

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Keaktifan

a. Pengertian Keaktifan

Keaktifan siswa merupakan persoalan yang penting dan mendasar yang perlu dipahami oleh guru. Keaktifan siswa dalam pembelajaran ditunjukkan dari aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dengan siswa diajak untuk terlibat dan mendominasi aktivitas pembelajaran maka akan meningkatkan keaktifan siswa dan tercapailah tujuan pembelajaran. Rousseau dalam Sadirman (2016:96) mengemukakan bahwa kegiatan belajar siswa saat mengikuti pembelajaran harus diperoleh dengan pemangatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, bekerja sendiri, pengalaman sendiri, dengan fasilitas sendiri baik secara rohani maupun teknis. Keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dapat mewujudkan keaktifan siswa.

Dimiyati (2009:51) juga mengemukakan prinsip keaktifan bagi siswa berwujud perilaku-perilaku seperti mencari sumber informasi, menganalisis percobaan, ingin tahu, membuat karya tulis, membuat kliping dan perilaku sejenisnya. Siswa cenderung akan terlibat langsung sendiri pada saat pembelajaran berlangsung. Keterlibatan

siswa dalam pada pembelajaran perlu diiringi dengan seorang guru. Sagala (2012:59) juga berpendapat mengenai keterlibatan guru untuk meningkatkan keaktifan siswa yaitu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang dinamis penuh aktivitas sehingga siswa aktif untuk bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Beberapa pengertian keaktifan di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan merupakan proses pembelajaran yang dimana siswanya melakukan pemangatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, bekerja sendiri, aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasannya. Aktivitas-aktivitas tersebut sangatlah baik untuk meningkatkan keaktifan siswa.

b. Indikator Keaktifan

Adapun indikator keaktifan yang dikemukakan Sudjana (2010:61) sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator Keaktifan Belajar

Variabel	Indikator
Keaktifan Belajar	1. Turut serta dalam melaksanakan tugas.
	2. Terlibat dalam pemecahan masalah.
	3. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
	4. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi.
	5. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
	6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
	7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
	8. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Indikator keaktifan belajar harus diterapkan dalam pembelajaran. Menerapkannya indikator tersebut keaktifan siswa saat mengikuti pembelajaran akan meningkat karena siswa turut serta dan keterlibatan langsung untuk melaksanakan tugas maupun pemecahan masalah saat proses pembelajaran. Meningkatnya keaktifan maka tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai.

c. Faktor-faktor Penunjang Keaktifan

Ada beberapa faktor penunjang keaktifan yang dikemukakan Ahmadi (2013:212-213) yang harus tampak dalam proses belajar tersebut yaitu sebagai berikut :

- 1) Situasi kelas menantang siswa melakukan kegiatan belajar secara bebas tapi tetap terkendali.
- 2) Guru tidak mendominasi pembicaraan tetapi lebih banyak memberikan rangsangan berpikir kepada siswa untuk memecahkan masalah.
- 3) Guru menyediakan dan mengusahakan sumber belajar bagi peserta didik, bisa sumber tertulis, sumber manusia, misalnya murid itu sendiri menjelaskan permasalahan kepada murid lainnya, berbagai media yang diperlukan, alat bantu pengajaran, termasuk guru itu sendiri sebagai sumber belajar.
- 4) Kegiatan belajar siswa bervariasi, ada kegiatan yang sifatnya bersama-sama dilakukan oleh semua peserta didik ada kegiatan yang dilakukan secara kelompok dalam bentuk diskusi dan adapula kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh masing-masing siswa secara mandiri. Kegiatan tersebut diatur oleh guru secara sistematis dan terencana.
- 5) Hubungan guru dengan siswa sifatnya harus mencerminkan hubungan manusia bagaikan hubungan anak dengan orang tua. Guru menempatkan diri sebagai pembimbing semua siswa yang memerlukan bantuan manakala mereka menghadapi persoalan belajar.
- 6) Situasi dan kondisi kelas tidak kaku.

- 7) Belajar tidak hanya dilihat dan diukur dari segi hasil yang dicapai siswa tetapi juga dilihat dan diukur dari segi proses belajar yang dilakukan peserta didik.
- 8) Guru senantiasa menghargai pendapat peserta didik terlepas dari benar atau salah, dan tidak diperkenankan mengurangi pendapat siswa di depan siswa lainnya.

Faktor-faktor tersebut harus tampak dalam proses pembelajaran, dengan tampaknya faktor tersebut kegiatan siswa saat mengikuti pembelajaran akan lebih aktif. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak pada pemahaman siswa mengenai materi tersebut. Pemahaman mengenai materi akan cepat ditangkap oleh siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan guru tidak mendominasi pembelajarannya melainkan siswa.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Seseorang dikatakan belajar ketika melakukan usaha untuk mengubah seseorang menjadi pribadi yang lebih baik. Slameto (2010:2) menjelaskan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sebagai penguatan Djamarah (2010:87) menjelaskan belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Belajar dapat melatih siswa untuk berfikir kritis dan memiliki perilaku baik sehingga siswa dapat berubah ke arah yang lebih baik.

Belajar juga di kemukakan Syah (2010:87) bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Siswa akan mempunyai ilmu yang banyak karena mendapatkan informasi yang lebih melalui belajar. Materi pelajaran yang bersifat fakta atau nyata dalam kehidupan didapatkan siswa sebagai bekal untuk kedepannya dalam berkehidupun. Siswa akan mempunyai pengetahuan yang banyak

Beberapa pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses usaha seseorang untuk mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta dalam bentuk informasi dari hasil interaksi dengan lingkungannya untuk bekal berkehidupan kedepannya.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Arifin (2011:12) menjelaskan kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*, kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Hasil usaha yang diperoleh setelah seseorang melakukan proses belajar dalam kurun waktu tertentu. Prestasi atau pencapaian siswa dilambangkan dengan nilai-nilai hasil usaha.

Prestasi belajar sebagai alat ukur yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa. Mulyasa (2013:189) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah

menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Prestasi belajar umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan mengenai apa yang sudah didapatkan selama kegiatan belajar. Prestasi belajar menurut Gunarso dalam Hamdani (2011: 138) adalah usaha yang telah dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan proses pembelajaran. Prestasi belajar yang diperoleh siswa merupakan cerminan dari diri siswa apa yang sudah dipelajari selama pembelajaran apakah siswa tersebut memahami atau tidak isi materi pelajaran.

Pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan yaitu prestasi belajar merupakan hasil usaha yang diperoleh seseorang setelah menumpuh kegiatan belajar. Hasil usaha tersebut mencerminkan apakah siswa tersebut memahami atau tidak materi pelajarannya.

c. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang diraih siswa mempunyai beragam fungsi. Fungsi untuk siswa itu sendiri maupun fungsi untuk kepentingan lain. Cronbach dalam Arifin (2011:13) mengemukakan bahwa kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, antara lain sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan seleksi, untuk keperluan penempatan atau penjurusan, untuk menentukan isi kurikulum, dan untuk menentukan kebijakan sekolah.

Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi, adapun beberapa fungsi utama prestasi belajar seperti yang dikemukakan oleh Arifin (2011:12-13) yaitu sebagai berikut:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umat manusia.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informal dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern maksudnya adalah prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan siswa. Indikator ekstern maksudnya adalah bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan siswa di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa. Pada proses pembelajaran, siswa menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena siswa yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Fungsi belajar tersebut menjadikan tolak ukur ataupun evaluasi apakah pembelajaran sudah tercapai atau belum. Prestasi belajar siswa yang rendah akan terus ditingkatkan supaya tujuan pembelajaran tercapai. Prestasi belajar yang tinggi juga akan lebih menjadikan kualitas pendidikan lebih baik.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (Internal maupun dari luar diri (Ekstrenal) individu. Penjelasan Ahmadi (2013:138-139) mengenai faktor tersebut :

- 1) Faktor internal adalah yang berasal dari siswa itu sendiri yaitu :
 - a) Faktor Jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
 - b) Faktor psikologis yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas :
 - 1) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
 - 2) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
- 2) Faktor eksternal yang berasal dari pengaruh luar diri siswa yaitu:
 - a) Faktor sosial yang terdiri atas :
 - 1) Lingkungan keluarga
 - 2) Lingkunga sekolah
 - 3) Lingkungan masyarakat
 - 4) Lingkungan kelompok
 - b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
 - c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim.

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup dua aspek yaitu faktor jasmani dan faktor psikologis. Faktor jasmani yaitu kesehatan atau kebugaran siswa mempengaruhi proses pembelajaran. Kondisi fisik yang lemah akan membuat siswa tidak fokus atau terganggu, sehingga materi yang disampaikan kurang dipahami dengan baik. Faktor psikologis meliputi kecerdasan dan bakat,

dengan adanya kecerdasan atau bakat yang dimiliki siswa maka materi yang dipelajari akan lebih cepat dipahaminya.

Faktor Eksternal mencakup lingkungan sosial dan non sosial. Lingkungan sosial akan sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya siswa karena disitulah siswa akan berinteraksi. Faktor non sosial yaitu lingkungan fisik ataupun fasilitas dan iklim yang ada karena dimana fasilitas sebagai penunjang pembelajaran supaya siswa lebih nyaman dan cuaca yang baik akan mendukung terlaksananya proses pembelajaran dengan baik.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Isitilah Ilmu Pengetahuan Sosial, disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran yang diberikan untuk jenjang tingkat sekolah dasar, menengah dan atas. Mata pelajaran IPS sudah diringkas dalam beberapa aspek disiplin ilmu menjadi satu mata pelajaran. Sapriya (2011:7) menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Mata pelajaran IPS yang dijelaskan di Dokumen Permendiknas 2006 dalam Sapriya (2011:194) juga menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS mempelajari apa yang ada dalam kehidupan nyata.

Pernyataan yang serupa diungkapkan oleh Susanto (2013:137) yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman kepada siswa. Mata pelajaran IPS akan memberikan pemahaman apa untuk diterapkan dalam kehidupan diri siswa. Mata pelajaran IPS diharapkan siswa dapat mempunyai wawasan yang luas yang akan diterapkan untuk berinteraksi sosial di masyarakat.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu hasil dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi yang sudah dikemas. Mata pelajaran IPS mempelajari masalah-masalah yang terdapat di masyarakat atau sosial dan memiliki cakupan yang luas. IPS akan membekali siswa untuk berkehidupan berkehidupan ataupun berinteraksi di masyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan mata pelajaran IPS yang dikemukakan Sapriya (2011:194) sebagai berikut :

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkatkan lokal nasional, dan global.

Pembelajaran IPS mempunyai tujuan yang baik, meskipun kualitas pembelajaran yang ada masih jauh dari harapan. Pembelajaran IPS sangat berkontribusi lebih bagi siswa mempunyai ilmu sosial yang luas. Ilmu yang didapatkan dari pembelajaran IPS untuk membekali siswa dalam berkehidupnya.

Tujuan ilmu pengetahuan sosial tidak lain untuk membekali siswa dalam berkehidupan. Berkehidupan tidak lepas dengan masalah maka dari itu tujuan pembelajaran IPS untuk memecahkan masalah pribadi maupun sosial yang dialaminya. Penerapan IPS dimulai dari lingkungan terdekat siswa yaitu teman bermain maupun keluarga hingga lingkungan yang lebih luas Desa, Kecamatan, Kabupaten, Provinsi, dan seterusnya.

c. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan SD, SMP, SMA maupun Perguruan Tinggi. Mata Pelajaran IPS selalu ada dalam jenjang pendidikan karena mata pelajaran mempelajari disiplin ilmu yang sangat erat dalam kehidupan. Mata pelajaran IPS akan membekali siswa dalam berkehidupan ataupun berinteraksi di masyarakat.

Pembelajaran IPS yang diberikan pada jenjang di sekolah dasar untuk memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan siswa untuk kehidupan siswa dimasyarakat. Susanto (2013:143)

mengatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat. Masalah-masalah yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

4. Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) Strategi *Team Quiz*

a. Pengertian Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Daryanto (2017:208) berpendapat bahwa pembelajaran yang aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Sejalan dengan pendapat Warsono (2013:12) yaitu pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif dapat membuat siswa mempunyai keyakinan bahwa dirinya mampu mengikut pembelajaran dan hanya tidak mendengarkan penjelasan guru saja. Pembelajaran aktif ini dapat memanfaatkan potensi siswa seluas-luasnya untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan mengenai pembelajaran aktif yaitu pembelajaran yang memerlukan keaktifan semua siswa secara fisik maupun mental. Pembelajaran aktif

ini tidak hanya mendengarkan guru memberikan materi akan tetapi siswa aktif bertanya maupun menanyakan. Pembelajaran aktif tersebut akan melibatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang mendominasi aktivitas pembelajarannya.

b. Pengertian Strategi *Team Quiz*

Hamruni (2012:176) mengatakan bahwa strategi *Team Quiz* akan meningkatkan kerja sama tim dan juga dan juga sikap tanggung jawab siswa untuk apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk *quiz* (tebak-tebakan). Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan materi untuk diringkas dan membuat pertanyaan sedangkan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatan untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain, dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Strategi *Team Quiz* menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dan proses pembelajarannya didominasi oleh siswa. Peran guru dalam strategi *Team Quiz* ini hanya sebagai pengawasan dan membantu terciptanya suasana yang ramai dan aktif saat *quiz* dimulai.

Proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung akan lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta tersebut.

Keterlibatan siswa dalam strategi *Team Quiz* ini yaitu saat proses berdiskusi, meresume materi, memaparkan materi resume, membuat soal dan saat *quiz* dimulai. Strategi *Team Quiz* juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa karena berani menyampaikan sesuatu yang diperoleh saat berdiskusi dan meringkas. Siswa yang kurang percaya diri dan malu untuk menyampaikan sesuatu di umum dapat diatasi dikarenakan termotivasi oleh teman kelompoknya, maka siswa yang malu akan mengikuti siswa yang aktif.

Berdasarkan pengertian di atas mengenai strategi *Team Quiz* yaitu suatu teknik pembelajaran yang berpusat pada siswa dan dapat meningkatkan tanggung jawab terhadap apa yang telah dipelajari melalui cara yang menyenangkan dan menghidupkan suasana belajar yang aktif. Pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya rasa yang membosankan atau menakutkan sehingga siswa akan lebih cepat memahami isi materi. Strategi ini harus dipandu dan diberi pengawasan ekstra karena siswa akan melakukan kegiatannya sendiri yang dimana siswanya jika tidak dipandu maka waktu yang digunakan cukup lama.

c. Langkah-langkah Strategi *Team Quiz*

Langkah-langkah strategi *Team Quiz* menurut Zaini (2008:54) sebagai berikut :

- 1) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga segmen.
- 2) Bagi siswa menjadi tiga kelompok, A, B dan C.

- 3) Sampaikan kepada siswa format pembelajaran yang Anda sampaikan kemudian mulai presentasi. Batasi presentasi maksimal 10 menit.
- 4) Setelah presentasi, minta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- 5) Minta kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- 6) Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok D.
- 7) Jika tanya jawab ini selesai, lanjutkan pembelajaran kedua, dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
- 8) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan perkuliahan ketiga, dan kemudian tunjuk kelompok C sebagai penanya.
- 9) Akhiri perkuliahan dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahan siswa yang keliru.

Strategi *Team Quiz* sama halnya seperti pembelajaran kooperatif yang membedakan hanya dilanjutkan dengan *quiz*. Penggunaan strategi *Team Quiz* tersebut sangatlah mudah karena strategi *Team Quiz* ini hanya melibatkan siswa seperti perlombaan cerdas cermat. Setiap langkah-langkah strategi *Team Quiz* ini harus diperhatikan waktunya karena penggunaan strategi *Team Quiz* ini membutuhkan waktu yang cukup lama, guru harus bisa membagi waktu yang tepat untuk menggunakan strategi *Team Quiz* ini.

5. Media Mini Book

a. Pengertian Media

Djamarah (2010:120) mengatakan bahwa kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”

yang berarti perantara atau pengantar. Media sebagai alat perantara antara si pemberi pesan ke penerima pesan. Media membantu si pemberi pesan untuk menyampaikan pesan yang susah melalui kata-kata atau kalimat tertentu maka peranan media disitu, pesan yang dapat di sampaikan dengan konkret atau nyata. Media berperan sangat penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa. Pengalam siswa yang diperoleh saat penggunaan media akan lebih cepat untuk menangkap materi dan lebih lama untuk mengingat materi yang sedang dipelajari.

b. Pengertian Media *Mini Book*

Media *mini book* menurut Arianti (2012) bahwa media *mini book* yaitu buku berukuran relatif kecil dari buku ajar siswa biasanya (ukuran 11,4 cm x 17,2 cm) ukuran ini mengacu pada ukuran komik. Buku kecil yang mirip komik tersebut berisikan mengenai materi ajar dan gambar yang akan dijadikan media pembelajaran. Buku kecil tersebut dibuat semenarik mungkin supaya siswa tertarik untuk membacanya.

Pandangan menurut Zaky (2016) dalam artikelnya menjelaskan bahwa Media *mini book* adalah buku cerita yang berukuran kecil yang di dalamnya terdapat cerita yang disesuaikan

dengan materi yang akan diajarkan. Materi dalam buku kecil mencakup materi yang sudah diambil dari beberapa sumber supaya buku kecil tersebut tetap menjabarkan materinya secara lengkap. Penggunaannya seperti buku paket biasa akan tetapi media *mini book* ini hanya lebih terfokus dalam satu materi saja.

Pengertian menurut Arianti dan Zaky di atas dapat disimpulkan bahwa media *mini book* adalah buku berukuran kecil yang menyerupai komik yang di dalamnya berisi materi yang sudah dibuat dari berbagai sumber. Media *mini book* ini akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan siswa akan terfokus mengenai materi yang sedang dipelajari.

c. Penggunaan Media *Mini Book*

Penggunaan media *mini book* sebagai buku ajar siswa. Media *mini book* ini akan digunakan siswa untuk membaca, memahami materi dan berdiskusi untuk diringkas oleh setiap kelompok dan hasil ringkasannya dijadikan pertanyaan untuk pertandingan *quiz*. Media *mini book* ini sangat membantu siswa untuk membantu dalam proses pembelajaran agar lebih mudah guru memberikan materinya. Guru tidak menjelaskan materi terlalu banyak dan lama pada saat pembelajaran berlangsung karena siswa akan membaca dan meringkas dengan sendirinya. Pembelajaran menggunakan media *mini book* ini akan lebih cepat diapahami oleh siswa, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya menyatakan bahwa strategi *Team Quiz* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut :

Penelitian ke satu yang dijadikan penguatan dalam penelitian yang akan dilaksanakan dengan berkolaborasi bersama guru kelas IV SD Negeri Sumingkir

2. Peneliti mengambil jurnal dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Quiz Team* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di Kelas XI IPA 2 SMA Al Islam Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Team Quiz* untuk pembelajaran di SMA Al Islam Surakarta dapat dilaksanakan dengan efektif. Hasil ini ditunjukkan dengan adanya perolehan skor prestasi belajar siswa yang meningkat selama pembelajaran dengan menerapkan metode *Team Quiz*. Hasil rata-rata siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terjadi peningkatan ketuntasan belajar pada siklus I 41,18% menjadi 82,35% pada siklus II (Pratiwi, 2016).

Penelitian yang dijadikan penguatan yang ke dua dengan judul “*Studying As Fun and Games : Effects On College Student Quiz Perfomance*”. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan permainan *quiz*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan dengan skor rata-rata seluruh peserta 84,4% (68,3% sampai 96,1%) sedangkan

selama kondisi sebelum permainan skor *quiz* rata-rata adalah 72,1% (53,1% sampai 88,6%) (Neff, 2011).

Penelitian yang dijadikan penguatan ke tiga dengan judul “*The Effects of Group Quizzes On Performance and Motivation To Learning: Two Experiments In Cooperative Learning*”. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan kinerja dan motivasi belajar saat menggunakan *Group Quizzes* atau *quiz* kelompok dibandingkan sebelum menggunakan *quiz* kelompok (Clinton, 2005).

Beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *quiz* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Peneliti ingin mengetahui dan menganalisis lebih lanjut tentang materi koperasi menggunakan strategi *Team Quiz* di SD Negeri Sumingkir 2.

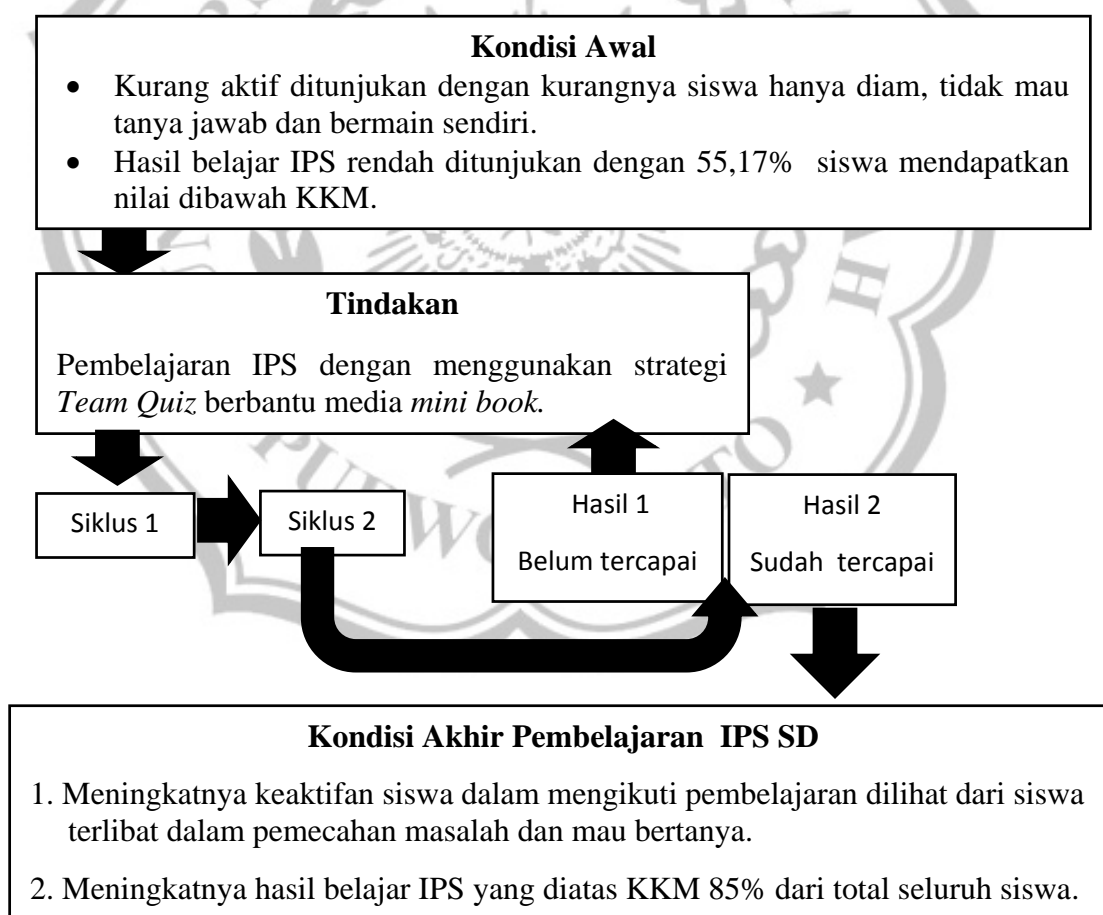
C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir penelitian ini dapat peneliti uraikan sebagai berikut. Kondisi awal sebelum penelitian tindakan kelas (PTK), bahwa siswa masih pasif dalam proses pembelajaran. Kepasifan siswa terlihat dari siswa yang tidak ingin untuk tanya jawab, diam dan bermain sendiri. Situasi tersebut diduga kurang tepat dalam penggunaan model, metode maupun strategi pembelajaran dan kurang mengoptimalkan kemampuan siswa yang ada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa kurang memahami isi materi menjadikan prestasi belajar siswa rendah.

Penggunaan strategi *Team Quiz* dalam pembelajaran IPS materi koperasi diharapkan menjadi solusi agar siswa dapat berubah menjadi aktif.

Keaktifan siswa dan prestasi belajar didorong oleh niat dan hasrat dari diri siswa, adanya hasrat untuk belajar demi kemajuan diri akan menumbuhkan keaktifan pada diri siswa. Keaktifan ini akan mengantarkan siswa untuk dapat berani mengemukakan pendapat terutama bertanya mengenai materi yang belum dipahami atau diketahui siswa tanpa guru menyuruhnya.

Strategi *Team Quiz* ini memungkinkan untuk melatih siswa lebih aktif sehingga pembelajaran didominasi siswa dan tidak terpusat guru semata, dengan demikian keaktifan siswa meningkat maka diiringi juga prestasi belajar yang meningkat maka tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang, kajian teori, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan diatas, maka dirumaskan hipotesis sebagai berikut :

1. Strategi *Team Quiz* berbantu media *mini book* dapat meningkatkan keaktifan siswa mata pelajaran IPS pada kelas IV SD Negeri Sumingkir 2.
2. Strategi *Team Quiz* berbantu media *mini book* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS pada kelas IV SD Negeri Sumingkir 2.

