

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE TIME QUIZ SUBTEMA 2 JENIS USAHA DALAM KEGIATAN EKONOMI PADA SISWA KELAS V SD NUKILA KOTA TERNATE

Oleh:

Nuraida Rusdi

Email: SufriSaleh@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS pokok bahasan Jenis Usaha Dalam Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas V SD Nukila Kota Ternate Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tehnik pengumpulan data menggunakan Dokumentasi, Observasi, Wawancara, Catatan Lapangan. Hasil penelitian di dapatkan bahwa rata – rata keaktifan siswa pada siklus I dari 8 aspek yang di amati dalam pembelajaran IPS dengan metode Time Quiz adalah 3 aspek yang di lakukan sangat aktif, 5 aspek tidak di laksanakan dengan baik, dan hasil evaluasi pada siklus I Ketuntasan KKM hanya 10 siswa (35.71%) sedangkan pembelajaran pada siklus II menjadi Hal ini menunjukkan bahwa guru telah berusaha dengan baik sehingga siswa sudah aktif dalam belajarnya. Aktifitas yang di lakukan guru pada siklus I dan II juga sangat baik ini di buktikan dengan data observer yaitu keterlaksanaan aspek pembelajaran yaitu 96.42%.

Kunci kata : Penerapan metode Time Quiz, Hasil belajar IPS.

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling mendasar yang dapat dilaksanakan sebaik-baiknya karena menjadi landasan bagi pendidikan di tingkat selanjutnya. Pendidikan di tingkat sekolah dasar mampu membekali siswanya dengan nilai-nilai, sikap dan kemampuan dasar agar mereka bisa berkembang menjadi pribadi mandiri. Sekolah sebagai tempat mencari ilmu harus mampu melaksanakan proses belajarnya dengan baik dan dapat mendorong perkembangan kreativitas siswa dengan berupaya mendorong atau menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki semua orang dengan kadar yang berbeda-beda, jadi ada orang yang sangat kreatif dan kurang kreatif. Setiap anak lahir dengan potensi kreatif dan tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas (Utami Munandar, 1995:45). Pembelajaran kreatif yang membuat siswa mengembangkan kreativitasnya itu berarti bahwa pembelajaran kreatif itu membuat siswa aktif membangkitkan kreativitasnya sendiri. Mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran berarti mengembangkan kompetensi memenuhi standar proses atau produk belajar yang selalu terbaru. Di sini diperlukan strategi agar siswa mampu menghasilkan gagasan yang baru, cara baru, disain baru, model baru atau sesuatu yang lebih baik dari pada yang sudah ada sebelumnya. Segala sesuatu yang baru itu muncul dengan pemicu di antaranya, karena tumbuh dari informasi yang baru, penemuan baru, strategi belajar yang baru yang lebih variatif, mengembangkan strategi penilaian yang baru yang lebih variatif.

Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pembelajaran (Sapriya, 2008:9). Pendidikan IPS di Sekolah Dasar diharapkan agar para peserta didik dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Proses pembelajaran pada guru harus kreatif, salah satu cara guru untuk menarik perhatian peserta didik yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna apabila pembelajaran tersebut ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik pula. Dimana Team Quiz pembelajaran tersebut bisa digunakan dalam semua mata pelajaran sesuai dengan yang diajarkan, serta untuk memotivasi belajar siswa. Semakin abstrak materi pembelajaran maka semakin penting kehadiran Team Quiz pembelajaran. Perkembangan teknologi sumber belajar yang pesat sekarang ini sangat mempengaruhi proses belajar terutama dalam penyampaian materi. Pada tahap anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik pada Team Quiz

pembelajaran melalui pemanfaatan Adobe Flash merupakan inovasi baru yang dapat dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Team Quiz ini juga dapat membantu anak untuk lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik sangat tertarik dengan hal-hal yang baru dan belum pernah ditemuinya. Team Quiz melalui Adobe Flash ini membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPS yang sulit di pahami oleh peserta didik. Menggunakan pengembangan Team Quiz ini memberikan solusi alternatif bagi guru untuk memilih dan menggunakan Team Quiz pembelajaran untuk peserta didik. dan persoalan tersebut di SD Nukila Kota Ternate yaitu kurangnya metode Time Quiz pembelajaran yang selama ini mengacu pada penggunaan buku paket dan media poster, sedangkan di SD Nukila Kota Ternate proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan media gambar atau poster, atas dasar kondisi pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, selain itu siswa juga akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang baru.

Melalui penjelasan diatas maka, untuk mencapai tujuan tersebut dengan menggunakan metode Team Quiz (Quiz Kelompok) Yaitu suatu metode yang bermaksud untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Dalam tipe ini siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil dengan masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab soal. Yang diwali dengan guru menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok bersamasama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti rasakan selama pengamatan di SD Nukila Kota Ternate, aktifitas belajar mengajar itu masi sangat rendah terutam dalam pelajaran IPS siswa tidak banyak terlibat dalam pembelajaran, materi yang diajarkan oleh guru itu sebagian besar hanya mencatat atau hanya membacan di buku pembelajaran IPS tidak semua siswa memilikinya kegiatan pembelajaran seperti ini terus berlangsung siswa bisa bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Pendapat diatas dapat di simpulkan

bahwa peran gurusangat penting dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan proses belajar mengajar akan terlihat apabila siswa terlibat dan aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat terjadi apabila guru menggunakan Team Quiz itu sesuai dan menarik bagi siswa. Salah satu Quiz pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Metode Time Quis Subtema 2 Jenis Usaha Dalam Kegiatan Ekonomi Pada Siswa Kelas V SD Nukila Kota Ternate

KAJIAN TEORI

1.1 Pengetian Metode Team Quiz

Dari segi bahasa metode berasal dari dua kata yaitu meta dan hodos. Meta berarti melalui dan hodos berarti jalan atau cara. Dengan demikian metode dapat berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai sebuah tujuan, metode juga merupakan suatu sarana untuk menemukan dan menyusun data yang diperlukan bagi pengembangan disiplin ilmu. Dalam pengertian letterlisk, kata metode berasal dari bahasa Greek yang terdiri dari " Meta " yang berarti jalan yang dilalui. Pada dasarnya istilah metode telah tercakup dalam pengertian metodologi menurut Team Didotik Kurikulum IKIP Surabaya. Pernyataannya sebagai berikut: Metodologi adalah sebagai kumpulan dari metode didalam pengajaran. Sedangkan metode dalam pengertian istilah telah banyak dikemukakan oleh pakar dalam dunia pendidikan sebagaimana berikut ini:

Menurut W. J. Spoer Wodarminto Metode adalah cara yang telah diatur atau teratur dan berfikir baik-baik untuk mencapai suatu tujuan atau maksud. Demikian juga menurut buku "Methodik Khusus Pendidikan Agama" diterangkan bahwa metode adalah pelaksanaan cara mengajar atau guru menyampaikan bahan pelajaran kepada murid. Dari berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode merupakan suatu cara atau alat untuk mencapai tujuan, selain itu metode adalah suatu bagian dari komponen proses pendidikan. Oleh karenanya guru harus berusaha semaksimal mungkin didalam menerapkan suatu metode yang nantinya diharapkan dapat mencapai tujuan didalam pengajaran. Menurut Thorndike bahwa semua ilmu pengetahuan bahkan yang paling komplit pun terdiri dari kaitan-kaitan yang sederhana yaitu kaitan stimulus dan respon. Metode Team Quiz adalah suatu cara teknik mengajar yang diterapkan untuk memberdayakan seluruh siswa dengan mempelajari suatu topik dan membagi kelompok belajar di mana

setiap kelompok akan membuat kuis untuk ditanyakan kepada kelompok lain yang aturan utamanya telah ditetapkan oleh guru sebelumnya. Strategi dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa dalam kelas terstimulus untuk belajar lebih giat dan antusias.

1.2 Penggunaan Metode Team Quiz

Dalam kehidupan sehari-hari siswa seringkali dihadapkan pada persoalan-persoalan yang tidak dapat dipecahkan hanya dengan satu jawaban atau satu cara saja, tetapi perlu menggunakan banyak pengetahuan dan macam-macam cara pemecahan dan mencari jalan yang terbaik. Tambahan pula banyak masalah-masalah di dunia dewasa ini yang memerlukan pembahasan oleh lebih dari satu orang saja, yakni masalah-masalah yang memerlukan kerja sama dan diskusi. Dan bila mana demikian maka diskusi memberikan kemungkinan pemecahan yang terbaik. Bagaimanapun perbedaan fundamental tujuan pendidikan, secara universal guru akan selalu bertanya kepada siswanya. Cara bertanya demikian apakah itu untuk seluruh kelas, untuk kelompok, atau untuk individu, memiliki pengaruh yang sangat berarti tidak hanya pada hasil belajar siswa, tetapi juga pada suasana kelas baik sosial maupun emosional.

Belajar bersama (kelompok) banyak membantu proses belajar mengajar. Memang ada orang yang tidak bisa belajar berkelompok tetapi hasilnya juga bagus. Namun demikian, metode Team Quiz mempunyai keunggulan dan dapat mengoptimalkan siswa. Serta banyak keuntungan yang diperoleh oleh siswa yaitu:

- ❖ Dapat mengurangi rasa ngantuk dibanding belajar sendiri. Jika belajar sendiri, seringkali rasa bosan timbul dan rasa kantukpun datang. Apalagi jika siswa atau pelajaran yang kurang menarik perhatian siswa atau pelajaran yang sulit buat kita. Dengan belajar bersama siswa punya teman yang memaksa kita aktif. Ada kesempatan bersenda gurau barang satu menit untuk mengalihkan kebosanan.
- ❖ Dapat merangsang motivasi belajar kalau ada lawan jenis dikelompok itu sering bisa menambah semangat. Dengan belajar bersama akan tumbuh perasaan ada persaingan.
- ❖ Ada tempat bertanya dan orang lain yang dapat mengoreksi kesalahan kita. Belajar sendiri sering terbentur pada masalah sulit.
- ❖ Kesempatan melakukan resitasi orang.
- ❖ Dapat membantu timbulnya asosiasi dengan peristiwa lain yang mudah diingat. Contoh, adanya kesepakatan diantara kelompok dalam membuat pertanyaan. maka akan mudah mengingat apa yang dibicarakan dibanding masalah lain yang lewat begitu saja.

- ❖ Ada kenangan tersendiri dan mempunyai teman akrab (Thabrany,1994:198).

1.3 Langkah Langkah Metode Team Quiz

Dengan menggunakan metode team quiz berarti kita dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan.

- a) Perencanaan Hal-hal yang harus dilakukan dalam melaksanakan metode Team Quiz
 - Merumuskan tujuan yang jelas, baik dari sudut kecakapan atau kegiatan yang diharapkan dapat tercapai setelah metode Team Quiz tercapai.
 - Menerapkan garis-garis besar langkah-langkah Team Quiz yang akan dilaksanakan sesuai topik yang akan dipilih.
 - Memperhitungkan waktu yang dibutuhkan.
 - Selama metode Team Quiz itu berlangsung seorang guru hendaknya introspeksi diri, apakah Team Quiz itu dapat berjalan dengan baik.
 - Menetapkan rencana penilaian terhadap kemampuan anak didik.
- b) Pelaksanaan
 - Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga segmen
 - Membagi tiga kelompok kemudian menyampaikan materi tapi hanya 10 menit sesuai dengan format sesi yang akan disampaikan.
 - Mintalah Tim A untuk membuat quiz jawaban ringkas. Sementara Tim B dan C mereview catatan mereka
 - Tim A memberi pertanyaan pada Tim B. Apabila tidak bisa, pertanyaan pindah ke Tim C.
 - Tim A mengajukan pertanyaan ke Tim C. Apabila tidak bisa, maka pertanyaan pindah ke Tim B.
 - Lanjutkan penyampaian materi segmen ke dua dan tunjuk Tim B sebagai pemandu quiz.
 - Setelah Tim B selesai, lanjutkan penyampaian materi dan tunjuk Tim C sebagai pemandu quiz.

Evaluasi Sebagai tindak lanjut diadakannya team quiz seiring dengan kegiatan-kegiatan belajar selanjutnya. Kegiatan ini dapat berupa pemberian tugas baik bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik. Diakhir pelajaran guru menyimpulkan tanya jawab dan menjelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru

1.7 Jenis usaha dalam kegiatan ekonomi

1. pertanian

Pertanian yaitu kegiatan yang bercocok tanaman yang menghasilkan bahan makanan, seperti padi, jagung, kacang dan ketela pohon. Bentuk lahan pertanian dapat berupa sawah irigasi, sawah tadah hujan, sawah pasang surut, dan tegalan. Usaha pertanian sesuai dengan keadaan alam Indonesia sebagai Negara agraris.

2. Perkebunan

Perkebunan yaitu kegiatan pembudidayaan tanaman kebun atau tanaman tanaman keras. Perkebunan terdiri atas perkebunan rakyat dan Perkebunan rakyat yaitu perkebunan yang di kelolah oleh rakyat, sedangkan perkebunan besar yaitu perkebunan yang di kelolah oleh perusahaan.

3. Peternakan

Peternakan yaitu kegiatan pemeliharaan binatang ternak yang dapat diambil manfaatnya. Hasil dari peternakan antara lain telur, susu, daging dan kulit. Peternakan terdiri atas peternakan hewan besar, hewan kecil dan unggas. Contoh peternakan besar yaitu sapi, kerbau, dan kuda. Contoh peternakan kecil yaitu kambing, domba, dan kelinci. Sebaliknya, contoh peternakan unggas yaitu burung, ayam, itik, dan kalkun.

4. Perikanan

Kegiatan pemeliharaan, pembudidayaan, serta penampakan hasil ikan, tanaman, dan hewan baik di air tawar maupun air laut. Usaha perikanan yang terdiri atas usaha perikanan laut dan darat. Usaha perikanan darat yaitu usaha memelihara dan menangkap ikan di sungai, waduk, tambak dan kolam.

5. Kehutanan

Usaha yang dapat dilakukan dengan mencegah terhadap pengundulan hutan dengan reboisasi. Contoh hasil usaha kehutanan antara lain kayu, rotan, dammar dan madu liar.

6. Pertambangan

Usaha pertambangan merupakan kegiatan dalam rangka pengusahaan mineral atau batu bara yang meliputi tahapan kegiatan penyelidikan

umum, eksplorasi, studi kekayaan, konstruksi, penambangan, pengolahan, dan pemurnian serta pengangkutan dan penjualan.

7. Perindustrian

Usaha pengolahan bahan mentah menjadi barang jadi atau setengah jadi. Bahan mentah bahan yang diperoleh dari sumber daya alam. Bahan baku merupakan bahan mentah yang sudah diolah dan digunakan untuk pengolahan lebih lanjut.

8. Perdagangan

Yaitu kegiatan jual beli barang antara produsen dan konsumen untuk memperoleh keuntungan. Barang dijual merupakan hasil-hasil pertanian, peternakan, perikanan, hutan dan barang-barang hasil industri.

9. Jasa

Kegiatan jasa merupakan kegiatan yang melayani masyarakat dibidang jasa dengan memproduksi sesuatu yang tidak terwujud (jasa). Contohnya usaha jasa adalah salon, bengkel hotel dan asuransi

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari hasil belajar itu sendiri, hal ini tidak lepas dari bagaimana upaya dari seorang individu untuk belajar dengan tujuan tertentu. Menurut Hamalik (2001: 30) hasil dan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Selanjutnya menurut Sudjana (1992: 22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa, setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam dunia pendidikan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar maka dilakukan pengukuran dan penilaian hasil belajar. Dalam kehidupan sehari-hari sering kali pengukuran dan penilaian dicampuradukkan oleh banyak orang. Menurut Remmers dkk (1960) dalam Sugihartono dkk (2013: 129) rumusan pengukuran adalah sebagai berikut: measurement berasal dari kata to measure yang berarti suatu kegiatan atau proses untuk menetapkan dengan pasti luas, dimensi dan kuantitas dari sesuatu dengan cara membandingkan terhadap ukuran tertentu.

Masih dalam Sugihartono dkk (2013: 129) Hadi (1997) berpendapat pengukuran dapat diartikan sebagai suatu tindakan untuk mengidentifikasi besarnya gejala. Selanjutnya, Sugihartono dkk (2014: 130) menyimpulkan bahwa penilaian adalah suatu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi rendahnya atau baik buruknya aspek tertentu. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya pengukuran dan penilaian mempunyai arti yang berbeda. Dalam dunia pendidikan sendiri, untuk mengukur dan menilai proses pembelajaran diperlukan evaluasi. Hal ini sesuai dengan hal yang dikemukakan oleh Ahmadi (Ed.) (2010: 130) bahwasanya sebenarnya dua istilah itu (pengukuran dan penilaian) mempunyai arti berbeda. Evaluasi punya arti yang lebih luas daripada mengukur dan mengukur termasuk alat evaluasi (penilaian). Bila seseorang mengadakan evaluasi berarti ia melakukan pengukuran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dinamakan penelitian tindakan kelas *Classroom Action Research (CAR)* menurut Arikunto dalam Somadayo (2013:41) penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang akan permasalahannya muncul dari dalam kelas dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. Tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terbagi atas empat tahap sebagai berikut:

1. Perencanaan tindakan

Menurut Arikunto (2008) perencanaan tindakan menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal dilakukan secara berpasangan antara pihak yang mengamati proses tindakan. Oleh karena itu, tindakan pembelajaran dilakukan oleh guru dan pengamatan proses dilakukan oleh peneliti.

Selanjutnya, peneliti dan guru menyiapkan instrumen perangkat pembelajaran sebelum melakukan tindakan berdasarkan hasil temuan awal dilapangan. Berdasarkan hasil temuan

dan analisis pada tahap studi pendahuluan, peneliti menyusun perencanaan tindakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS pokok bahasan jenis usaha dalam kegiatan ekonomi dengan menerapkan metode team quis.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, maka tahapan penelitian tindakan kelasnya sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

- (1) Diskusi dengan guru mata pelajaran untuk menetapkan jadwal pelaksanaan tindakan dan penyusunan rencana pembelajaran.
- (2) Menyusun rencana program pembelajaran (RPP), menyiapkan bahan ajar, membuat media pembelajaran, menyusun skenario pembelajaran, dan menyusun tugas tugas pembelajaran IPS pokok bahasan jenis usaha dalam kegiatan ekonomi.
- (3) Menyusun instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi/catatan lapangan, dan lembar refleksi penilaian siswa terhadap pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tahap ke-2 dari prosedur penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan kelas (Arikunto,2008). Pada tahap ini guru harus ingat dan berusaha menanti apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar dan tidak dibuat-buat. Pelaksanaan penelitian akan di adakan dalam beberapa siklus dan dilanjutkan pelaporan. Pelaporan siklus tersebut adalah siklus I dan siklus II Jika dalam pelaksanaannya, sampai pada siklus II menunjukkan peningkatan yang baik, maka tindakan penelitian dihentikan.

Penelitian ini merupakan implementasi dari semua rencana tindakan yang disusun peneliti dan guru *sebelumnya*. Aktivitas yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan adalah tindakan pembelajaran meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS pokok bahasan jenis usaha dalam kegiatan ekonomi dengan menggunakan metode team quis. Selama pelaksanaan tindakan, peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran IPS untuk melaksanakan pembelajaran meningkatkan hasil belajar IPS pokok bahasan jenis usaha dalam kegiatan ekonomi dengan menggunakan metode team quis. Guru dalam

melaksanakan pembelajaran mengikuti rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dengan peneliti.

Menurut Arikunto (2009) bahwa PTK yang dilakukan peneliti bersama guru terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu (a) perencanaan, (b), tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi

3. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan dan pencatatan terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan dari awal sampai akhir pelajaran. Selama tahap observasi, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

Pertama, pengamatan terhadap pelaksanaan dan rencana yang telah disusun dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar IPS Pokok bahasan jenis usaha dalam kegiatan ekonomi dengan menggunakan Metode Team Quiz.

Kedua, membuat catatan lapangan tentang keadaan didalam kelas selama kegiatan pembelajaran.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi dilaksanakan pada setiap akhir siklus.

Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika Guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi yaitu: (1) mengumpulkan data hasil pengamatan baik dari lembar observasi maupun dari catatan lapangan, (2) menganalisis data hasil pengamatan, (3) melakukan refleksi apakah tindakan yang telah dilakukan dan meningkatkan hasil belajar IPS pokok bahasan jenis usaha dalam kegiatan ekonomi dengan menggunakan metode Team Quiz.

1.3 Sumber Data

Data atau informasi yang penting untuk dikumpulkan dan di kaji dalam penelitian ini adalah data Kualitatif. Informasi tersebut akan digali dari berbagai sumber data dan jenis data yang dapat di manfaatkan dalam penelitian ini meliputi:

- (1) Siswa kelas V, (2) hasil Pengamatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, (3) Informan Guru dan siswa, dan (4) Arsip nilai

1.4 Teknik Pengumpulan data

Sesuai dengan bentuk penelitian dan sumber data yang di manfaatkan, maka teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah;

1. Wawancara

Wawancara ini bersifat terbuka, tidak terstruktur ketat, tidak dalam suasana formal dan dapat dilakukan berulang-ulang untuk menggali informasi yang sama. Dengan wawancara yang mendalam peneliti akan memperoleh informasi yang rinci dan mendalam. Teknik wawancara ini akan dilaksanakan pada semua informan. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi dan mengetahui hambatan apa yang di temui serta memberi solusi untuk mengatasinya

2. Observasi Langsung

Observasi yang di lakukan selama proses pembelajaran berlangsung adalah observasi Partisipatif agar hasilnya subjektif mungkin. Observasi dilakukan untuk mengamati siswa yang belajar membaca dengan tujuan untuk mengetahui keaktifan dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran.

3. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar IPS materi pokok bahasan jenis usaha dalam kegiatan ekonomi dengan menggunakan metode Team Quiz.

4. Analisis Dokumen

Teknik pengumpulan data ini di peroleh dari dokumen dan arsip. Dokumen itu berupa daftar nilai, daftar hadir, dan arsip-arsip lain yang di miliki Guru, hal ini berfungsi untuk mengetahui kondisi siswa sebelum dilakukan penelitian.

1.5 Analisis Data

Teknik analisis yang di gunaka dalam penelitian ini adalah analisis interaktif. Model analisis interaktif mempunyai tiga kompone yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penerikan simpulan atau verifikasi data. Aktifitasnya diilkaikan dalam bentuk intraktif selama proses pengumpulan data masih berlangsung.

1. Reduksi data

Reduksi data yaitu proses pemelihan perhatian dan penyederhanaan, pengapstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan satu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan dengan cara sedemikian sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya di tarik dan diverifikasi.

2. Penyediaan Data
Penyediaan data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Dalam pelaksanaan penelitian penyajian-penyajian data yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis Kualitatif yang benar-benar falit
3. Penarikan Simpulan (Verifikasi)
Data-data yang telah di dapat dari hasil penelitian kemudian diuji kebenarannya. Penarikan simpulan ini merupakan bagian dari konfigurasi utuh, sehingga simpulan-simpulan juga ferifikasi selama penelitian berlangsung.
Verifikasi data yaitu pemeriksaan tentang benar dan tidaknya hasil laporan penelitian. Sedangkan simpulan adalah tinjauan ulang pada catatan di lapang atau simpulan di uji kebenarannya, kekokohnya merupakan validitasnya (Milles Huberman, 2000). Adapun teknik analisis yang di gubakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

F : Frekuensi jawaban
N : Jumlah respondem
100% : Bilangan Tetap

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa pada siklus I dari 8 aspek yang di amati dalam pembelajaran IPS dengan Metode Time Quis adalah 3 aspek yang di lakukan sangat aktif sedangkan 5 aspek tidak di laksanakan dengan baik, dalam pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa guru telah berusaha dengan baik sehingga siswa sudah aktif dalam belajarnya. Aktifitas yang di lakukan guru pada siklus I dan II juga sangat baik ini di buktikan dengan data observer yaitu keterlaksanaan aspek pembelajaran yaitu 96.42%.

Hasil belajar siswa pada siklus I dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode Time Quis adalah terdapat 18 (64.28%) siswa yang belum mencapai KKM sedangkan 10 (35.71) siswa mencapai KKM pada siklus II

menggunakan Metode Time Quis adalah 96.42 % mencapai KKM mata pelajaran IPS yaitu ≥ 65 .

Berdasarkan hasil penelitian ini maka pembelajaran dengan menggunakan Metode Time Quis sangat efektif di gunakan dalam pembelajaran IPS pada materi Jenis Usaha Dalam Kegiatan Ekonomi.

(Dave Meier, 2002). Dengan adanya karakteristik tersebut berpengaruh pada perkembangan kognitif dan afektif siswa. Perkembangan berfikir siswa akan meningkat dikarenakan adanya kegiatan diskusi kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas terhadap ketrampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar pada pembelajaran IPS melalui metode Time Quis dengan materi pembelajaran pada siswa kelas V SD Nukila Kota Ternate, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Keterampilan siswa dalam pembelajaran IPS melalui Metode Time Quis meningkat, hal ini dibuktikan dalam hasil penelitian. bahwa hasil observasi menunjukkan keaktifan siswa pada siklus I dari 8 aspek yang di amati dalam pembelajaran IPS dengan Metode Time Quis adalah 3 aspek yang di lakukan sangat aktif sedangkan 5 aspek tidak di laksanakan dengan baik, pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa guru telah berusaha dengan baik sehingga siswa sudah aktif dalam belajarnya. Aktifitas yang di lakukan guru pada siklus I dan II juga sangat baik ini di buktikan dengan data observer yaitu keterlaksanaan aspek pembelajaran yaitu 96.42%.

Hasil belajar siswa pada siklus I dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode Time Quis adalah terdapat 18 (64.28%) siswa yang belum mencapai KKM sedangkan 10 (35.71) siswa mencapai KKM pada siklus II menggunakan Metode Inquri adalah 96.42% mencapai KKM mata pelajaran IPS yaitu ≥ 65 .

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Muhib. 2004. *Psikologi suatu pengantar*. Jakarta. Prenada Media
- Abu ahmadi. 2006. *Psikologi belajar*. Jakarta: prestasi pustaka.
- Amri, Sofan dan Hamadi, IifKhoiru. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Ali, H. Muhamad. 2000. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Alisuf Sabri. 2007. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Anastasi Anne. 2000. *Psychological Testing And Assesmen*. USA: Prentice-Hali, Inc.
- Arikunto Suharsimi Dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineke Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Bumi Aksara.
- Djaali dan Muldjoni, Pudji. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo
- Djaali. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI. NO. 20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan Nasional*. Jakarta : BP. Restindo Mediatama.
- Depdiknas. 2003. *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dimiyati. 2006, *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Faturrohman, Pupu, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum Dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS : Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hidayati Asiyah Nur. 2011. *Efektivitas Model Pembelajaran Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Himpunan Peserta Didik Kelas VII Semester II SMP Islam Miftahul Huda Kabupaten Jepara*.
- Hurlock, Elizabeth B. 2003. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Indra Sakti. (2013) *Pengaruh Media Animasi Fisika Dalam Model Pembelajaran Langsung (direct instruction) Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Negeri Kota Bengkulu*.
- Kardi, Soeparman dan Nur, Mohamad. 2000. *Pengajaran Langsung*. Surabaya: UNESA – University Press.
- Muhibbinsyah. 2003. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya. Panen, Paulina. dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pawit M. Yusup 1990. *Komunikasi Pendidikan Dan Komunikasi Internasional*. Bandung. Remaja Rodakarya
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan inovasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Siregar, Sofian. 2010. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Slameto. 2007. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: ineka Cipta.
- Sudrajat, Akhmad. 2011. *Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction)*. (Online). <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/01/27/model-pembelajaran-langsung/>. Akses: 28 Januari 2015.
- Sugiyanto, H. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2005. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sudjana, 2005. *Metoda Statistika*, Tarsito.
- Bandung Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sumanto. 2000. *Mengembangkan minat belajar senirupa*. Jakarta.
- Suprijono Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sri Rumini, dkk 2005. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Unit Percetakan dan Penerbitan (UPP) UNY.
- Trianto. 2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif progresif*. Jakarta Kencana Prenada Media Group
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta. Prestasi Pustaka.
- Undang-undang RI. No 14 tahun 2005. 2006. *Tentang Guru Dan Dosen*. Jakarta: Sinar Grafika.

- Uno Hamzah, B. Dkk. 2012. *Menjadi Peneliti PTK yang profesional*. Jakarta Bumi Aksara
- Uno Hamzah, B. Dkk. 2014. *Variabel Penelitian Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Jakarta PT. Ina Publikatama.
- Uno Hamzah, B. 2013. *Bahan Ajar Psikology Pendidikan*.
- Uzer, Mohamad Usman, 2000. *Pembinaan Profesional Guru*. Jakarta: Remaja Rosda Karya
- Walgito. 2001. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Yogyakarta Fakultas Psikology UGM
- Winkel. 2000. *Psikologi pengajaran*. Jakata: Grasindo.