

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik yang mempunyai sifat dan tabiat sesuai cita-cita pendidikan. Pendidikan memiliki kekuatan (pengaruh) yang dinamis dalam kehidupan manusia di masa depan. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu pengembangan dapat dilihat potensi individu dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya dimana dia hidup.

Tujuan pendidikan pada hakikatnya ialah mengusahakan suatu lingkungan dimana setiap anak didik diberi kesempatan untuk mewujudkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat

mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai baik dengan kebutuhannya maupun dengan kebutuhan masyarakatnya. Pendidikan juga memberikan landasan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dengan menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran. Sebaliknya, ilmu pengetahuan juga memberikan arah bagi pendidikan, dengan menyediakan pengetahuan yang diperlukan untuk memahami dunia dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.¹

Perkembangan ilmu pengetahuan itu sendiri telah membawa perubahan hampir semua aspek kehidupan manusia, yang membawa kita kedalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai generasi penerus bangsa kita perlu mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, intensif, efektif, dan efisien dalam bidang pendidikan. Upaya meningkatkan kualitas proses dan kreativitas peserta didik didalam setiap jenjang dan tingkat pendidikan

¹ Y Y Pradita, 2020, "Pengaruh Metode Pembelajaran Quizy Team Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Dempel 2," *Education and Learning of ...* 1, no. 1 (12–13), <http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/ELES/article/view/172%0Ahttp://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/ELES/article/download/172/92>.

perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang pembangunan nasional.

Upaya tersebut menjadi tanggung jawab semua tenaga kependidikan. Peran guru sangat menentukan, sebab guru yang membina peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya memiliki berbagai komponen yang saling bekerja sama dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen tersebut adalah tujuan pengajaran, guru, dan peserta didik, bahan pelajaran, model, metode, sumber pelajaran, evaluasi dan media pembelajaran. Salah satu merealisasikan tujuan pendidikan adalah melalui proses belajar mengajar, yaitu suatu kegiatan yang didalamnya terjadi proses peserta didik belajar dan guru mengajar dalam konteks interkatif, dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan sikap. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan pendekatan *scientific* menuntut dan mengarahkan peserta didik untuk bersikap ilmiah yang di aplikasikan dalam lima kegiatan belajar diantaranya: mengamati,

menanya, mencoba, menalar, dan membuat jejaring. Apapun tujuan yang direncanakan, bahan yang ditentukan, metode yang dipilih, dan alat penilaian yang digunakan, semua itu diharapkan membawa hasil yang dirasakan di masa depan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan menetapkan metode pembelajaran yang mengacu pada proses pembelajaran misalnya dengan menetapkan metode *quiz team*. Metode *quiz team* adalah salah satu metode pembelajaran *active learning* yang diterapkan dalam pendekatan *scientific*.²

Metode *Quiz Team* memiliki beberapa indikator penerapan metode pembelajaran *Quiz Team* antara lain; Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, guru menyajikan materi pelajaran, guru memilih materi yang dapat disampaikan dalam tiga segmen untuk ketiga kelompok, guru meminta siswa untuk mempresentasikan materi yang disampaikan dan memberi pertanyaan kepada setiap kelompok, guru memerintahkan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan sebaik mungkin sesuai dengan kemampuannya.

² Sesilia Kendari Niron, 2020 "Pelaksanaan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Di the Implementation of the Scientific Approach in Learning in Grade Iv Of" 7, no. 5 (2-3).

Doronglah siswa untuk saling membantu, guru perintahkan siswa untuk membahas jawaban yang mereka dapatkan, guru bersama siswa menyimpulkan informasi yang menurutnya akurat tentang materi yang diajarkan. Indikator-indikator ini dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas quiz serta menyediakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik.³ Dengan menerapkan model Quiz Team, guru dapat membantu peserta didik menjadi lebih terarah dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan ide sehingga hasil belajar akan meningkat, serta dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang dipelajarinya. Metode belajar Quiz Team dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa karena melalui interaksi tim, diskusi, dan pemecahan masalah dalam format kompetitif, siswa dapat mengasah pemahaman mereka secara mendalam tentang materi pelajaran.

Hasil belajar itu sendiri merupakan unsur penting pendidikan yang digunakan untuk mengukur proses belajar mengajar, karena hasil belajar dapat membantu untuk merangsang siswa agar lebih giat belajar. Hasil

³ Amelia Ahmad, 2023, "PENGARUH PENERAPAN METODE QUIZ TEAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKANAGAMAISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMK NEGERI 4 PEKANBARU",14.

belajar yang tinggi merupakan harapan bagi semua orang, terutama bagi siswa, guru, orang tua, dan sekolah. Jadi hasil belajar merupakan segala aspek dalam mencapai suatu tujuan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa pada saat di sekolah agar memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dalam ranah kognitif (pengetahuan) dari proses belajar yang dilakukan oleh individu setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu: pengetahuan tentang fakta, pengetahuan tentang prosedural, pengetahuan tentang konsep, dan pengetahuan tentang prinsip. Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu: keterampilan untuk berfikir atau keterampilan kognitif, keterampilan untuk bertindak, dan keterampilan bereaksi atau bersikap.⁴

Indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

⁴ Dineu Cakra Pratiwi, 2022, "Pengaruh Metode Quiz Team terhadap keaktifan, Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 421 Curup Utara", 34–38.

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.⁵

Di sekolah, hasil belajar seorang siswa dapat dilihat dari penguasaan materi yang dilambangkan dengan angka-angka. Keberhasilan belajar melibatkan berbagai aspek baik dari dalam internal maupun eksternal siswa yang mampu mendorong mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Namun, kenyataannya hasil belajar siswa tidak selalu baik. Karena realita dilapangan masih terdapat siswa yang memiliki hasil belajar yang belum memenuhi kriteria baik. Sehingga hasil belajar yang rendah merupakan suatu hal yang tidak bisa dibiarkan karena hal ini akan berdampak buruk pada perkembangan Sumber Daya Manusia

⁵ Ricardo dan Meilani, 2017, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (7–8).

(SDM) yang pada akhirnya akan menghambat proses pembangunan dan kualitas suatu negara.

Hasil belajar dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari Ulangan Tengah Semester (UTS), Ulangan Akhir Sekolah (UAS) atau bahkan nilai rapor.⁶ Berikut ini merupakan data mengenai rekapitulasi penilaian Ulangan Akhir Semester (UAS) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Negeri 1 Kota Blitar.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Penilaian Akhir semester (UAS) IPS Peserta Didik kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar Tahun 2023

Pengaruh Metode Pembelajaran Quiz Team Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Blitar

⁶ Musrifah, 2018, "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TIPE QUIZ TEAM TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V SD NEGERI 17UJUNG LABBU KECAMATAN BANTAENG KABUPATEN BANTAENG", 2-3.

Nilai	Kelas		Jumlah Siswa	KKM	Presentase	Ket
	VII I-E	VIII-F				
90-100	2	2	4	75	6,25%	Tuntas 20,31%
75-89	3	6	9		14,06%	
56-74	12	15	27		42,18%	Belum tuntas 79,68%
55<	15	9	24		37,5%	
Jumlah	32	32	64		100%	100%

Sumber: Guru IPS MTs Negeri 1 Kota Blitar pada UAS Ganjil

2023

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa 79,68% siswa mendapatkan nilai dengan kriteria dibawah KKM. Sedangkan KKM mata pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Kota Blitar adalah 75. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Kota Blitar masih tergolong rendah dan pasif karena rata-rata peserta didik beranggapan bahwa dalam mata pelajaran IPS dituntut harus menghafal dan mata pelajaran IPS mencakup banyak hal sehingga peserta didik harus mampu menguasai hal tersebut dan pembelajaran yang diterapkan memang kurang dukungan dan bimbingan dari guru untuk peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Guru sering

memberikan video menggunakan proyektor tanpa menerangkan materi sehingga peserta didik kurang memahami materi pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran selama ini, pada umumnya guru juga senantiasa tidak meminta pendapat atau masukan pada peserta didik, sehingga peserta didik tidak berani mengeluarkan ide-ide pada saat pembelajaran berlangsung serta hanya beberapa peserta didik yang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka metode yang telah digunakan dipandang perlu untuk dikembangkan serta dimodifikasi dengan cara menerapkan metode pembelajaran yang lain dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih terarah. Salah satu model pembelajaran yang dipandang mampu untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu metode *Quiz Team*. Dengan diterapkannya pembelajaran *Quiz Team* diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai dan proses pembelajaran yang dialami siswa akan lebih bermakna dan pelajaran IPS menjadi pelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, untuk itu proses pembelajaran pendidikan sosial harus lebih terarah, kreatif, dan menyenangkan ketika menggunakan pembelajaran *Quiz Team*.

Hal demikian didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Farida, Audea Rinda Vandana pada jurnalnya berjudul “Pengaruh Model Team Quiz Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Kota Padang” Penelitian ini bertujuan untuk menentukan efek dari model Team Quiz terhadap hasil pembelajaran IPS siswa kelas IV SD dalam tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimental (Quasi Eksperimen) dengan menggunakan teknik cluster random sampling untuk memilih kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Team Quiz memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil pembelajaran IPS siswa kelas IV SD. Peneliti menemukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *Quiz Team* lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran biasa.⁷

Dengan demikian penerapan metode pembelajaran *Quiz Team* dalam proses pembelajaran IPS dikatakan dapat meningkatkan hasil

⁷ Farida Farida and Audea Rinda Vandana, 2020, “Pengaruh Model Team Quiz Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Kota Padang,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3, no. 2 (88–90).

belajar siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Quiz Team* yang di dilakukan oleh guru dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan nilai peserta didik hingga mampu mencapai KKM. Upaya meningkatkan kualitas proses dan kretivitas peserta didik di dalam setiap jenjang dan tingkat pendidikan perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut menjadi tanggung jawab semua tenaga kependidikan. Sehingga peran guru sangat menentukan, sebab guru yang membina peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas yang menjadi latar belakang penelitian ini, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Quiz Team* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas 8 MTs Negeri 1 Kota Blitar Tahun Ajaran 2023/ 2024”**.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan metode *Quiz Team* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Blitar tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas 8 MTsN 1 Kota Blitar tahun ajaran 2023/ 2024 pada mata pelajaran IPS dengan materi perdagangan Internasional?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian mengenai Pengaruh Metode Pembelajaran *Quiz Team* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas 8 MTs Negeri 1 Kota Blitar tahun ajaran 2023/ 2024 adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan metode *Quiz Team* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Blitar tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas 8 MTsN 1 Kota Blitar tahun ajaran

2023/ 2024 pada mata pelajaran IPS dengan materi perdagangan Internasional.

D. BATASAN MASALAH

Demi menghindari kemungkinan permasalahan yang akan diteliti meluas dengan demikian penulis akan memberikan batasan masalah sebagai berikut:

a. Metode Pembelajaran *Quiz Team*

Metode *Quiz Team* memiliki dampak baik terhadap hasil belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih terarah ketika menggunakan pembelajaran *Quiz Team*.

b. Hasil Belajar Peserta Didik

Tingkat pengetahuan (kognitif) peserta didik tentang suatu subjek serta kemampuan untuk memahami masih rendah.

Terdapat beberapa Indikator hasil belajar dalam ranah kognitif yang peneliti ambil antara lain:

a. Pengetahuan (C1)

- Dapat menyebutkan fakta-fakta penting dari sebuah teks atau sumber informasi.

- Dapat menunjukkan kembali informasi penting dari materi yang dipelajari.
- b. Pemahaman (C2)
- Dapat menjelaskan ide utama dari sebuah materi pembelajaran.
 - Dapat menjelaskan konsep-konsep kunci dengan menggunakan bahasa sendiri
- c. Penerapan (C3)
- Dapat merencanakan strategi atau langkah-langkah untuk memecahkan masalah tersebut.
 - Dapat merefleksikan proses penerapan dan mengidentifikasi pembelajaran yang diperoleh.

Peneliti hanya memilih 3 indikator hasil belajar dalam ranah kognitif karena pengetahuan dan pemahaman di kelas VIII E dan F MTsN 1 Kota Blitar masih rendah dengan bukti data yang telah dipaparkan dalam latar belakang, kurang menguasai materi pembelajaran dan rendahnya hasil belajar terhadap mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil wawancara

yang dilakukan peneliti pada magang ke 2 tanggal 24 Oktober - 17 November 2023 diperoleh bahwa rata-rata siswa kelas VIII E dan F dalam mata pelajaran IPS dituntut untuk menghafal dan guru menerapkan metode belajar dengan menggunakan video didalam proyektor tanpa menerangkan materi pembelajaran terlebih dahulu. Oleh sebab itu, penerapan di kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar perlu dimodifikasi dengan cara menerapkan metode *quiz team*. Peneliti hanya fokus terhadap pengetahuan, pemahaman, dan penerapan dalam pengajaran yang didasarkan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta pada tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.

E. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara, yang kebenarannya masih harus diuji. Ini juga bisa disebut ringkasan kesimpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan, bukan fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Melalui hipotesis ini peneliti dapat memahami dengan jelas arah tes, dengan kata

lain hipotesis dapat menjadi pedoman kerja penelitian dalam bidang pengujian dan pengumpulan data.

H_a : Terdapat pengaruh pelaksanaan metode pembelajaran *Quiz Team* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Blitar tahun ajaran 2023/2024.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Blitar tahun ajaran 2023/2024.

F. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian mengenai Pengaruh Metode Pembelajaran *Quiz Team* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas 8 MTs Negeri 1 Kota Blitar tahun ajaran 2023/ 2024 adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Dengan adanya metode pembelajaran ini maka peserta didik akan lebih antusias dan dapat mengeksplor pengetahuan dalam belajar

sehingga lebih kreatif dalam mengajukan pertanyaan serta menyampaikan ide sehingga hasil belajar akan meningkat.

- b. Dengan meningkatkan kreativitas dalam mengajukan pertanyaan serta menyampaikan ide sehingga hasil belajar akan meningkat.

2. Bagi Guru

- a. Memberi variasi kepada guru dalam memberi berbagai model pembelajaran dalam pembelajaran untuk peserta didik.
- b. Sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan yang bervariasi bagi guru sehingga dapat memperbaiki sistem pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan acuan penelitian.
- b. Sebagai sumbangan pemikiran dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi Peneliti

- a. Memberikan wawasan yang luas mengenai kondisi real dalam proses pembelajaran, sehingga nantinya dapat menjadi tenaga pendidik yang profesional.

- b. Dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, dan mengasah keterampilan dalam menemukan dan membentuk konsep secara individu maupun melalui bimbingan baru.

G. PENEGASAN ISTILAH

Penegasan istilah dibuat untuk memperjelas maksud dari judul dan ruang lingkup penelitian ini, maka dijelaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Pengaruh Metode Pembelajaran *Quiz Team* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Blitar dengan analisis data menggunakan metode statistik uji normalitas, mean, standar deviasi, dan uji t.

2. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Quiz Team* adalah teknik pembelajaran melalui kerja sama tim dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa

yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa takut.

3. Pembelajaran Quiz team

Adalah teknik pembelajaran melalui kerja sama tim dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa takut. Metode pembelajaran ini mampu membangkitkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Dalam tipe ini peserta didik dibentuk dalam 4 kelompok (A, B, C) dengan masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab soal. Dalam tipe quiz team ini, diawali dengan guru menerangkan materi pembelajaran, kemudian peserta didik dibagi menjadi empat kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberikan arahan, masing-masing kelompok membuat soal. Selanjutnya diadakan suatu pertandingan akademis dalam bentuk kuis antar tim. Melalui pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar

kelompok, para peserta didik akan senantiasa berusaha belajar dengan semangat yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang lebih unggul dalam pertandingan dan menjadi pemenang kuis.⁸

4. Mata Pelajaran IPS

Pada penelitian ini mata pelajaran IPS dilakukan pada semester genap di kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Blitar pada materi Perdagangan Internasional.

5. Kemampuan Kognitif

Tes kemampuan kognitif adalah penilaian khusus yang dirancang untuk mengevaluasi fungsi kognitif dan kemampuan intelektual seseorang. Tes-tes ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang keterampilan pemecahan masalah, ingatan, kemampuan penalaran, dan bakat belajar seseorang secara keseluruhan. Tes kemampuan kognitif sangat penting dalam pendidikan, membantu guru dan siswa memahami dan memanfaatkan kekuatan kognitif mereka.

⁸ Pratiwi, 2020, "Pengaruh Metode Quiz Terhadap Keaktifan, Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 421 Curup Utara", 34-38.

H. PENELITIAN TERDAHULU

Farida, Audea Rinda Vandana pada jurnalnya berjudul “Pengaruh Model Team Quiz Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Kota Padang” Penelitian ini bertujuan untuk menentukan efek dari model Team Quiz terhadap hasil pembelajaran IPS siswa kelas IV SD dalam tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimental (kuasi eksperimen) dengan menggunakan teknik cluster random sampling untuk memilih kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Team Quiz memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil pembelajaran IPS siswa kelas IV SD. Peneliti menemukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model Team Quiz lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran biasa. Persamaan penelitian Farida, Audea Rinda Vandana dengan penelitian ini adalah sama- sama menggunakan desain penelitian eksperimental (kuasi eksperimen) dengan menggunakan teknik cluster random sampling, sama- sama membahas tentang Model Pembelajaran *Quiz Team* dan hasil belajar dan perbedaan

penelitian Farida, Audea Rinda Vandana dengan penelitian ini adalah tempat penelitian yang berada di Sekolah Dasar Kota Padang.

Sumarli, Rini Setyowati, Putri Anggreni pada tahun 2021 Jurnal, melakukan penelitian tentang Pengaruh Penerapan Metode *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV SD pada Materi Sumber Energi. Pengambilan data dengan menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimental. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Team Quiz* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas IV SD pada materi sumber energi. Hal ini diketahui dari adanya perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa antara sebelum dan sesudah menerapkan metode *Team Quiz* dengan $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,574 > 2,010$ dan adanya peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa setelah diterapkan metode *Team Quiz* dalam pembelajaran materi sumber energi sebesar 0,36 dengan kriteria sedang. Persamaan penelitian Sumarli, Rini Setyowati, Putri Anggreni dengan penelitian ini adalah sama- sama membahas tentang metode pembelajaran quiz team dan hasil belajar

perbedaan dari penelitian Yola Armelia dengan penelitian ini adalah objek penelitian adalah kelas IV dan Pengambilan data dengan menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimental. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*.

Farida pada tahun 2023 Jurnal, melakukan penelitian tentang Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* Berbantuan Media Kribo (Kuis Ring Bola) Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD 70 Wele Kecamatan Belawa Kabupaten Wajo. Pengambilan data dengan menggunakan bentuk pre-eksperimen desain dengan jenis *One-Group-pretest-Posttest Design*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif tipe *team quiz* cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS karena berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, yang dilihat dari hasil *pretest* dari 25 murid hanya 4 murid yang telah mencapai KKM yaitu nilai 70 ke atas dan 21 siswa masih di bawah nilai KKM. sedangkan setelah menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *team quiz*, terhadap pembelajaran IPS dikategorikan memadai dengan 24 murid mampu memperoleh nilai 70 ke atas atau kriteria keberhasilan mencapai

96%, dapat kita simpulkan bahwa menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *team quiz*, berpengaruh terhadap hasil belajar murid. Persamaan penelitian Farida dengan penelitian ini adalah sama- sama sama- sama membahas tentang quiz team dan hasil belajar peserta didik. Perbedaan dari penelitian Farida dengan penelitian ini adalah objek penelitian adalah Siswa Kelas IV SD 70 Wele Kecamatan Belawa Kabupaten Wajo dan penelitian menggunakan bentuk pre-eksperimen desain dengan jenis *One-Group-pretest-Posttest Design*.

Amelia Ahmad pada tahun 2023 Jurnal, melakukan penelitian tentang Pengaruh Penerapan Metode Quiz Team terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 4 Pekanbaru. Pengambilan data dengan menggunakan bentuk pre-eksperimen desain dengan jenis *One-Group-pretest-Posttest Design* dan teknik yang digunakan adalah purposive sampling Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Siswa menggunakan penerapan metode pembelajaran Quiz Team dengan metode ceramah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 4 Pekanbaru.

Persamaan penelitian Amelia Ahmad dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang quiz team dan hasil belajar peserta didik. Perbedaan dari penelitian Farida dengan penelitian ini adalah objek penelitian adalah siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK Negeri 4 Pekanbaru dan teknik yang digunakan adalah purposive sampling dan penelitian menggunakan bentuk pre-eksperimen desain dengan jenis *One-Group-pretest-Posttest Design*.

I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian utama dan bagian akhir.

Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar singkatan, daftar lampiran, dan abstrak. Bagian utama skripsi ini terdiri dari 6 bab, yang berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya.

Bab I : Pendahuluan terdiri dari; Latar Belakang, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, Hipotesis Penelitian, Penelitian Terdahulu, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II : Landasan Teori, terdiri dari; pengertian Metode *Quiz Team*, Pengertian *Quiz Team*, Prinsip Penggunaan Metode *Quiz Team*, Kelebihan dan Kelemahan *Quiz Team*, Langkah- langkah Pelaksanaan Metode Quiz Team, Pengertian Hasil Belajar, Indikator Hasil Belajar dan Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar, Pengertian IPS, Tujuan IPS dan Pentingnya IPS dalam pendidikan, Kerangka Pikir.

Bab III : Metode Penelitian, memuat; Pendekatan dan Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi dan Sampel, Data dan Sumber Data, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengumpulan Data, Uji Validitas dan Reabilitas, Analisis Data, Prosedur Penelitian, Pustaka Sementara.

Bab IV : Paparan dan Hasil Penelitian, memuat; Deskripsi Data, dan Pengujian Hipotesis.

Bab V : Pembahasan Hasil Penelitian, dalam bab lima ini membahas tentang fokus penelitian yang telah dibuat.

Bab VI : Penutup, dalam bab enam akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran-saran yang relevan dengan permasalahan yang ada.

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar rujukan serta lampiran-lampiran.