

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu upaya pembelajaran guna membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang memiliki potensi melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Pendidikan di sekolah bertujuan untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam belajar sebagai bentuk perubahan sehingga mampu mengembangkan dan meningkatkan serta mengendalikan dirinya sesuai dengan bakat dan minat yang ada pada dirinya agar menjadi manusia yang memiliki potensi yang cerdas, dan berkualitas. Hal tersebut sesuai dengan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara demokratis serta bertanggungjawab”.

Pendidikan sangat diperlukan dalam membangun kehidupan masyarakat dan mengubah pola pikir masyarakat agar Indonesia dapat maju. Hal tersebut memerlukan adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran di sekolah yang mengharuskan guru harus mampu memberikan pembelajaran yang bermakna sehingga tujuan pendidikan yang diharapkan dapat tercapai.

Kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing secara global, selalu menciptakan perubahan-perubahan yang menuju kepada kualitas dan kemampuan daya saing. Salah satunya adalah pencapaian kompetensi bagi siswa dalam suatu proses pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan efektif.

Aktivitas belajar adalah segala sesuatu kegiatan atau aktivitas yang terjadi oleh guru dengan siswa atau siswa dengan siswa saat proses pembelajaran di dalam kelas. Aktivitas belajar yang ditunjukkan oleh siswa ataupun guru adalah sebuah respon dari sebuah pembelajaran yang diberikan dimana ditunjukkan oleh segala kegiatan dan perilaku siswa saat berada di dalam kelas.

Refleksi dari suatu pembelajaran biasanya ditunjukkan dari reaksi dalam suatu aktivitas dan hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa. Namun, kenyataannya dalam belajar mengajar sesuai dengan tujuan tidaklah mudah. Dalam kegiatan belajar mengajar disekolah sering dijumpai beberapa masalah. Banyak dijumpai siswa yang tidak merasa antusias dalam mengikuti suatu pembelajaran dalam sejumlah mata pelajaran. Aktivitas pembelajaran dengan metode yang monoton seringkali mengakibatkan hilangnya antusias dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang mengakibatkan suasana kelas yang membosankan dan tidak menarik bagi siswa.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi

warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Depdiknas, 2006:97-104).

Dalam kehidupan sehari-hari pembelajaran PPKn di SD selalu berkaitan dengan nilai-nilai dan norma serta hak dan kewajiban yang ada di lingkungan sekolah maupun masyarakat luas yang harus dijunjung tinggi. Sehingga penting adanya suatu pembelajaran yang bermakna di sekolah sebagai wadah atau tempat agar nilai-nilai dan norma tersebut diatas dapat ditanamkan melalui suatu pembelajaran sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat luas.

Strategi pembelajaran disebagian sekolah masih monoton yaitu menggunakan strategi belajar yang berpusat pada guru (*Teacher Center*). Menggunakan strategi dan metode pembelajaran konvensional kurang begitu menarik perhatian siswa, karena guru pemegang otoriter di kelas, sedangkan siswa mempunyai hak untuk mengemukakan pendapat dengan caranya sendiri (Marsel Ruben Payong ; 1997 ).

Pada era globalisasi saat ini terutama dalam pendidikan yang berkaitan dengan perencanaan pembelajaran, guru dengan mudahnya mengembangkan atau memilih suatu strategi, model, metode dan rangkaian pembelajaran lainnya untuk diaplikasikan di dalam kelas untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif dan tidak hanya berpusat pada guru. Melainkan diharapkan siswalah yang lebih berperan aktif dan guru hanya sebagai fasilitator atas kebutuhan belajar siswa. Dengan banyaknya strategi-strategi pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menuntut siswa untuk

berperan aktif dalam kelas, sebagai guru yang berwenang dan berperan dalam memberikan suatu pelajaran diharapkan mampu memilih strategi belajar yang tepat guna mencapai tujuan yang diharapkan.

Strategi *Team Quiz* adalah suatu strategi pembelajaran aktif yang dimana dalam strategi ini siswa belajar dengan cara berkelompok dan bermain kuis yang menuntut siswa harus aktif dalam belajar. Strategi ini mengutamakan peran siswa dalam berdiskusi untuk memahami suatu pelajaran sehingga mampu secara aktif dalam memberikan kuis atau pertanyaan dan mampu menjawab suatu pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain serta aktif dalam mengemukakan pendapat. Pembelajaran menggunakan *Team Quiz* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Strategi *The Power Of Two* adalah suatu strategi pembelajaran berkelompok yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif dalam berdiskusi dan mengeluarkan pendapat serta mampu menyatukan pendapat masing-masing anggota kelompok sehingga dalam suatu kelompok tersebut menghasilkan suatu kesimpulan baru. Dalam metode ini peran guru hanya sebagai pemandu jalannya diskusi kelompok. Pembelajaran menggunakan *The Power Of Two* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Strategi belajar di atas merupakan strategi pembelajaran aktif yang dimana kedua strategi tersebut mengutamakan peran siswa dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran tersebut di atas merupakan strategi

pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dimana pada masing-masing strategi di atas bertujuan agar siswa mampu secara aktif dalam mengeluarkan pendapat, menyatukan pendapat dan bertanggung jawab terhadap kelompok masing-masing.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 04 Lendang Nangka bahwa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PPKn, saat proses pembelajaran siswa seingkali terlihat melamun tidak memperhatikan guru, bermain dengan teman sebangku, berbicara ketika guru menjelaskan dengan alasan siswa merasa bosan dengan suasana belajar yang monoton dan membosankan yang disebabkan karena pemilihan strategi yang tidak tepat. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya antusias dan rasa senang siswa dalam belajar yang mengakibatkan tidak tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin membandingkan strategi *Team Quiz* dengan strategi *The Power Of Two* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas 4 SDN 04 Lendang Nangka TA. 2022/2023.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan aktivitas belajar siswa membosankan.

2. Penggunaan strategi pembelajaran yang selalu monoton dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa bosan.
3. Rendahnya antusias siswa dalam belajar PKN.
4. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher center*).
5. Kurangnya inisiatif guru dalam pemilihan strategi atau rencana pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran bersifat monoton.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar pembahasan yang diteliti dapat terarah dan tidak menyimpang, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah fokus pada perbedaan signifikan antara strategi *Team Quiz* dengan strategi *The Power Of Two* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas 4 SDN 04 Lendang Nangka TA. 2022/2023.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana perbedaan signifikansi antara strategi *Team Quiz* dengan strategi *The Power Of Two* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas 4 SDN 04 Lendang Nangka TA. 2022/2023?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perbedaan signifikan antara strategi *Team Quiz* dengan strategi *The Power Of Two* terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas 4 SDN 04 Lendang Nangka TA. 2022/2023

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan referensi atau pendukung penelitian selanjutnya.
- b. Menambah kajian tentang hasil penelitian pembelajaran PPKn.
- c. Memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran PPKn di SD.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru SDN 04 Lendang Nangka yang bisa dijadikan sebagai alternatif dalam mengembangkan pembelajaran formal dengan strategi dan metode yang tepat dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan dengan optimal.

#### b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar aktif dan dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam suatu pembelajaran.

#### c. Bagi sekolah

Dengan menerapkan model pembelajaran aktif dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah dalam proses perbaikan, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan hasil yang maksimal.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Aktivitas Belajar**

###### **a. Pengertian Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar berasal dari dua kata yaitu aktivitas dan belajar. Aktivitas menurut KBBI mempunyai arti kegiatan, kegiatan atau kerja yang dilaksanakan dalam tiap-tiap bagian perusahaan. Semenetera Menurut Sriyono aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Sedangkan belajar menurut KBBI belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

Menurut Sardiman A. M (2010:100) yang dimaksud dengan aktivitas belajar **adalah** aktivitas yang bersifat fisik maupun mental". Yang mana antara keduanya tidak dapat dipisah-pisahkan.

Hamalik (2009: 179), mendefinisikan aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun menurut Wijaya (2015), aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara individu dan memberi perubahan ke arah lebih baik untuk dirinya sendiri karena ada interaksi antar individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya.



Berdasarkan pemaparan tentang beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu aktivitas atau segala kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran secara fisik maupun non fisik untuk mendapatkan perubahan perilaku dalam pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

b. Jenis aktivitas belajar

Jenis-jenis aktivitas belajar menurut Paul B. Diedrich (dalam Sardiman (2008:101), yaitu sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan.
- 2) *Oral activities* : bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat dan diskusi.
- 3) *Listening activities*, misalnya: mendengarkan uraian, diskusi percakapan.
- 4) *Writing activities*, misalnya: menulis laporan, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, diagram.
- 6) *Motor activities*, misalnya: melakukan percobaan.
- 7) *Mental activities*, misalnya: mengingat, menganalisis, mengambil Keputusan.
- 8) *Emotional activities*, misalnya: gembira, berani, bergairah.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Menurut Soemanto (1987: 107-110) menyatakan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, yaitu: faktor stimuli belajar, metode belajar, dan faktor individual. Ketiga faktor tersebut secara jelas diuraikan sebagai berikut:

1) Faktor Stimuli Belajar

Segala hal diluar individu yang merangsang individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Perbuatan atau aktivitas belajar yang disebabkan faktor stimuli inilah yang menyebabkan adanya dorongan atau motivasi dan minat dalam melakukan kegiatan-kegiatan belajar. Ada beberapa hal yang berhubungan dengan faktor stimuli belajar, yaitu: panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, berartinya bahan pelajaran, suasana lingkungan eksternal.

2) Faktor Metode Belajar

Dalam proses belajar mengajar, metode yang digunakan guru akan mempengaruhi belajar siswa. Faktor yang menyangkut metode belajar, yaitu: kegiatan berlatih atau praktek, pengenalan hasil belajar, bimbingan dalam belajar.

3) Faktor individual: Faktor individual siswa juga sangat berpengaruh dalam aktivitas belajar siswa. Adapun faktor-faktor individual ini menyangkut hal-hal sebagai berikut: kematangan, pengalaman sebelumnya, kondisi kesehatan.

#### d. Indikator Aktivitas Belajar

Menurut Soli Abimanyu (2008: 4-15), mendefinisikan bahwa Indikator adalah gejala-gejala yang nampak dalam perilaku guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, serta organisasi kegiatan, iklim dan alat dalam pembelajaran itu.

Indikator aktivitas belajar siswa yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memperhatikan guru
- 2) Menyimak/mendengarkan guru dan teman
- 3) Mampu mengemukakan pendapat
- 4) Mampu bertanya dan menjawab
- 5) Mampu bekerjasama dengan teman sekelompok

Indikator-indikator yang telah dikemukakan di atas merupakan indikator belajar siswa yang akan digunakan oleh peneliti sebagai pedoman observasi saat melakukan penelitian.

## **2. Strategi Pembelajaran Aktif**

### **a. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif**

Secara pedagogis active learning (pembelajaran aktif) adalah proses pembelajaran yang tidak hanya didasarkan pada proses mendengarkan dan mencatat. Berikut pendapat beberapa para ahli berkaitan dengan pengertian strategi pembelajaran aktif:

- 1) Menurut Dede Rosdaya, pembelajaran aktif yakni sebuah pembelajaran yang memberi peluang sangat luas bagi siswa untuk

belajar dengan mengurangi porsi guru untuk ceramah, tetapi memperbanyak penugasan pada siswa, baik untuk diskusi, penyelesaian tugas, menyelesaikan masalah atau lainnya.

- 2) Menurut Bonwell dan Eison, pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam melakukan sesuatu dan berpikir tentang apa yang mereka/siswa lakukan.
- 3) Menurut Hamruni, pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik ataupun peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif merupakan sebuah strategi dalam suatu pembelajaran yang mengutamakan peran siswa dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif berinteraksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa.

- b. Berikut ini terdapat beberapa macam strategi pembelajaran aktif:
  - 1) The Power Of Two (Kekuatan Dua Kepala).
  - 2) Team Quiz (Quiz Kelompok).
  - 3) Learning Starts With A Question (Pelajaran Dimulai Dengan Pertanyaan).
  - 4) Plantet Questions (Pertanyaan Rekayasa).
  - 5) Information Search (Mencari Informasi).

- 6) Card Sort (Kartu Sortir).
  - 7) Jigsaw Learning (Belajar Model Jigsaw).
  - 8) Snow Balling (Bola Salju).
  - 9) Everyone Is A Teacher Here (Semua Bisa Jadi Guru).
  - 10) Peer Lessons (Belajar Dari Teman).
  - 11) Learning Contract (Kontrak Nilai).
  - 12) Index Card Match (Mencari Pasangan).
  - 13) Giving Question And Getting Answers (Member Pertanyaan Dan Menerima Jawaban).
  - 14) Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang).
  - 15) Physical Self-Assessment (Mempersiapkan Diri Dalam Kelompok).
  - 16) Keep On Learning (Belajar Terus).
  - 17) Modeling The Way (Membuat Contoh Praktek).
  - 18) Billboard Ranking (Urutan Nilai Luhur).
  - 19) Silent Demonstration (Demonstrasi Bisu).
- c. Karakteristik Strategi Pembelajaran Aktif

Sekolah yang melakukan pembelajaran aktif dengan baik harus mempunyai karakteristik, yaitu: pembelajaran berpusat pada siswa, guru membimbing dalam terjadinya pengalaman belajar, tujuan kegiatan tidak hanya sekedar mengejar standar akademis, pengelolaan kegiatan pembelajaran dan penilaian (Joni, R dalam Nurhayati, 2008).

Berikut ini terdapat beberapa karakteristik strategi pembelajaran aktif yaitu:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri. Siswa berperan serta pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses belajar. Pengalaman siswa lebih diutamakan.
- 2) Guru membimbing dalam terjadinya pengalaman belajar. Guru bukan satu-satunya sumber belajar. Guru merupakan salah satunya sumber belajar, yang memberikan peluang bagi siswa agar dapat memperoleh pengetahuan atau ketrampilan sendiri melalui usaha sendiri, dapat mengembangkan motivasi dari dalam dirinya, dan dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya.
- 3) Tujuan kegiatan pembelajaran tidak hanya untuk sekedar mengejar standar akademis. Selain pencapaian standar akademis, kegiatan ditekankan untuk mengembangkan siswa secara utuh dan seimbang.
- 4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran ditekankan pada kreativitas siswa, dan memperhatikan kemajuan siswa untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap.
- 5) Penilaian dilakukan untuk mengukur dan mengamati kegiatan dan kemajuan siswa, serta mengukur ketrampilan dan hasil belajar siswa.

d. Strategi *Team Quiz*

1) Pengertian strategi *Team Quiz*

Malvin L. Silberman didalam bukunya yang berjudul *Active Learning* mengelompokkan strategi pembelajaran aktif diantaranya strategi *Team Quiz*. *Team Quiz* merupakan salah satu tipe dalam pembelajaran strategi *Active Learning* yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut dan bosan.

Hermanto(2018), *Team Quiz* merupakan strategi dimana siswa dilatih untuk belajar dan berdiskusi kelompok. Satu kelompok presentasi ke kelompok lain, kemudian memberikan kuis ke kelompok lain tersebut.

Sedangkan menurut Hamruni strategi team quiz adalah strategi yang akan meningkatkan kerja sama tim dan juga sikap tanggung jawab peserta didik untuk apa yang mereka pelajari melalui cara menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk kuis (tebak-tebakan).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa strategi *Team Quiz* merupakan suatu strategi pembelajaran aktif yang dapat melatih tanggung jawab dan

kerjasama siswa dalam berkelompok melalui pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

2) Langkah-langkah strategi *Team Quiz*

Menurut Suprijono (Karno, 2014: 17) mengungkapkan prosedur pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Quiz* adalah sebagai berikut:

- a) Guru memilih topik yang biasa disajikan dalam tiga segmen.
- b) Siswa dibagi ke dalam tiga kelompok besar.
- c) Guru menjelaskan skenario pembelajaran.
- d) Guru menyajikan materi pelajaran.
- e) Guru meminta tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, sementara tim B dan tim C menggunakan waktu untuk memeriksa catatan mereka.
- f) Tim A memberikan kuis kepada tim B, jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, tim C segera menjawabnya
- g) Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota tim C, dan mengulang proses tersebut.
- h) Ketika kuisnya selesai, lanjutkan segmen kedua dari pelajaran dan mintalah tim B sebagai pemandu kuis.
- i) Setelah tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran dan tunjukkan tim C sebagai pemandu kuis.



### 3) Kelebihan dan Kelemahan Strategi Team Quiz

Setiap Strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Menurut Trisuparni (Karno, 2014: 17) ada beberapa kelebihan dan kelemahan dalam metode *Team Quiz*. Kelebihannya antara lain adalah dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar, membangun kreatifitas diri siswa, meraih makna belajar melalui pengalaman karena memfokuskan siswa sebagai subjek belajar, menambah semangat dan minat belajar siswa, memberdayakan semua potensi dan indera peserta didik, menggunakan metode dan media yang bervariasi, serta disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada.

Adapun kelemahan metode ini, antara lain adalah peserta didik sulit mengorientasikan pemikirannya ketika tidak didampingi oleh pendidik, pembahasan terkesan ke segala arah atau tidak terfokus, memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi, hanya siswa tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni yang bisa menjawab soal kuis karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat, serta memerlukan waktu yang lama.

d. Strategi *The Power Of Two*

1) Pengertian Strategi *The Power Of Two*

Siberman (2002: 106) mendefinisikan *The Power Of Two*, ialah menggabungkan kekuatan dua orang. Dalam pembelajaran *The Power Of Two* adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan belajar kolaboratif dan mendorong kepentingan dan keuntungannya sinergi, itu karenanya 2 kepala tentu lebih baik dari pada 1 kepala.

Menurut Mafatih (2007: 95) Kekuatan berdua (*The Power Of Two*) adalah belajar dalam kelompok kecil dengan menumbuhkan kerja sama secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran oleh teman sendiri dengan anggota dua orang di dalamnya untuk mencapai kompetensi dasar.

Sedangkan (Riani 2012:31), mendefinisikan strategi pembelajaran *The Power of Two* adalah suatu taktik atau trik yang harus dikuasai dan diterapkan oleh pendidik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, yaitu dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri atas dua orang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi *The Power Of Two* adalah strategi belajar secara berkelompok yang menggabungkan dua kepala atau dua pemikiran yang kemudian akan menghasilkan pemikiran baru.

## 2) Langkah-langkah Strategi The Power Of Two

langkah-langkah yang dilakukan guru sebagai berikut:

- a) Langkah pertama, membuat problem. Dalam proses belajar, guru memberikan satu atau lebih pertanyaan kepada peserta didik yang membutuhkan refleksi (perenungan) dalam menentukan jawaban.
- b) Langkah kedua, guru meminta peserta didik untuk merenung dan menjawab pertanyaan sendiri-sendiri.
- c) Langkah ketiga, guru membagi peserta didik berpasang-pasangan. Pasangan kelompok ditentukan menurut daftar urutan absen atau bisa juga diacak. Dalam proses belajar setelah semua peserta didik melengkapi jawabannya, bentuklah ke dalam pasangan dan mintalah mereka untuk berbagi (sharing) jawaban dengan yang lain.
- d) Langkah keempat, guru meminta pasangan untuk berdiskusi mencari jawaban baru. Dalam proses belajar, guru meminta siswa untuk membuat jawaban baru untuk masing-masing pertanyaan dengan memperbaiki respon masing-masing individu.
- e) Langkah kelima, guru meminta peserta untuk mendiskusikan hasil sharingnya. Dalam proses pembelajaran, siswa diajak untuk berdiskusi secara klasikal untuk membahas permasalahan yang belum jelas atau yang kurang dimengerti. Semua

pasangan membandingkan jawaban dari masing-masing pasangan ke pasangan yang lain. Untuk mengakhiri pembelajaran guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.

### 3) Kelebihan dan Kekurangan *The Power Of Two*

Berikut ini beberapa kelebihan strategi *The Power Of Two*

- a) Siswa tidak terlalu tergantung pada guru, tapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri.
- b) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkan ide-ide atau gagasan orang lain.
- c) Membantu anak agar dapat bekerja sama dengan orang lain, dan menyadari segala keterbatasannya serta menerima segala kekurangannya.
- d) Membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya.
- e) Meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir.

Kekurangan Strategi *The power of two*

- a) Kadang-kadang bisa terjadi adanya pandangan dari berbagai sudut bagi masalah yang dipecahkan, bahkan mungkin pembicaraan menjadi menyimpang, sehingga memerlukan waktu yang panjang.

b) Dengan adanya kelompok, siswa yang kurang bertanggungjawab dalam tugas, membuat mereka lebih mengandalkan pasangannya.

### **3. Pembelajaran PPKn SD**

#### **a. Pengertian PPKn SD**

Menurut Aji (2013:31), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pembelajaran yang mengajarkan akan nilai-nilai demokrasi dan juga mengajarkan akan moral dan norma secara utuh dan berkesinambung. Untuk membentuk watak warga negara yang baik, yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya.

PPKn merupakan mata pelajaran yang multidimensional. Hal ini dikarenakan PPKn dapat disikapi sebagai pendidikan demokrasi, pendidikan nilai dan moral, pendidikan kesadaran hukum serta pendidikan politik dan kemasyarakatan.

#### **b. Tujuan PPKn SD**

Secara khusus tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraanyang berisikan keseluruhan dimensi tersebut akan mewujudkan pesertadidik yang mampu:

1) Menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial.

- 2) Memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- 3) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 4) Berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial budaya.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran PPKn SD

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Mempunyai ruang lingkup materi yang bersumber pada 4 Pilar Kebangsaan (UUD 1945, Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI ).

- 1) Pancasila, sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa.
- 2) UUD 1945 sebagai hukum dasar yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dalam keberagaman yang kohesif dan utuh.

4) Negara Kesatuan Republik Indonesia(NKRI) sebagai bentuk Negara.

d. Karakteristik Pembelajaran PPKn SD

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki karakteristik sebagai berikut (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58, 2014:221).

- 1) Nama mata pelajaran yang semula Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)telah diubah menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).
- 2) Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berfungsi sebagai mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan dan penggerak pendidikan karakter yang bersumberkan nilai dan moral Pancasila.
- 3) Mengorganisasikan pengembangan Kompetensi Dasar (KD) PPKn dalam bingkai Kompetensi Inti (KI) yang secara psikologis-pedagogis menjadi pengintegrasian kompetensi peserta didik secara utuh dan koheren dengan penanaman, pengembangan, dan/atau penguatan secara utuh dan koheren dengan penanaman, pengembangan, dan/atau penguatan nilai dan moral Pancasila, nilai dan norma Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta Wawasan dan Komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

- 4) Mengembangkan dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan secara holistik/utuh dalam rangka peningkatan kualitas belajar dan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik sebagai warga negara yang cerdas dan baik secara utuh dalam proses pembelajaran otentik (authentic instructional and authentic learning) dalam bingkai integrasi Kompetensi Inti (sikap, pengetahuan, dan keterampilan).
- 5) Mengembangkan dan menerapkan berbagai model penilaian proses pembelajaran dan hasil belajar PPKn menggunakan penilaian otentik (authentic assessment). Penilaian otentik harus mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, baik dalam rangka mengobservasi, menalar, mencoba, membangun jejaring, dan lain-lain. Penilaian otentik cenderung fokus pada tugas-tugas kompleks atau kontekstual, memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan kompetensi dalam pengaturan yang lebih otentik.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Sahabuddin, Muhammad Yunus, Muhammad Nur, (2021) dalam penelitiannya yang berjudul *“Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Quiz dengan Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar*



*Peserta Didik SD Negeri Lakkang*” menjelaskan hasil penelitiannya sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji perbedaan keefektifan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan keefektifan ditinjau dari peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV-A dan kelas IV-B SD Negeri Lakkang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif team quiz dan model pembelajaran kooperatif TGT. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian yang didasarkan pada uji variable hasil belajar peserta didik yang diketahui memperoleh nilai signifikansi uji independent sample t-test yang kurang dari alpha ( $\alpha$ ): 0, 05 yakni 0, 01. Berdasar dari hasil uji lanjutan dengan menggunakan analisis uji independent sample t-test, maka dapat diketahui bahwa perolehan nilai signifikansi uji independent sample t-test kurang dari nilai alpha ( $\alpha$ ): 0, 05 yakni 0, 001 untuk variabel hasil belajar dan 0, 018 untuk variable motivasi belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team quiz lebih efektif dibandingkan model pembelajaran TGT ditinjau dari peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

2. Norlaili, (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *“Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Strategi Everyone is Teacher Here dengan The Power Of Two dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas IV MI Al-Istiqomah Pekapuran Raya Kecamatan Banjarmasin Selatan”*. Dalam penelitiannya, setelah melakukan pengujian maka terbukti bahwa:

- a. Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar aspek kognitif pada pembelajaran Tematik kelas eksperimen I dengan menggunakan strategi *Everyone is Teacher Here* dan kelas eksperimen II dengan menggunakan strategi *The Power Of Two* di MI Al-Istiqomah.
  - b. Hasil belajar aspek kognitif kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen I hanya meningkat 25, 00 dari nilai rata-rata awal 54, 23 menjadi 79, 23 pada nilai rata-rata tes akhir dan berada pada kualifikasi “Baik”. Sedangkan hasil belajar kelas eksperimen II meningkat 37, 30 dari nilai rata-rata kemampuan awal 49, 62 menjadi 86, 92 pada nilai rata-rata tes akhir dan berada pada kualifikasi “ Sangat Baik”.
3. Ratnasari, Yesi (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “*Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran The Power Of Two dengan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V DN Negeri 2 Seluma*” menjelaskan hasil penelitiannya sebagai berikut:

Bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *The Power Of Two* dengan yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 2 Seluma, dengan hasil uji hipotesis yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,40 > 2,00$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak.

### C. Kerangka Pikir

Strategi pembelajaran adalah suatu cara atau rencana yang akan dilakukan dalam menyampaikan sebuah topik atau bahasan melaksanakan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setiap proses belajar mengajar guru pastinya memerlukan menggunakan strategi pembelajaran untuk memudahkan dalam menyampaikan materi agar dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan materi pelajaran yang akan dipelajari, namun tidak jarang pemilihan strategi pembelajaran seringkali tidak sesuai dengan kebutuhan yang akhirnya menyebabkan proses pembelajaran yang tidak bermakna dan tidak menyenangkan bahkan menimbulkan kebosanan bagi siswa.

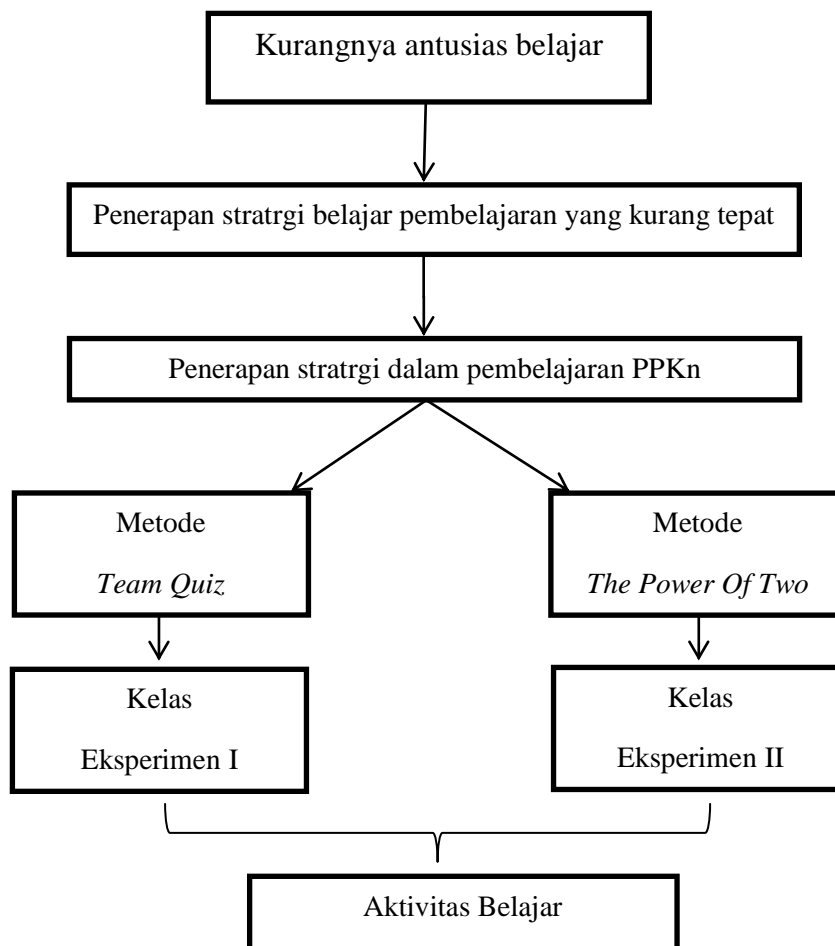
Sebagaimana yang peneliti ketahui, proses pembelajaran di SDN 4 Lendang Nangka masih berpusat pada guru (*Teacher Center*) dimana dalam suatu proses pembelajaran guru jarang sekali melibatkan siswa. Hal tersebut mengakibatkan suasana belajar yang membosankan bagi dan suasana belajar seperti itu mengakibatkan siswa menjadi pasif atau tidak aktif dan tidak antusias dalam belajar. Bahkan dalam proses pembelajaran kadang siswa tidak memperhatikan guru yang menjelaskan, bermain dengan teman sebangku, atau bahkan tidak peduli. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya antusias belajar siswa sehingga tidak terdapat aktivitas belajar aktif.

Melalui permasalahan tersebut di atas peneliti akan mencoba melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana

perbedaan aktifitas belajar siswa dengan menggunakan strategi *Team Quiz* dengan strategi *The Power Of Two*.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan oleh peneliti dapat membuat kerangka pemikiran yang akan memudahkan proses penelitian yang akan berlangsung. Kerangka pemikiran ini dapat ditunjukkan melalui bagan berikut ini:

Bagan kerangka berpikir dapat diuraikan sebagai berikut:



**Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir**

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan di atas, peneliti dapat merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan signifikan aktivitas belajar siswa dalam penerapan antara strategi *Team Quiz* dengan strategi *The Power Of Two*.
- H<sub>a</sub>: Terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dalam penerapan antara strategi *Team Quiz* dengan strategi *The Power Of Two*.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2017), desain eksperimen kuasi mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya bisa mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif komparatif dengan Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi Ekperiment*) dalam bentuk *non equivalent control group design* tujuannya untuk mengetahui perbandingan metode *Team Quiz* dengan metode *The Power Of Two* dalam pembelajaran PKN kelas 4 SDN 4 Lenddang Nangka.

#### **B. Desain Penelitian**

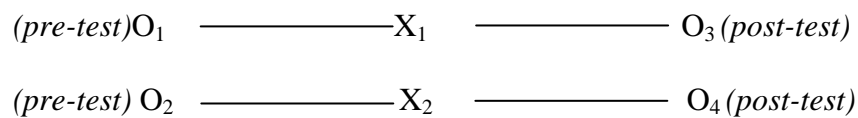
Desain dalam penelitian eksperimen, terdapat beberapa bentuk desain antara lain *pre-experimental design*, *true eksperimental design*, *factorial design*, dan *quasi eksperimental design*. Desain Pada penelitian eksperimen ini peneliti akan menggunakan *non equivalent control group design* atau tidak menggunakan kelas control karena tidak semua aktivitas siswa dapat dikontrol dapat dipengaruhi oleh faktor lain.

Dalam penelitian eksperimen ini peneliti akan menggunakan dua kelompok (kelas) dalam satu sekolah dengan langkah-langkah eksperimen sebagai berikut:

1. Menentukan kelompok eksperimen.

2. Memberikan tes awal (*pre-test*) pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.
3. Melakukan pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Team Quiz* dan metode pembelajaran *The Power Of Two*.
4. Memberikan tes akhir (*post-test*) pada kedua kelas eksperimen yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

Design dalam penelitian ini adalah pre-test – post-test non equivalent control group design, yang dinyatakan dalam gambar sebagai berikut:



Keterangan:

$X_1$ : Perlakuan (*Team Quiz*)

$X_2$ : Perlakuan (*The Power Of Two*)

$O_1$ : Aktivitas belajar siswa sebelum penerapan strategi *Team Quiz*.

$O_2$ : Aktivitas belajar siswa sebelum penerapan strategi *The Power Of Two*

$O_3$ : Aktivitas belajar siswa setelah penerapan strategi *Team Quiz*.

$O_4$ : Aktivitas belajar siswa setelah penerapan strategi *The Power Of Two*

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono(2019:126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek / subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

. Maka Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 4 Lendang Nangka Tahun Ajaran 2022/2023.

**Tabel. 1**  
**Deskripsi Populasi Penelitian di SDN 04 Lendang Nangka**

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
1.	Laki-Laki	47 Siswa
2.	Perempuan	48 Siswa
<b>Total</b>		95 Siswa

## 2. Sampel

Sugiyono (2017:81), Sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dikarenakan peneliti tidak mampu mempelajari semua populasi maka peneliti membatasi populasi dengan menggunakan sampel dari populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*.

Maka jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah semua kelas 4 siswa SDN 04 Lendang Nangka yang berjumlah 24 siswa.

Sampel pada penelitian ini diambil dua kelas dari seluruh kelas yang ada yaitu kelas 4A sebagai kelompok eksperimen 1 (Metode Team Quiz) dan kelas 4B sebagai kelompok eksperimen 2 (Metode *The Power Of Two*).

**Tabel. 2**  
**Deskripsi sampel penelitian di SDN 04 Lendang Nangka**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas IV A (kelas eksperimen 1)	12 siswa
2.	Kelas IV B (kelas eksperimen 2)	12 siswa



#### **D. Variabel Penelitian**

Variable penelitian dapat diartikan sebagai suatu yang menjadi objek dalam penelitian dan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2019:38), variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yang digunakan sesuai dengan judul penelitian yaitu “ Studi komparasi metode Team Quiz dengan metode The Power Of Two terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKN kelas 4 SDN 4 Lendang Nangka T/A 2022/2023” variabel tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas juga sering disebut sebagai variabel independen. Variabel ini merupakan variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel lainnya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode Team Quiz ( $X_1$ ) dan Metode The Power Of Two ( $X_2$ )

##### **2. Variabel Terikat**

Variabel terikat atau sering disebut sebagai variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau variabel independen. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa ( $Y$ )

## **E. Lokasi/Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi/Tempat Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Lendang Nangka Kec. Masbagi Kab. Lombok Timur-NTB.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Pada waktu tersebut peneliti akan melakukan pengambilan data yang digunakan untuk keperluan penelitian.

## **F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, kuesioner atau angket dan, dokumentasi.

#### **a. Teknik Observasi**

Observasi merupakan proses penelitian yang digunakan untuk melihat kondisi atau situasi lokasi yang akan diteliti. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Hadi dalam Sugiyono, 2019:145). Observasi ini akan dilakukan di lokasi penelitian yaitu di SDN 4 Lendang Nangka.

b. Wawancara

Teknik wawancara dapat dilakukan dengan individu tertentu untuk mendapatkan data atau informasi tentang masalah yang berhubungan dengan satu subjek subjek tertentu atau orang lain. Teknik wawancara ini akan dilakukan dengan guru.

c. Teknik Kuesioner/Angket (Skala Guttman)

Angket atau Kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai hal-hal yang diketahui olehnya.

Skala Guttman merupakan salah satu jenis skala perhitungan, dimana pada skala guttman hanya terdapat dua jawaban atau respon yaitu (1) ya, tidak, (2) setuju, tidak setuju, (3) pernah, tidak pernah, dan lain-lainnya yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban tegas dari responden. Kuesioner dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa dimana lembar pertanyaan tersebut akan disebarakan kepada siswa sebagai responden dalam penelitian ini.

## **2. Instrument Pengumpulan Data**

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2019:156). Instrumen penelitian ini menggunakan instrument kuesioner atau angket. Pertanyaan-pertanyaan berdasarkan pada indikator-indikator dari variabel, kemudian indikator-indikator variabel tersebut dijadikan

sebagai acuan atau titik tolak untuk mengukur item-item instrument yang berupa pertanyaan.

a. Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi

**Tabel. 3**  
**Kisi-kisi Instrumen Lembar Obsevasi di Sekolah**

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1.	Lingkungan Sekolah	1. Kondisi Fisik Sekolah 2. Kebersihan Sekolah 3. Kenyamanan Sekolah 4. Keamanan Sekolah
2.	Kondisi siswa	1. Kondisi Fisik Siswa 2. Komunikasi Siswa
3.	Interaksi	1. Interaksi siswa dengan siswa 2. Interaksi siswa dengan guru
4.	Aktivitas Belajar	1. Perhatian siswa terhadap guru dan materi yang dipelajari 2. Perhatian siswa dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru 3. Partisipasi aktif siswa dalam berdiskusi 4. Interaksi siswa dengan guru maupun dengan siswa lainnya saat prose pembelajaran

b. Kisi-kisi Instrumen Lembar Wawancara

**Tabel. 4**  
**Kisi-kisi Instrumen Lembar Wawancara Guru**

No.	Aspek	Indikator
1.	Peran Guru	1. Mengerti karakteristik setiap siswa 2. Guru sebagai pendidik 3. Guru sebagai pengajar 4. Guru sebagai penasehat 5. Guru sebagai pembimbing
2.	Tugas Guru	1. Memberikan pembelajaran aktif dan menyenangkan 2. Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran 3. Mampu mengembangkan strategi, model dan metode saat mengajar 4. Mampu memberikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran

c. Kisi-kisi Instrumen Angket (Menggunakan Skala Guttman/Binner)

**Tabel. 5**  
**Kisi-kisi Instrumen Angket**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Item
1.	Kegiatan Visual	Membaca buku sumber atau referensi	1
		Mengamati gambar atau video pembelajaran	3
2.	Kegiatan Oral	Memberikan pertanyaan	1
		Menanggapi/menjawab pertanyaan	1
		Berdiskusi	1
3.	Kegiatan mendengar	Menyimak/mendengarkan penjelasan guru	1
4.	Kegiatan menulis	Membuat catatan materi	1
		Membuat laporan diskusi	1
		Mengerjakan soal	3
5.	Kegiatan menggambar	Menggambar peta atau tabel	1
6.	Kegiatan mental	Mengingat materi pelajaran	1
7.	Kegiatan Emosional	Berseangat dalam belajar	6
<b>Total</b>			<b>20</b>

**G. Validitas dan Reliabilitas**

Validitas dan reliabilitas instrumen tidak serta-merta ditentukan oleh instrumen itu sendiri. Menurut Sugiyono (2014), faktor-faktor yang mempengaruhi validitas dan reliabilitas suatu alat ukur (instrumen) selain instrumen adalah pengguna alat ukur yang melakukan pengukuran dan subjek yang diukur. Namun, faktor-faktor tersebut dapat diatasi dengan jalan menguji instrumen dengan uji validitas dan reliabilitas yang sesuai. Pengujian dilakukan untuk menjaga validitas dan reliabilitasnya

## 1. Uji Validitas

Sugiyono(2018:267), menyatakan uji validitas merupakan persamaan data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung yang terjadi pada subyek penelitian. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pernyataan pada kuesioner mampu mengungkapkan yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

### Rumus korelasi *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi yang dicari

N = Jumlah responden

$\sum XY$  = Hasil skor X dan Y untuk setiap responden

$\sum X$  = Skor item tes

$\sum Y$  = Skor responden

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat nilai x

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat nilai y

**Tabel. 6**  
**Kriteria besarnya koefisien *product moment***

Besar Nilai r	Interpretasi
$0,80 < r \leq 1,00$	Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Cukup
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat rendah

Kriteria harga  $r_{xy}$  adalah item tes dikatakan valid jika  $r_{xy \text{ hitung}} > r_{xy \text{ tabel}}$  pada taraf signifikan 5%.

- Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka item kuesioner tersebut valid.
- Apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka item kuesioner tersebut dikatakan tidak valid.

Uji validitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas dengan bantuan program SPSS Versi. 22 (*Statistical Program For Social Science*) dengan tujuan mendapatkan hasil perhitungan yang akurat dan mempermudah dalam melakukan pengolahan data, sehingga lebih cepat dan tepat. Hasil analisis uji validitas setelah dikonsultasikan dengan  $r$  kritis atau  $r$  tabel yaitu 0,404 karena jumlah siswa yang diteliti adalah sebanyak 24 siswa.

Hasil uji validitas pada 20 butir pertanyaan pada kuesioner *pre-test* kelas 4 terdapat 18 butir pertanyaan yang valid dan 2 butir pertanyaan yang tidak valid yaitu pada nomor 11 dan 12. Butir pertanyaan yang dinyatakan tidak valid tidak akan digunakan dalam penelitian.

Hasil uji validitas pada 20 butir pertanyaan pada kuesioner *post-test* kelas 4 terdapat 18 butir pertanyaan yang valid dan 2 butir pertanyaan yang tidak valid yaitu pada nomor 17 dan 20. Butir pertanyaan yang dinyatakan tidak valid tidak akan digunakan dalam penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2018:268) uji reliabilitas adalah derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Data yang tidak reliabel, tidak dapat di proses lebih lanjut karena akan menghasilkan kesimpulan yang bias. Suatu alat ukur yang dinilai reliabel jika pengukuran tersebut menunjukkan hasil-hasil yang konsisten dari waktu ke waktu.

Reliabilitas artinya memiliki sifat dapat dipercaya. Suatu alat ukur dikatakan memiliki reliabilitas apabila dipergunakan berkali-kali oleh

orang yang sama atau oleh orang yang lain dan ternyata tetap memberikan hasil yang relatif sama. Reliabilitas mengandung makna stabilitas (tidak berubah-ubah), konsisten dan dapat diandalkan.

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur reliabilitas data dalam penelitian ini adalah menggunakan program SPSS versi 22 dengan *Cronbach Alpha*.

pengambilan keputusan:

Jika nilai Cronbach's Alpha  $> 0,60$  maka data dinyatakan reliabel dan;

Jika nilai Cronbach's Alpha  $< 0,60$  maka data dinyatakan tidak reliabel

Kriteria Reliabilitas instrumen sebagai berikut:

**Tabel 7**  
**Deskripsi Kriteria Reliabilitas instrumen**

Nilai	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Cukup
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Hasil uji reliabilitas pre-test dan post-test yang dilakukan menggunakan program SPSS sebagai berikut:

**Tabel 8**  
**Hasil Uji Reliabilitas instrumen (Pre-test dan Post-test)**

Hasil Uji Reliabilitas instrumen	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<b>Ket.</b>
	0,826	0,900	Reliabilitas sangat tinggi

Berdasarkan tabel 8 di atas menunjukkan bahwa tingkat kereliabelan data yaitu sangat tinggi, dimana jika melihat "r tabel" *product moment* dengan "df" diketahui yaitu sebesar 22 pada taraf signifikan 5% yaitu di



dapatkan nilai r tabel sebesar 0,404 sehingga setelah melakukan uji nilai pada *pre-test* sebesar 0,826 dan pada *post-test* sebesar 0,900. Sehingga dari perhitungan tersebut dikarenakan nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60 maka data dapat dinyatakan reliabel dengan reliabilitas sangat tinggi

## H. Analisis Data

Metode analisis data yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis statistik deskriptif dan Inferensial. Sugiyono (2018:199), statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya digeneralisasikan (diinferensialkan) untuk populasi dimana sampel diambil.

### 1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif itu lebih mengarah pada proses pengumpulan, analisis dan penyajian data. Data deskriptif dapat diperoleh dengan menggunakan statistik deskriptif berikut :

Menyusun tabel distribusi frekuensi dengan langkah-langkah:

- a. Mengurutkan data dari nilai terkecil hingga nilai terbesar
- b. Menghitung jumlah frekuensi atau sebaran
- c. Menghitung persentase jumlah sebaran
- d. Menyusun tabel distribusi frekuensi

## 2. Statistik Inferensial

Analisis inferensial atau *probabilitas* adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik analisis data dengan statistik inferensial digunakan untuk pengujian hipotesis.

Pengujian hipotesis digunakan statistik parametrik dengan uji-t. Uji-t dengan *Paired Sampel t-test* dilakukan karena data perbedaan *pretest* dan *posttest*, untuk melihat signifikansi pengujian hipotesis. *Pretest* digunakan sebagai indikator awal aktivitas siswa. Sebelum dilakukan uji *Paired Sample t-test*, terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat statistik parametrik, yang meliputi:

### a. Uji normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan data yang digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Peneliti melakukan uji ini dengan menggunakan bantuan program SPSS versi. 22 dengan uji *Shapiro-Wilk*. Uji *Shapiro-Wilk* adalah uji yang dilakukan apabila sampel merupakan sampel kecil dengan jumlah sampel kurang dari 30 maka uji tersebut digunakan. kriteria pengambilan keputusan pada uji *Shapiro-Wilk* adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. > 0, 05 maka data dinyatakan normal
- 2) Jika nilai Sig. < 0, 05 maka data dinyatakan tidak normal

b. Uji homogenitas

Pengujian tersebut dilakukan karena peneliti akan menggeneralisasikan akhir penelitian atau hipotesis (  $H_0$  atau  $H_a$ ) yang dicapai pada sampel terhadap populasi. Artinya bahwa apabila data yang diperoleh homogen maka kelompok-kelompok sampel berasal dari populasi yang sama. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi. 22 dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. pada based on mean  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen.
- 2) Jika nilai Sig. pada based on mean  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogeny

c. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara atau jawaban sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian dengan menggunakan program SPSS versi. 22

Pengujian hipoesis pada penelitian ini menggunakan *t-test (Paired Sample t-test)* dimana uji ini dilakukan apabila sampel penelitian merupakan sampel kecil yaitu sampel penelitian kurang dari 30 orang Kriteria pengambilan keputusan pada uji Paired Sampel t-test ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. (2 tailed)  $> 0,05$  maka dinyatakan  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak artinya tidak ada perbedaan aktivitas belajar.

- 2) Jika nilai Sig. (2 tailed)  $< 0,05$  maka dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada atau terdapat perbedaan aktivitas belajar.