mengadakan *posttest* yang berisi 20 butir pernyataan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Kondisi di lapangan yang peneliti temui, sebagian siswa kurang tertarik pada pelajaran PKn. Namun dengan penggunaan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz,* siswa menjadi lebih aktif dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Dalam implementasinya, metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam belajar. Siswa berpartisipasi dengan dalam kuis kelompok dengan berembuk membuat pertanyaan maupun menjawab kuis saat bertanding dengan kelompok lain. Keterlibatan ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sebab siswa dapat berperan langsung dalam proses pembelajaran dan dilibatkan dalam interaksi kelas.

Penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* ini, tidak dapat dipungkiri bahwa suasana kelas menjadi lebih ramai sehingga perlu perhatian penuh dari guru untuk mengendalikan dan mengondisikan kelas dengan baik. *Pretest* dan *posttest* dari penelitian didapati perbedaan, tetapi ketika dianalisis dengan analisis deskriptif hasil *pretest* angket motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn menunjukkan kategori tinggi. Adapun hasil *posttest* berupa angket motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn berada pada kategori tinggi pula, perbedaannya terletak pada skor rata-rata *posttest* yang meningkat.

Kegiatan observasi dilakukan oleh wali kelas terhadap peneliti. Observasi yang dilakukan terhadap peneliti digunakan untuk melihat langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*, dan untuk mengetahui keterlaksanaan atau kurang terlaksananya penerapan langkah-langkah tersebut.

1. **Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah *Treatment***

Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* pada mata pelajaran PKn di kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* diberikan *pretest* dan *posttest* sebelum dan sedudah perlakuan, yang kemudian dianalisis menggunakan perhitungan manual yang dipadukan dengan bantuan program *SPSS 16*.

Metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* yang diterapkan oleh peneliti merupakan metode pembelajaran yang bercirikan kuis atau pertandingan akademis dalam bentuk kelompok. Walaupun metode pembelajaran ini ampuh dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar namun tak dapat dipungkiri kekurangan metode ini adalah keributan dalam kelas yang memang seringkali muncul dalam kuis kelompok serta adanya kecenderungan murid-murid tertentu yang menjawab dalam kuis seperti yang peneliti temui di lapangan. Tetapi terlepas dari itu semua, metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* memanglah ampuh menghidupkan pembelajaran dan tetap dibutuhkan peran guru saat kuis berlangsung. Olehnya itu, seorang guru harus mampu mengelola dan mengondisikan kelas dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang telah dilaksanakan membuat peneliti semakin yakin dengan pendapat ahli tentang metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar, suatu metode mengajar akan berfungsi baik manakala dipakai dengan memperhatikan tujuan, bahan, fasilitas, peserta didik, guru, dan penilaian (Hamruni, 2012). Oleh karenanya pemilihan metode pembelajaran pun semestinya memerhatikan kondisi peserta didik dan metode pembelajaran yang dipilih bukan hanya menciptakan pembelajaran yang mudah dilaksanakan oleh guru tetapi pula sesuai dengan keadaan siswa.

Jika dilihat dari perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* pada kelas eksperimen, yaitu berada pada kategori tinggi. Adapun setelah eksperimen berada pada kategori tinggi dengan rata-rata skor yang lebih besar.

Perbedaan hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian *treatment* berupa metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* terlihat dari skor rata-rata perolehan siswa yang meningkat dari 57 (*pretest*) menjadi 66,444 (*posttest*) dan berada pada kategori tinggi. Dengan adanya perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN Gunungsari II kecamatan Rappocini kota Makassar.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar, menunjukkan tentang adanya perubahan, dan diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* pada mata pelajaran PKn di SDN Gunung Sari II menimbulkan perbedaan pada motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan metode pembelajaran aktif *Team Quiz*.
2. Motivasi belajar PKn siswa kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar mengalami peningkatan skor rata-rata yang signifikan pada kategori tinggi setelah penerapan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz.*
3. Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar.

51

1. **Saran**
	1. Bagi Guru

Guru dalam proses pembelajaran hendaknya selalu memotivasi siswa. Selain itu, guru dapat mencoba berbagai macam variasi atau metode mengajar untuk membangkitkan motivasi serta minat belajar peserta didik.

* 1. Bagi Orang Tua

Orang tua sebaiknya mendukung pembelajaran di sekolah dengan memberi perhatian kepada anak-anak agar motivasi belajar anak-anak selaku pebelajar dapat meningkat.

* 1. Bagi Siswa

Bagi para siswa, khususnya siswa kelas V SDN Gunung Sari II kecamatan Rappocini kota Makassar diharapkan untuk lebih semangat, perhatian, dan peduli dengan proses pembelajaran yang berlangsung serta meningkatkan motivasi belajar.

* 1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau bahan acuan khususnya bagi penelitian yang mengaitkan metode pembelajaran dengan motivasi belajar utamanya jika metode pembelajaran yang digunakan serupa, serta dapat digunakan sebagai perbandingan bagi peneliti lain yang sejenis sehingga hasilnya lebih sempurna.

**DAFTAR PUSTAKA**

Akbar, Sa’dun, dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Amri, Sofan. 2015. *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013.* Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Eka Saputri, Yuliana. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran IPA terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas V di SD Inpres Perumnas I Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Faturrahman, dkk. 2012. *Pengantar Pendidikan.* Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Hamalik, Oemar. 2012. *Psikologi Belajar dan Mengajar.* Bandung: Sinar Baru Algelsindo.

<http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/896/3/T1_292008151_BAB%20II.pdf> diakses pada tanggal 17 Februari 2017 jam 22.35.

<http://sutryany.blogspot.co.id/2015/11/makalah-ppkn-hakikat-fungsi-dan-tujuan.html> diakses pada tanggal 8 Maret 2017 jam 21.11 wita.

Palupi, Anggi Restiana. 2014. Pengaruh Strategi Active Learning terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Skripsi.* Jakarta: Program Strata 1 Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Qur’anni, Afriliya Evi. 2013. Pengaruh Metode Team Quiz terhadap Minat Belajar dan Pencapaian Kompetensi Menghadapi Situasi Darurat pada Mata Pelajaran K3LH di SMK Negeri 3 Godean. *Skripsi.* Yogyakarta: Program Strata 1 Universitas Negeri Yogyakarta.

Ramayulis. 2013. *Profesi dan Etika Keguruan*. Jakarta: Kalam Mulia.

Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Silberman, Mel. 2013. *Pembelajaran Aktif 101 Strategi untuk Mengajar Secara Aktif*. Jakarta: Indeks.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran (Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar).* Jakarta: Rajawali Pers.

Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Suwanda, Made. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016. Sumber Belajar Penunjang PLPG 2016 Mata Pelajaran/Paket Keahlian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn). Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.

Widianingrum, Diah. 2014. Pengaruh Metode Pembelajaran Aktive Learning Tipe Quiz Team pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Turi Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi.* Yogyakarta: Program Strata 1 Universitas Negeri Yogyakarta