

BAB II
PENERAPAN METODE *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM QUIZ*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA
MATERI POKOK MAKANAN SEHAT

A. Kajian Pustaka

Metode *Team Quiz* merupakan salah satu metode dari *cooperative learning*. Peneliti mendiskripsikan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan.

Penelitian Indah Permata Sari, tahun 2009, dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Belajar *Team Quiz* pada Siswa Kelas XI Semester II MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2008/2009”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar matematika dan tanggapan positif siswa terhadap pembelajaran matematika dengan strategi belajar *team quiz* pada siswa kelas XI IPA 1 dengan materi komposisi fungsi dan invers fungsi. Hal ini dapat dilihat pada indikator-indikator yang muncul, yaitu Adanya peningkatan prestasi belajar matematika. Hal ini terbukti dari hasil tes diagnostik pada siklus I : nilai maksimal 100, nilai minimal 40, nilai rata-rata ketuntasan individu 83,6 dengan persentase ketuntasan klasikalnya 84% dan siklus II nilai maksimal 100, nilai minimal 70, nilai rata-rata ketuntasan individu 98 dengan persentase ketuntasan klasikalnya 100 %. Adanya tanggapan yang positif dari siswa. Hal ini terbukti dari hasil angket siswa yaitu Sangat tertarik (52%), Tertarik (44%), Sedang (0%), Kurang tertarik (4%), Tidak tertarik (0%). Dari keseluruhan hasil angket juga menunjukkan bahwa tanggapan siswa tergolong sangat tertarik dengan presentase sebesar 52% terhadap pembelajaran tersebut¹.

¹ Sari, Indah Permata, Skripsi : *Upaya Meningkatkan Prestasi Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Belajar Team Quiz pada Siswa Kelas XI Semester II MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2008/2009*, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, 2009.

Peneliti Yuni Ifayati, NIM 1302232, berjudul “Implementasi Metode *Cooperative Learning* dalam pembelajaran IPA di SMP Semesta Semarang” didalamnya berisi Implementasi *Cooperative Learning* dalam Pembelajaran IPA di SMP Semesta Semarang. triangulasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) adanya peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari meningkatnya indikator banyaknya siswa yang: a) mau menjawab pertanyaan dari guru sebelum tindakan 12,12%, putaran I 28,13%, putaran II 41,94% dan di akhir tindakan 62,50%, b) mau bertanya kepada guru sebelum tindakan 9,09%, putaran I 21,88%, putaran II 38,71% dan di akhir tindakan 50%, c) mau maju mengerjakan latihan soal di depan kelas sebelum tindakan 6,06%, putaran I 12,50%, putaran II 32,26% dan di akhir tindakan 53,13% dan (2) ada peningkatan hasil belajar siswa yang mendapat nilai lebih dari nilai KKM yaitu 68 sebelum tindakan 24,24%, putaran I 40,63%, putaran II 70,97% dan di akhir tindakan 93,75%. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa (1) penerapan Metode *Cooperative Learning* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat belajar siswa dan (2) penerapan Metode *Cooperative Learning* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²

Berdasar penelitian diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa strategi *time quiz* merupakan metode pembelajaran yang menekankan aktivitas kooperatif siswa dalam belajar yang berbentuk kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama dengan menggunakan berbagai macam aktifitas belajar guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dan memecahkan masalah secara kolektif.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses,

² Ifayati, Yuni, Skripsi : *Implementasi Model Cooperative Learning dalam pembelajaran IPA di SMP Semesta Semarang didalamnya berisi Implementasi Cooperative Learning dalam Pembelajaran IPA di SMP Semesta Semarang*. UNNES, Semarang, 2005.

suatu kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan³.

Belajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan individu secara keseluruhan, baik fisik maupun psikis, untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku⁴.

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dari segala sesuatu yang diperkirakan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia⁵.

Belajar pada dasarnya pengalaman yang sama dan berulang-ulang dalam situasi tertentu serta berkaitan dengan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan dan pemahaman. Sedang yang dimaksud pengalaman adalah proses belajar tidak lain adalah interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Benyamin S. Bloom seperti dikutip oleh Catharina⁶ merumuskan belajar sebagai perubahan tingkah laku, meliputi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah efektif, ranah psikomotorik.

Ranah kognitif adalah perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Ranah afektif adalah perilaku yang berupa sikap, nilai-nilai, dan prestasi, sedangkan psikomotorik adalah yang terutama berkaitan dengan keterampilan/kelincahan dan kondisinya.

Belajar adalah proses perubahan perilaku dalam arti luas, baik perubahan perilaku yang bersifat laten (*convert behaviour*) maupun perilaku yang tampak (*overt behaviour*)⁷.

³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara: 2001, hlm.27

⁴ Slameto. *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta, 2003, hlm 2

⁵ Darsono, Max. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : IKIP Semarang Press. 2000. hlm. 6

⁶ Anni, Catharina Tri, *Psikologi Belajar*, Semarang : UPT MKK UNNES, 2006, hlm. 7.

⁷ Catharina Tri Anni, dkk, *Psikologi Belajar*, Semarang: UPT MKK UNNES, 2005, hlm.. 15

2. Belajar adalah Suatu Proses

Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Jadi belajar merupakan langkah-langkah atau prosedur yang harus ditempuh⁸.

Sebagaimana diungkap dalam buku *At Tarbiyah wa Turuqu At Tadris* juz 1 yang berbunyi:

أَمَّا التَّعْلِيمُ فَمَحْدُودٌ بِالْمَعْرِفَةِ الَّتِي يُقَدِّمُهَا الْمُدْرِسُ فَيَحْصِلُهَا التَّلْمِيذُ، وَلَيْسَتْ الْمَعْرِفَةُ دَائِمًا قُوَّةً، وَإِنَّمَا هِيَ قُوَّةٌ إِذَا سَخَّذَ مَتَّ فِعَالًا وَاسْتَفَادَ مِنْهَا الْفَرْدُ فِي حَيَاتِهِ وَسُلُوكِهِ

Artinya:

“Adapun pembelajaran itu dibatasi dengan pengetahuan yang disampaikan oleh guru sehingga dapat ditangkap peserta didik. Pengetahuan tidak bertahan abadi dan kuat selamanya. Akan tetapi ia akan kuat ketika ia digunakan dan diamankan dalam perbuatan. Dan seseorang dapat mengambil manfaat dari pengetahuan dalam pengetahuan dan tingkah lakunya⁹.”

Menurut Bruner, dalam proses belajar dapat dibedakan menjadi tiga fase atau episode, yakni informasi, transformasi dan evaluasi.

a. Informasi

Dalam tiap pelajaran kita diperoleh sejumlah informasi, ada yang menambah pengetahuan yang telah kita miliki, ada yang memperhalus dan memperdalamnya, ada pula informasi yang bertentangan dengan apa yang telah kita ketahui sebelumnya.

b. Transformasi

Informasi itu harus dianalisis, diubah atau ditransformasi ke dalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih luas. Dalam hal ini bantuan guru sangat diperlukan.

c. Evaluasi

⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, *op.cit.* hlm.29

⁹ Sholeh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid, *At Tarbiyah wa Turuqu At Tadris juz 1*, Mesir: Darul Ma'arif, 1968, hlm.61

Kemudian kita nilai hingga manakah pengetahuan yang kita peroleh dan transformasi itu dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala-gejala yang lain.

Dalam proses belajar ini ketiga episode ini selalu ada. Yang menjadi masalah adalah berapa banyak informasi yang diperlukan agar dapat ditransformasi. Lama tiap episode tidak selalu sama. hal ini antara lain juga tergantung pada hasil yang diharapkan, motivasi siswa belajar, minat, keinginan untuk mengetahui dan dorongan untuk menemukan diri¹⁰.

3. Tujuan Belajar

Tujuan belajar penting bagi guru dan siswa sendiri, diantaranya:

- a. Guru menyusun acara pembelajaran dan berusaha mencapai sasaran belajar, suatu perilaku yang dapat dilakukan oleh siswa.
- b. Siswa melakukan tindakan belajar, yang meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹¹

Akibat belajar tersebut siswa mencapai tujuan belajar tertentu. Dengan makin meningkatnya kemampuan maka secara keseluruhan siswa dapat mencapai tingkat kemandirian.

4. Unsur Belajar

Belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait-mengait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajar, merupakan orang yang menerima materi pembelajaran, dapat berupa peserta didik, peserta pelatihan, dan lain-lain. Pembelajar memiliki organ penginderaan yang mentransformasikan hasil pengindraannya ke dalam memori yang kompleks; dan syaraf atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang telah dipelajari.

¹⁰ Nasution. S, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003, hlm.9-10

¹¹ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm.23

- b. Rangsangan (*stimulus*). Peristiwa yang merangsang penginderaan pembelajar disebut situasi stimulus. Dalam kehidupan seseorang terdapat banyak stimulus yang berada di lingkungannya, antara lain suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang. Agar pembelajaran mampu belajar optimal, siswa harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.
- c. Memori pembelajar, berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari aktivitas belajar sebelumnya;

Respon, merupakan tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Pembelajar yang sedang mengamati stimulus, maka memori yang ada di dalam dirinya kemudian memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam pembelajaran diamati pada akhir proses belajar yang disebut perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).¹²

Ciri-ciri pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut¹³ :

- a. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- b. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
- c. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
- d. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- e. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- f. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis.

Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa¹⁴.

¹² Catharina Tri Anni, dkk, *op.cit*, hlm. 3-4

¹³ Darsono, Max, *Op. Cit.*, 2000, Hal 25

¹⁴ Suyitno, Amin. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: Jurusan Matematika FMIPA UNNES. 2004. Hal 2

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik

C. Pembelajaran *Cooperatif Learning*

Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur. Ada empat (4) prinsip pembelajaran kooperatif jika kita ingin menerapkannya¹⁵, yaitu :

1. Terjadinya saling ketergantungan secara positif (*positive interdependence*) Siswa berkelompok, saling bekerja sama dan mereka menyadari bahwa mereka saling membutuhkan satu sama lain.
2. Terbentuknya tanggung jawab personal (*individual accountability*) Setiap anggota kelompok merasa bertanggung jawab untuk belajar dan mengemukakan pendapatnya sebagai sumbang saran dalam kelompok.
3. Terjadinya keseimbangan dan keputusan bersama dalam kelompok (*equal participation*) Dalam kelompok tidak hanya seorang atau orang tertentu saja yang berperan, melainkan ada keseimbangan antarpersonal dalam kelompok.
4. Interaksi menyeluruh (*simultaneous interaction*) Setiap anggota kelompok memiliki tugas masing-masing secara proporsional dan secara simultan mengerjakan tugas atau menjawab pertanyaan.

Roger dan David Johnson menjelaskan ada lima unsur pembelajaran kooperatif (pembelajaran gotong royong) yang harus diterapkan¹⁶, yaitu :

1. Saling ketergantungan positif
Keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya.

¹⁵ Lie, Anita. 2003. *Cooperative Learning (Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas)*. Jakarta : Grasindo Halaman 12

¹⁶ *Ibid.* 2002. Hal. 12

2. Tanggung jawab perseorangan
Setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.
3. Tatap muka
Setiap kelompok harus diberi kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi.
4. Komunikasi antar anggota
Suatu kelompok tergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka mengutarakan pendapat.
5. Evaluasi proses kelompok
Setiap kelompok harus melakukan evaluasi hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

D. Strategi *Team Quiz*

1. Pengertian Strategi *Team Quiz*

Team Quiz merupakan model pembelajaran dimana siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil dengan masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab soal, dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol.

Strategi ini dirancang untuk memanfaatkan fenomena kerjasama atau gotong royong dalam pembelajaran yang menekankan terbentuknya hubungan antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Terbentuknya sikap dan perilaku yang demokratis serta tumbuhnya produktivitas kegiatan belajar peserta didik. Peserta didik selain individu juga mempunyai segi sosial yang perlu dikembangkan, mereka dapat bekerjasama saling bergotong royong dan saling tolong menolong, maka siswa diharapkan dapat menjalin kerjasama antar teman satu kelas.

2. Unsur-Unsur Strategi *Team Quiz*

Strategi *team quiz* ini memiliki unsur-unsur yang saling terkait yakni :

- a. Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*)
- b. Akuntabilitas individual (*individual accountability*)
- c. Tatap muka (*face to face interaction*)
- d. Ketrampilan sosial (*social skill*)
- e. Proses kelompok (*group processing*)

3. Langkah-Langkah Strategi *Team Quiz*

Langkah-langkah dalam pelaksanaan strategi *Team Quiz* atau metode kuis berkelompok adalah¹⁷ :

- a. Memilih topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian
- b. Bagilah siswa (peserta didik menjadi tiga kelompok yaitu A, B, dan C
- c. Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit.
- d. Setelah penyampaian, minta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan sederhana berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan, kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- e. Mintalah kepada kelompok A untuk memberikan pertanyaan kepada kelompok B jika kelompok B lemparkan pertanyaan ke kelompok C begitu sebaliknya.
- f. Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya, lakukan seperti proses untuk kelompok A.
- g. Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
- h. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

4. Evaluasi Strategi *Team Quiz*

Penilaian strategi *team quiz*, peserta didik mendapat nilai pribadi dan nilai kelompok siswa bekerja sama dengan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk tes, kemudian masing-masing mengerjakan tes sendiri-sendiri dan menerima nilai pribadi. Nilai kelompok tradisional biasanya dibentuk dengan beberapa cara; pertama, nilai kelompok biasanya diambil dari nilai terendah yang didapat oleh siswa dalam

¹⁷ B.Uno, Hamzah, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Kreatif dan Efektif*, Bumi Aksara, Jakarta, 13220. 2002, hlm 25-26

kelompok. Kedua, nilai kelompok juga diambil dari rata-rata nilai semua anggota kelompok¹⁸.

Kelebihan cara tersebut adalah semangat gotong royong yang ditanamkan. Dengan cara ini kelompok lebih keras untuk membantu semua anggota dalam mempersiapkan diri untuk tes, namun kekurangannya adalah perasaan negative dan tidak adil, siswa yang mampu akan merasa dirugikan oleh nilai rekannya yang terendah sedangkan siswa yang lemah mungkin bias merasa bersalah karena nilai sumbangannya paling rendah.

E. Hasil Belajar IPA

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai individu sebagai usaha yang dialami secara langsung serta merupakan aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, ketrampilan, kecerdasan, kecakapan dalam keadaan kondisi serta situasi tertentu. Syarat-syarat perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar adalah sebagai berikut¹⁹:

- a. Hasil belajar sebagai pencapaian tujuan.
- b. Hasil belajar sebagai buah dari proses kegiatan yang disadari.
- c. Hasil belajar sebagai produk latihan.
- d. Hasil belajar merupakan tindak tanduk yang berfungsi efektif dalam kurun waktu tertentu.
- e. Hasil belajar harus berfungsi operasional dan potensial

Prestasi belajar memang merupakan hasil proses yang kompleks yang melibatkan sejumlah variabel dan faktor yang terdapat dalam diri individu sebagai pembelajar, yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Prestasi akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran disekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.

Hasil belajar siswa berfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut terutama dilihat dari

¹⁸ M. Buchori, *Tehnik Evaluasi Pendidikan*, 1985

¹⁹ Slameto. *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta 2003, hlm 10

sisi kognitif, karena aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari: kecerdasan, bakat, minat dan perhatian, motif, kesehatan, cara belajar, lingkungan keluarga, lingkungan pergaulan, sekolah dan sarana pendukung belajar²⁰,

Keberhasilan siswa mencapai hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Faktor itu terdiri dari tingkat kecerdasan yang baik, pelajaran sesuai bakat yang dimiliki, ada minat dan perhatian yang tinggi dalam pembelajaran, motivasi yang baik dalam belajar, cara belajar yang baik dan strategi pembelajaran variatif yang dikembangkan guru. Suasana keluarga yang memberi dorongan anak untuk maju. Selain itu, lingkungan sekolah yang tertib, teratur, disiplin, yang kondusif bagi kegiatan kompetisi siswa dalam pembelajaran.²¹

Pencapaian hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu²² :

- a. Kesiapan belajar
- b. Motivasi
- c. Keaktifan siswa
- d. Mengalami sendiri
- e. Pengulangan
- f. Balikan dan Penguatan

2. Tinjauan tentang Kawasan Prestasi Belajar²³

a. Kawasan Kognitif (pemahaman)

Tujuan kognitif berorientasi kepada kemampuan “berfikir”, mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan

²⁰ *Ibid.* 2003. hlm 10

²¹ Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Ilmu. 2002. hlm 65

²² Darsono, Max. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : IKIP Semarang Press. 2000, hlm 26 – 29

²³ Yamin, Martinis. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Gaung Persada Press. 2005, hlm 27-39

gagasan, metode, atau prosedur yang sebelumnya dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut²⁴.

Kawasan kognitif terdiri dari enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Keenam tingkat tersebut adalah :

- a. Tingkat pengetahuan (*knowledge*)
- b. Tingkat pemahaman (*comprehension*)
- c. Tingkat penerapan (*aplication*)
- d. Tingkat analisis (*analysis*)
- e. Tingkat sintesis (*synthesis*)

b. *Kawasan Afektif (sikap dan perilaku)*

Kawasan afektif merupakan tujuan yang berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati (*attitude*) yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Pengukuran hasil belajar afektif jauh lebih sukar dibandingkan dengan hasil belajar kognitif karena menyangkut kawasan sikap dan apresiasi. Kawasan afektif terdiri dari lima tingkat secara berurutan yaitu :

- a) Tingkat menerima (*receiving*)
- b) Tingkat tanggapan (*responding*)
- c) Tingkat menilai
- d) Tingkat organisasi
- e) Tingkat karakterisasi (*characterization*)

c. *Kawasan Psikomotor (psychomotor domain)*

Kawasan psikomotor adalah kawasan yang berorientasi kepada ketrampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh, atau tindakan (*action*) yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot. Kawasan psikomotor terdiri dari empat kelompok yang urutannya tidak bertingkat seperti kawasan kognitif dan afektif. Kelompok-kelompok tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Gerakan seluruh badan
- b) Gerakan yang terkoordinasi

²⁴ Anni, Catharina Tri, *Psikologi Belajar*, Semarang : UPT MKK UNNES, 2006, hlm. 7.

- c) Komunikasi nonverbal
- d) Kebolehan dalam berbicara

Dengan menjelaskan prestasi belajar di atas bisa mengetahui tentang bagaimana proses dari belajar mengajar yang merupakan suatu proses mendasar dalam pencapaian prestasi belajar. Prestasi belajar yang kurang optimal, hal itu kemungkinan disebabkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar khususnya belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

3. Pengertian Hasil Belajar IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan hasil kegiatan manusia, berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman, melalui serangkaian proses ilmiah, antara lain: penyelidikan, penyusunan, gagasan-gagasan²⁵. Mata pelajaran IPA adalah program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan dan kemampuan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa. Fungsi IPA yang sangat penting yaitu meningkatkan produksi dan untuk mengubah sikap dan pendayaan manusia terhadap alam.

Untuk memperoleh prestasi belajar IPA yang diharapkan maka ada kriteria untuk meningkatkan hasil atau prestasi belajar. Menurut Sudjana ada dua kriteria yang dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan hasil belajar yaitu :

- a. Kriteria ditinjau dari prosesnya
- b. Kriteria ditinjau dari sudut hasil yang dicapai.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang lingkup pembelajaran IPA meliputi :

- a. Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi aspek pengetahuan kognitif tingkat rendah (ingatan dan pemahaman), kognitif tingkat tinggi (aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi).

²⁵ Departemen P dan K, *Op.Cit*. 1994, hlm 93

- b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap yang meliputi aspek-aspek penerimaan, tanggapan keyakinan, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik yang berkenaan dengan ketrampilan dan kemampuan bertindak yang meliputi aspek-aspek gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, ketepatan dan ketrampilan kompleks.

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar IPA diklasifikasi menjadi 2 (dua)²⁶ yaitu :

- a. Faktor internal siswa (peserta didik) meliputi :
 - 1) Faktor psikis intelektual yang meliputi intelegensi, motivasi sikap, perasaan, minat, kondisi akibat sosial dan ekonomi.
 - 2) Faktor fisik meliputi keadaan fisik.
- b. Faktor eksternal peserta didik meliputi :
 - 1) Faktor pengatur proses belajar di sekolah yang meliputi kurikulum, disiplin sekolah, fasilitas belajar, pengelompokan belajar.
 - 2) Faktor sosial di sekolah yang meliputi system sosial status sosial dan interaksi guru dan siswa.
 - 3) Faktor situasi meliputi keadaan ekonomi, keadaan waktu, tempat dan iklim.

6. Materi Pokok Makanan Sehat

Agar sehat dan kuat tubuh memerlukan makanan sehat, menjaga kebersihan tubuh dan kebersihan lingkungan. Kita memerlukan air bersih untuk minum dan mencuci pakaian kita harus bersih.

Makanan dapat diartikan sebagai sesuatu yang dimakan, akan merupakan bahan baku untuk menyusun tubuh. Bahan makanan sering juga disebut sebagai bahan pangan, yaitu sesuatu yang umumnya dimasak atau diolah, lalu disusun sebagai hidangan²⁷.

²⁶ Winkel, W.S., *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Gramedia, 1989, hlm 34

²⁷ Rumanta, Maman, *Praktikum IPA di SD*, Jakarta, Universitas Terbuka, 2011, hlm 3.1

Makanan sehat bagi tubuh adalah makanan yang bersih dan bergizi. Nasi sayuran buah buahan daging telur tahu tempe dan susu. Setiap hari harus memakan makanan sehat agar tubuh sehat dan kuat. Jajan sembarangan tidak sehat makanan harus bersih.

Pengelompokan makanan didasarkan pada slogan “*Empat Sehat Lima Sempurna*”. Slogan ini mendidik masyarakat Indonesia tentang tata cara sederhana dan mudah untuk menyusun menu seimbang menurut kemampuan dan selera masing-masing, dan menyadarkan erat hubungan antara makanan dan kesehatan. Berdasarkan hal tersebut, makanan dikelompokkan menjadi 5 golongan, yaitu²⁸ :

- a. Makanan pokok merupakan sumber zat tenaga (energi).

Makanan utama berfungsi sebagai sumber tenaga bagi tubuh kita sehingga tubuh mampu melakukan aktifitas sehari-hari. Contohnya seperti nasi, jagung, oat, kentang, gandum/tepung terigu, serta umbi-umbian lainnya.

- b. Lauk pauk merupakan makanan sumber zat pembangun.

Lauk pada makanan memiliki fungsi untuk memenuhi kebutuhan zat pembangun pada tubuh. Misalnya yaitu tempe, tahu, telur, daging, ikan, dan lain-lain.

- c. Sayuran merupakan bahan makanan sumber zat pengatur.

Sayur-sayuran pada makanan memiliki fungsi untuk memenuhi kebutuhan zat pengatur pada tubuh. Contoh : Kangkung, bayam, terong, tomat, cabe, kacang panjang, kol gepeng, labu siam, dan lain sebagainya.

- d. Buah-buahan merupakan bahan makanan sumber zat pengatur seperti sayuran.

Mirip dengan sayur mayur, buah-buahan pada makanan memiliki fungsi untuk memenuhi kebutuhan zat pengatur pada tubuh.

²⁸ Suseno, Bambang, Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI untuk Kelas I, Jakarta, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2010, hlm 16-17

Contohnya yakni apel, manggis, markisa, kesemek, salak pondoh, duren, dan lain sebagainya.

- e. Susu merupakan sumber zat pembangun dan pengatur.

Susu sebagai pelengkap di mana tidak ada kewajiban atau keharusan kita untuk mengkonsumsi atau meminumnya. Namun tidak ada salahnya jika kita minum susu setelah makan, karena mengandung berbagai macam kandungan zat yang berguna dan baik bagi tubuh kita.

Zat-zat gizi yang terkandung dalam makanan sehat, antara lain :

- a. Karbohidrat

Karbohidrat kompleks bisa kita penuhi dari gandum, beras, terigu, buah dan sayuran. Pilih karbohidrat yang berserat tinggi dan kurangi karbohidrat yang berasal dari gula, sirup dan makanan yang manis-manis. Konsumsi makanan yang manis paling banyak 3-5 sendok makan per hari. Kebutuhan tubuh akan serat sebanyak lebih dari 25 gram per hari. Untuk memenuhinya diajarkan untuk mengkonsumsi buah dan sayur.

- b. Protein

Protein dalam tubuh merupakan asam amino esensial yang diperlukan sebagai zat pembangun, yaitu untuk pertumbuhan dan pembentukan protein dalam serum, hemoglobin, enzim, hormone dan antibody, menggantikan sel-sel yang rusak, memelihara keseimbangan asam basa cairan tubuh Sumber energi²⁹. Konsumsi protein harus lengkap antara protein nabati dan hewani. Sumber protein nabati didapat dari kedelai, tempe dan tahu, sedangkan protein hewani berasal dari ikan, daging (sapi, ayam, kerbau, kambing)

- b. Mineral

Mineral merupakan bagian dari tubuh dan memegang peranan penting dalam pemeliharaan fungsi tubuh, baik pada tingkat sel,

²⁹ Mangunkusumo, RS.Cipto. *Persatuan Ahli Gizi*. Jakarta Gramedia: Pustaka. 2008. Hlm 25

jaringan, organ maupun fungsi tubuh secara keseluruhan. Didalam ketersediaanya tidak semua bahan makanan bisa mengandung mineral yang bisa digunakan untuk keperluan tubuh, dan dimanfaatkan oleh tubuh. Sumber makanan yang mengandung mineral, antara lain :

- 1) Kalsium terdapat dalam susu dan keju
- 2) Natrium terdapat dalam garam dapur
- 3) Kalium terdapat dalam daging dan buah-buahan.
- 4) Fosfor, klorin, Mg dan sulfur terdapat dalam susu dan daging

Fungsi umum mineral dalam tubuh adalah memelihara keseimbangan asam basa tubuh dengan jalan penggunaan mineral pembentuk asam (klorin), fosfor (belerang dan mineral), pembentuk basa (kapur, besi, magnesium, kalium, dan natrium) dan mengkatalisasi reaksi dalam pemecahan karbohidrat, lemak, dan protein serta pembentukan lemak dan protein dalam tubuh.

c. Vitamin

Vitamin adalah zat organik yang kompleks yang dibutuhkan dalam jumlah sangat kecil dan pada umumnya tidak didapat dibentuk oleh tubuh. Oleh karena itu harus didapatkan dari makanan. Vitamin termasuk kelompok zat pengatur pertumbuhan dan pemeliharaan kehidupan. Tiap vitamin mempunyai tugas spesifik di dalam tubuh. Karena vitamin dapat rusak karena penyimpanan dan pengolahan³⁰. lemak

Lemak merupakan zat padat energi, dimana kandungan energinya dua kali lipat karbohidrat dan protein. Fungsi dari lemak adalah Membentuk jaringan tubuh dan Sebagai pelarut, vitamin yang larut lemak seperti vitamin A, D, E, K. Sumber makanan sumber lemak : daging berlemak, margarin, minyak goreng, jerohan, keju, dan lain-lain³¹. Tubuh manusia juga membutuhkan lemak, akan tetapi konsumsi

³⁰ Sunita. *Status Ilmu Gizi*. Jakarta: EGC. 2007. Hlm : 24

³¹ <http://gayahidupsehat.org/pola-makan-4-sehat-5-sempurna/#ixzz1szCcOaku>

lemak yang berlebihan akan menimbulkan dampak yang negatif, untuk itu dianjurkan untuk tidak berlebihan dalam mengkonsumsi lemak.

7. Pembelajaran IPA dengan Penerapan Metode Team Quiz

Indikator pencapaian tujuan pembelajaran IPA pada materi pokok makanan sehat melalui strategi *team quiz*. yaitu :

- a. Dapat mengembangkan kapasitas belajar kompetensi dasar dan potensi yang dimiliki siswa secara penuh.
- b. Dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar dengan suasana lingkungan yang menyenangkan.

F. Hipotesa

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan suatu hypothesis tindakan sebagai berikut :

“Dengan penerapan metode *Cooperative Learning* tipe *Team Quiz*, maka hasil belajar siswa kelas I MI Ad-Dainuriyah Sendangguwo Tembalang pada mata pelajaran IPA materi pokok makanan sehat akan meningkat”.