

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR IPS SISWAKELAS IV SD INPRES 15 KABUPATEN SORONG

Regina Asem¹, Mursalim², Jusmin³

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

mursalim47@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian bertujuan ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Metode Pembelajaran Team Quiz Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres 15 Kabupaten Sorong. Penelitian ini merupakan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group design Study*, Sampel yang digunakan adalah 15 siswa kelas V yang dipilih dengan teknik *Purposive sampling*. Diketahui nilai rata-rata angket tentang penerapan metode Pembelajaran team quiz di Siswa Kelas V Inpres 15 Kabupaten Sorong berada pada interval 56,6. Sedangkan dari perhitungan rata-rata keaktifan belajar siswa diketahui 72,2. Berdasarkan data bahwa *Cronboach's Alpha* $r_{11} > r_{tabel}$ yaitu $0,199 > 0,177$, maka mengandung arti tes tersebut reliable. Nilai Metode Pembelajaran *Team Quiz* memiliki nilai signifikansi $0,660 > 0,05$ dan Nilai Keaktifan Belajar Siswa memiliki nilai signifikansi $0,863 > 0,05$. Karena semua kelas memiliki nilai Asymp. Sig $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji simultan (uji F), dihasilkan $F_{hitung} 8,505 > F_{tabel} 4,1960$, artinya signifikan ($df1 = n-2 = 15 - 2 = 13$). Signifikan disini berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *team quiz* terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas V SD Inpres 15 Kabupaten Sorong.

Kata kunci: Metode Pembelajaran *Team Quiz* , Keaktifan Siswa.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of Team Quiz Learning Methods on Social Studies Learning Activeness of Class V Students of SD Inpres 15 Sorong Regency. This research is a quantitative study using an experimental method with a one group design study. The sample used was 15 grade V students who were selected by purposive sampling technique. It is known that the average value of the questionnaire about the application of the quiz team learning method in Class V Inpres 15 Sorong District students is at an interval of 56.6. Meanwhile, the calculation of the average student learning activeness is known to be 72.2. Based on the data that Cronboach's Alpha $r_{11} > r_{tabel}$ is $0,199 > 0,177$, it means that the test is reliable. The value of the Quiz Team Learning Method has a significance value of $0,660 > 0,05$ and the value of student learning activeness has a significance value of $0,863 > 0,05$. Because all classes have an Asymp value. Sig $> 0,05$, then the data is normally distributed. Simultaneous test results (F test), yielded $F_{count} 8,505 > F_{table} 4,1960$, which means significant ($df1 = n-2 = 15-2 = 13$). Significant here means that H_a is accepted and H_o is rejected. Thus, it can be concluded that there is an effect of the team quiz learning method on the social studies learning activeness of the fifth grade students of SD Inpres 15, Sorong Regency.

Keywords: Team Quiz Learning Method, Student Activity.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses belajar untuk mengembangkan siswa dalam kehidupannya. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa dan guru. Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa di sekolah. Sampai ini IPS masih dianggap mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu kebanyakan guru masih mendominasi memberikan materi hanya dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil observasi awal rata-rata keaktifan siswa kelas V di SD Inpres 15 Kabupaten Sorong kurang aktif, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Berdasarkan hasil Observasi di kelas V SD Inpres 15 Kabupaten Sorong peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa sangat rendah dengan nilai rata-rata 65, dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Guru juga masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan keterangan diatas, maka perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang memacu kemampuan siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran supaya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran *team quiz*.

Dimiyati dan Mudjiono (2013) menyatakan bahwa keaktifan itu beranekaragam, mulai dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang susah diamati. Dimiyati dan Mudjiono menambahkan contoh kegiatan fisik dapat berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan, dan sebagainya. Adapun contoh keaktifan psikis misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan percobaan, dan kegiatan psikis yang lain. Keaktifan belajar adalah kesibukan dalam belajar melalui interaksi terus menerus antara individu dan situasi sekitarnya sehingga menimbulkan pengalaman-pengalaman dan keinginan untuk memahami sesuatu yang baru atau yang belum dipahami.

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial“ disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “social studies” dalam kurikulum persekolahan negara lain. Nama “IPS” yang lebih dikenal social studies di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan para ahli atau pakar ilmu sosial. Fokus kajian Pendidikan IPS adalah kehidupan manusia dengan sejumlah aktivitas sosialnya. IPS adalah disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya yang membahas masalah-masalah social dalam masyarakat. dengan pembelajaran IPS diharapkan siswa peka terhadap masalah–masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan menjadi warga negara yang baik dengan memiliki kemampuan

dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Kemudian, Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.

Menurut buku “Methodik Khusus Pendidikan Agama” diterangkan bahwa metode adalah pelaksanaan cara mengajar atau guru menyampaikan bahan pelajaran kepada murid. Metode merupakan suatu cara atau alat untuk mencapai tujuan, selain itu metode adalah suatu bagian dari komponen proses pendidikan. 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 mainnya telah ditetapkan oleh guru sebelumnya.

Penggunaan metode *team quiz* mengoptimalkan keberanian siswa. Belajar bersama (kelompok) banyak membantu proses belajar mengajar. Memang ada orang yang tidak bisa belajar berlelompok tetapi hasilnya juga bagus. Namun demikian, metode Pembelajaran *Team Quiz* mempunyai keunggulan dan dapat mengoptimalkan siswa. Serta banyak keuntungan yang diperoleh oleh siswa yaitu: 1)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. 2) Dapat merangsang motivasi belajar kalau ada lawan jenis dikelompok itu sering bisa menambah semangat. Dengan belajar bersama akan tumbuh perasaan ada persaingan. 3) Ada tempat bertanya dan orang lain yang dapat mengoreksi kesalahan kita. Belajar sendiri sering terbentur pada masalah sulit. 4) Kesempatan melakukan resitasi orang. 5) 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. 6) Ada kenangan tersendiri dan mempunyai teman akrab.

Langkah-langkah metode pembelajaran *Team quiz*: a) Perencanaan, hal-hal yang harus dilakukan dalam melaksanakan metode Pembelajaran *Team Quiz* merumuskan tujuan yang jelas, baik dari sudut kecakapan atau kegiatan yang diharapkan dapat tercapai setelah metode Pembelajaran *Team Quiz* tercapai. Menerapkan garis-garis besar langkah-langkah *Team Quiz* yang akan dilaksanakan sesuai topik yang akan dipilih. 1) Memperhitungkan waktu yang dibutuhkan. 2) Selama metode Pembelajaran *Team Quiz* itu berlangsung seorang guru hendaknya intropeksi diri, apakah *Team Quiz* itu dapat berjalan dengan baik. 3) Menetapkan rencana penilaian terhadap kemampuan anak didik. b) Pelaksanaan, 1)Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga segmen. 2)Membagi tiga kelompok kemudian menyampaikan materi tapi hanya 10 menit sesuai dengan format sesi yang akan

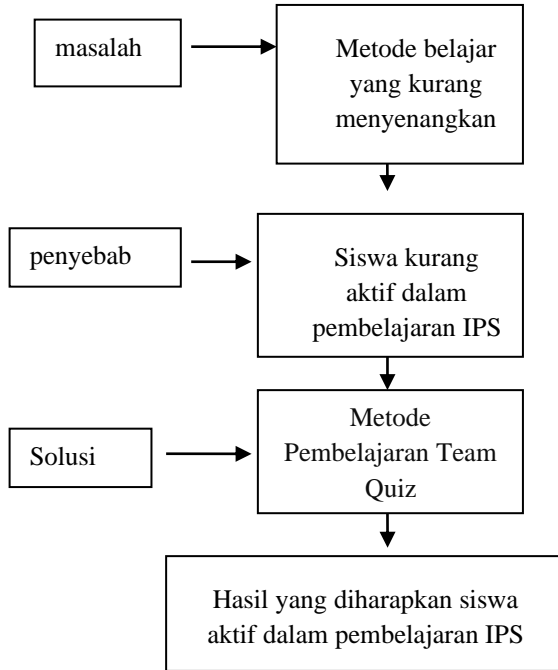
disampaikan. 3) Mintalah Tim A untuk membuat *quiz* jawaban ringkas. Sementara Tim B dan C mereview catatan mereka. 4) Tim A memberi pertanyaan pada Tim B. Apabila tidak bisa, pertanyaan pindah ke Tim C. 5) Tim A mengajukan pertanyaan ke Tim C. Apabila tidak bisa, maka pertanyaan pindah ke Tim B. 6) Lanjutkan penyampaian materi segmen ke dua dan tunjuk Tim B sebagai pemandu *quiz*. 6) Setelah Tim B selesai, lanjutkan penyampaian materi dan tunjuk Tim C sebagai pemandu *quiz*. C) 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.

Manfaat yang dapat diperoleh dalam pelaksanaan diskusi antara lain :1) Siswa dapat kepastian apakah ia telah mengerti/menganggap hal yang dipelajarinya secara betul. 2) Dengan mendengarkan keterangan dari pengajar, kemudian diulang dengan pertanyaan dari teman-teman belajarnya seseorang siswa akan lebih meresapi apa yang telah dipelajarinya, kalau tadinya belajarnya terutama dengan pengelihatan (membaca), maka sekarang terutama dengan mendengarkan pembicaraan. 3) Dengan bertanya secara kelompok tentang materi apa yang telah dipelajari, masing-masing peserta bersaing antar kelompok. Secara tidak langsung akan menguasai bahan materi yang dipelajari dengan lebih baik. 4) Dengan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar bersama atau persaingan kelompok untuk menjadi kelompok yang terbaik, dan keluar sebagai pemenangnya, akan mengembangkan kebiasaan belajar yang baik. 5) Metode ini diterapkan untuk memberdayakan seluruh siswa dengan mempelajari suatu topik pembelajaran dan membagi kelompok belajar di mana setiap kelompok akan membuat *quiz* untuk ditanyakan kepada kelompok lain yang aturan utamanya telah ditetapkan oleh guru sebelumnya. Kelebihan, a) Dapat meningkatkan keseriusan. b) Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar. c) Mengajak siswa untuk terlibat penuh. d) Meningkatkan proses belajar. e) Membangun kreatifitas diri. f) Meraih makna belajar melalui pengalaman. g) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar. h) Menambah semangat dan minat belajar siswa. Kelemahan, a.) Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi hanya siswa tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni yang bisa menjawab soal *quiz*. Karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat. B. Waktu yang diberikan sangat terbatas jika *quiz* dilaksanakan oleh seluruh tim dalam satu pertemuan. C. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, diperlukan modifikasi dalam pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran dimana untuk penyajian kuis dilakukan per tim dalam tiap pertemuan, pembuatan soal dilakukan di rumah sehingga memungkinkan siswa berdiskusi di luar kelas. Agar tidak didominasi oleh siswa pintar, maka setiap siswa diwajibkan mencari jawaban kuis dan guru mencatat nama setiap siswa yang menjawab dengan alasan penambahan nilai sehingga seluruh siswa dapat termotivasi untuk ikut menjawab.

Penelitian yang dilakukan Afriliya Evi Qur'anni (2013). Penelitian ini berjudul Pengaruh Metode *Team Quiz* Terhadap Minat Belajar dan Pencapaian Kompetensi Menghadapi Situasi Darurat Pada Mata Pelajaran K3lh Di Smk Negeri 2 Godean. Kesimpulan dari hasil analisis dan pembahasan dari data hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes kelompok eksperimen yaitu dari 1) Minat belajar peserta didik kelas eksperimen memiliki rerata 74,75 dan termasuk dalam kategori minat belajar yang tinggi sedangkan kelompok kontrol rata-rata nilainya 71,34 dan termasuk kategori yang rendah, 2) Pencapaian kompetensi peserta didik kelas eksperimen memiliki rerata 79,87 dan terdapat 91,625% peserta didik yang mencapai nilai KKM sehingga termasuk dalam kategori baik sekali sedangkan kelas kontrol memiliki rerata 65,12 dan terdapat 18,75% peserta didik yang mencapai nilai KKM sehingga termasuk dalam kategori kurang, 3) Terdapat pengaruh penerapan metode *team quiz* terhadap minat belajar peserta didik kelas X Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean, hal ini dibuktikan dengan thitung > ttabel ($2,308 > 2,03$). Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, berarti ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran, 4) Terdapat pengaruh penerapan metode *team quiz* terhadap pencapaian kompetensi peserta didik kelas X Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean, hal ini dibuktikan dengan thitung > ttabel ($7,183 > 2,03$). Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, berarti ada perbedaan yang signifikan antara pencapaian kompetensi peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran.

Metode pembelajaran *team quiz* akan menuntut partisipasi aktif siswa dan kegiatan belajar mengajar melibatkan siswa secara langsung sehingga akan lebih bermakna. Dengan demikian, siswa akan tertarik untuk mempelajari materi yang diberikan sehingga mereka memiliki keinginan yang tinggi untuk lebih giat belajar supaya dapat menguasai materi tentang kompetensi.

Dengan demikian, siswa akan tertarik untuk mempelajari materi yang diberikan sehingga mereka memiliki keinginan yang tinggi untuk lebih giat belajar supaya dapat menguasai materi tentang kompetensi.

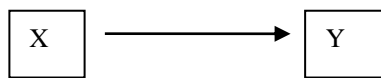


Gambar 1. Kerangka berfikir

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini, merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Eksperimen merupakan cara praktis untuk mempelajari sesuatu dengan cara mengubah-ubah kondisi dan mengamati pengaruhnya terhadap hal lainnya

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *one group design Study*, yaitu pola yang menggunakan hanya satu kelompok dengan struktur desain sebagai berikut :



Gambar 2. Paradikma penelitian

Keterangan:

X : Metode Pembelajaran *Team Quiz*

Y : Keaktifan Belajar Siswa

→ : Pengaruh X terhadap Y

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) Observasi, Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi non partisipasi di mana peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamati. 2) Angket, angket yang digunakan dalam

penelitian ini menggunakan angket metode *Team Quiz* terhadap hasil belajar peserta didik dalam bentuk skala *likert*. 3) Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, tanskip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, dan sebagainya. Dalam penelitian ini dokumentasi yang akan digunakan untuk memperoleh data yaitu foto/dokumentasi.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi karena instrument yang dikembangkan memuat materi yang hendak diukur untuk mengukur tingkat validitas tes, peneliti menggunakan 2 *Expert judgement* sebagai validator instrument. Instrument dalam penerlian ini di katakana valid jika disetujui dan disahkan oleh ahli yang terkait dalam penelitian ini.

Pengujian reliabilitas instrument akan dilakukan menggunakan metode *Cronboach's Alpha*, untuk mengetahui hasil reliabilitas instrument data akan diolah menggunakan program SPSS, yaitu:

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

Dimana:

r_{11} = Koefisien reliabilitas seluruh item

r_b = Korelasi product moment antara belahan.

Sebelum melakukan analisis terlebih dahulu peneliti melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data. Uji normalitas digunakan untuk memenuhi apakah data analisis terdistribusi normal atau tidak. Untuk perhitungannya menggunakan rumus Chi kuadrat. Yaitu untuk mengukur seberapa jauh pengaruh metode diskusi kelompok dan pemahaman siswa, dengan analisa yang digunakan analisa regresi linear sederhana maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b \cdot X$$

Nilai a dan b dapat dihitung dengan rumus :

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \quad \text{dan} \quad a = \bar{Y} - b \bar{X}$$

\hat{Y} = Rata-rata skor pemahaman siswa

X = Rata-rata Skor Metode diskusi kelompok

a = Bilangan Konstanta

b = Koefisien regresi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SD inpres 15 Kabupaten sorong dengan sampel 15 orang dari kelas V.

Tabel 1. Distribusi Frekwensi Skor Keaktifan Belajar Siswa

Interval	Frekwensi	Presentase
79-83	3	20
74-78	5	33.33
69-73	3	20
62-68	4	26.67
Jumlah	15	100

Sumber: hasil perhitungan angket

Berdasarkan Tabel 4.3. menunjukkan bahwa penerapan Keaktifan belajar siswa di Kelas V dalam kategori “baik”. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata keaktifan belajar siswa Kelas V adalah 72,2 tersebut berada dalam interval antara (74-78). Maka penerapan keaktifan belajar siswa Kelas V SD Inpres 15 Kabupaten Sorong dalam kategori “baik”

Setelah data tersebut didapat maka peneliti menggunakan data tersebut untuk melihat normalitas dari sampel kelas yang akan dilakukan penelitian. Uji ini dilakukan untuk menguji apakah kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak. Suatu uji dikatakan normal jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Pada penelitian uni uji normalitas dianalisis dengan menggunakan SPSS 16.0. Dari perhitungan menggunakan SPSS 16.0 maka diperoleh *out put* data normalitas ,sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Perhitungan Uji Normalitas

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regressi on	50.168	1	50.168	8.505	.000 ^a
	Residual	54.560	14	1.760		
	Total	104.727	15			

a. Predictors: (Constant), Metode_Team_Quiz

b. Dependent Variable: Keaktifan_Belajar_Siswa

Berdasarkan data *out put* di atas menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansinya. Nilai Metode Pembelajaran *Team Quiz* memiliki nilai signifikansi $0,660 > 0,05$ dan Nilai Keaktifan Belajar Siswa memiliki nilai signifikansi $0,863 > 0,05$. Karena semua kelas memiliki nilai Asymp. Sig $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal

Uji F dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS for windows ver 16.0*, untuk lebih jelasnya mengenai uji F hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Data uji F

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	Standardized		Sig.
			Beta	t	
1 (Constant)	55.834	7.391		7.555	.000
Keaktifan_Belajar_Siswa	.337	.089	.580	3.771	.001

a. Dependent Variable: Metode_Team_Quiz

Dalam ringkasan Tabel 4.1 hasil uji simultan (uji F), dihasilkan $F_{hitung} 8.505 > F_{tabel} 4.1960$, artinya signifikan ($df_1 = n-2 = 15 - 2 = 13$). Signifikan disini berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, karena $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan hipotesis nihil (H_o) yang berbunyi “Tidak ada pengaruh metode pembelajaran team quiz terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas V SD Inpres 15 Kabupaten Sorong ”**ditolak**”, sedangkan hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi “Ada pengaruh metode pembelajaran team quiz terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas V SD Inpres 15 Kabupaten Sorong ”**diterima**”.

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menyatakan ada atau tidaknya hubungan antara variabel X dan Y. Dari data–data pada tabel 4.5. di atas peneliti menganalisis dengan menggunakan SPSS 16. Untuk menentukan persamaan regresi, maka diperoleh hasil *out put* seperti dibawah ini:

Data hasil Uji Hipotesis Regresi Linear

Sumber: Hasil Olahan SPSS 16.0

Persamaan menunjukkan bahwa pemahaman siswa dipengaruhi oleh metode kerja kelompok. Nilai konstanta sebesar 55.834 menyatakan jika ada penerapan pembelajaran *team quiz*, maka skor pelaksanaan usaha akan naik sebesar 55.834 satuan. Nilai koefisien keaktifan belajar siswa sebesar 0,337 menyatakan jika terjadi peningkatan pada penerapan pembelajaran *team quiz*, maka keaktifan belajar siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,337.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dalam rangka pembahasan skripsi yang berjudul “Pengaruh metode Pembelajaran *team quiz* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Inpres 15 Kabupaten Sorong, dapat diambil kesimpulan yaitu: Penerapan metode Pembelajaran *team quiz*

Terhadap Keakrifan Belajar Siswa Kelas V Inpres 15 Kabupaten Sorong dilihat dari hasil perhitungan rata-rata variabel tentang penerapan model *role Playing*. Diketahui rata-rata nilai angket siswa tentang penerapan metode Pembelajaran *team quiz* berada pada interval 56,6. Hal ini berarti bahwa penerapan metode Pembelajaran *team quiz* adalah “baik,”. Dari nilai maksimal angket 60. Pengaruh metode Pembelajaran *team quiz* Terhadap Keakrifan Belajar Siswa Kelas V Inpres 15 Kabupaten Sorong diketahui dari analisis uji hipotesis dengan rumus regresi satu prediktor. Dari analisis uji hipotesis diketahui, ada pengaruh positif penerapan metode Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Keakrifan Belajar Siswa Kelas V Inpres 15 Kabupaten Sorong. Hal ini ditunjukkan dari nilai koefisien korelasi diketahui, bahwa $t_{hitung} 14.220 > t_{tabel} 4.196$ berarti signifikan dan hipotesis yang menyatakan ada Pengaruh metode Pembelajaran *team quiz* Terhadap Keakrifan Belajar Siswa Kelas V Inpres 15 Kabupaten Sorong.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dan Suhardjono dan Supardi. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mujiono. 2010. *Belajar dan pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Hassibuan, JJ dan Mudjiono. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. RemajaRosdakarya.
- Ihsan, Fuad. 2011. *Dasar-dasar Kependidikan Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purnomo Sudjino, Trijoko, Suwarno, Hadi Susanto. 2009. *Biologi Kelas XI untuk SMA dan MA*. Pusat Perbukuan Depertemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*.
Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riyanto. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada media grup.
- Sardiman, A. M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group