

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Belajar dan Hasil Belajar

###### a. Pengertian Belajar

Menurut Skinner,<sup>1</sup> belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Oleh karena itu dalam belajar dapat ditemukan hal-hal: (1) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar, (2) respons belajar, (3) konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut. Sebagai ilustrasi, perilaku respon yang baik diberi hadiah, sebaliknya perilaku respon yang tidak baik diberi teguran dan hukuman.

Menurut Gagne,<sup>2</sup> belajar adalah kegiatan yang kompleks. Hasil belajar tersebut berupa kapabilitas. Setelah belajar memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah berasal dari: (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Dengan

---

<sup>1</sup> Dimiyati dan Moedjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), hlm. 9.

<sup>2</sup> Dimiyati dan Moedjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 10.

demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru.

Menurut Dimiyati dan Moedjiono, Piaget berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu, sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungannya.<sup>3</sup> Lingkungan tersebut senantiasa mengalami perubahan. Karena interaksi dengan lingkungan ini maka fungsi intelek dari individu yang bersangkutan menjadi berkembang. Perkembangan intelektual ini meliputi tahapan sebagai berikut: (1) sensori motor (0-2 tahun), (2) pra operasional (2-7 tahun), (3) operasional konkrit (7-11 tahun), dan (4) operasi formal (11 tahun ke atas). Berdasarkan konsep tersebut, belajar pengetahuan menurut Piaget meliputi tiga fase yakni fase eksplorasi, pengenalan konsep dan aplikasi konsep. Dalam fase pengenalan konsep, anak mengenal konsep yang ada hubungannya dengan gejala. Sedangkan dalam fase aplikasi konsep, anak menggunakan konsep untuk meneliti gejala lain lebih lanjut.<sup>4</sup>

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang semakin berkembang pada diri seseorang melalui pengenalan secara berturut-

---

<sup>3</sup> Dimiyati dan Moedjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 13-14.

<sup>4</sup> Dimiyati dan Moedjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 13-14.

turut dari suatu situasi ke situasi lain yang diulang-ulang sehingga menjadi sempurna melalui tahapan-tahapan tertentu.

b. Hasil Belajar

Hasil menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah “sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan dan sebagainya”.<sup>5</sup> Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.<sup>6</sup>

Hasil belajar menurut Agus Supriyono pada hakekatnya adalah merupakan kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan.<sup>7</sup> Dengan demikian, hasil belajar yang harus dicapai siswa, hendaknya menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin Bloom, yang membagi hasil belajar

---

<sup>5</sup>Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), hlm. 895

<sup>6</sup>Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang: UPTMCK UNS, 2004), hlm. 4.

<sup>7</sup>Agus Supriyono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Cet. 2, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 5

kepada tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotoris.<sup>8</sup>

Hasil belajar menurut Oemar Hamalik, merupakan hasil interaksi antara kemampuan individu dengan lingkungan.<sup>9</sup> Menurut Nasution, hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, perubahan ini tidak hanya pengetahuan saja tetapi juga kecakapan sikap, penguasaan dan penghargaan dalam individu yang belajar.<sup>10</sup>

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa dari suatu proses belajar akan menyebabkan terjadi perubahan pada diri seseorang. Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan para diri siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang dialami oleh siswa dilakukan kegiatan penilaian, yaitu suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai oleh siswa dalam bentuk hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh proses belajar.

---

<sup>8</sup> Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006), cetakan ke-3, hlm. 211

<sup>9</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2009), hlm. 15-16.

<sup>10</sup> Nasution, dkk., *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bina Aksara, 1999), hlm. 10.

Bloom sebagaimana di kutip oleh Anas Sujiono membedakan tiga macam hasil belajar yaitu: (1) pengetahuan kognitif, (2) hasil belajar afektif, dan (3) psikomotorik:<sup>11</sup>

1) Ranah Kognitif

Keberhasilan belajar yang diukur oleh taraf penguasaan intelektuallitas, keberhasilan ini biasanya dilihat dengan bertambahnya pengetahuan siswa, yang terbagi menjadi:

- a) Pengetahuan (*Knowledge*) adalah ranah pengetahuan yang meliputi ingatan yang pernah dipelajari meliputi metode, kaidah, prinsip dan fakta.
- b) Pemahaman (*Comprehension*) meliputi kemampuan untuk menangkap arti, yang dapat diketahui dengan kemampuan siswa dalam menguraikan isi pokok dari suatu bacaan.
- c) Penerapan (*Application*), kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata. Penerapan ini dapat meliputi hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip dan teori.

---

<sup>11</sup> Anas Sujiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Pers, 2009), hlm. 49-59.

- d) Analisis (*Analysis*), meliputi kemampuan untuk memilah bahan ke dalam bagian-bagian atau menyelesaikan sesuatu yang kompleks ke bagian yang lebih sederhana. Contohnya mengidentifikasi bagian-bagian, menganalisa hubungan antar bagian-bagian dan membedakan antara fakta dan kesimpulan.
  - e) Sintetis (*Syntesis*), meletakkan bagian-bagian yang dihubungkan sehingga tercipta hal-hal yang baru.
  - f) Kreasi (*Creation*), kemampuan memberikan penilaian terhadap sesuatu.
- 2) Ranah Afektif (ranah rasa)
- a) Penerimaan (*Receiving*), kesediaan siswa untuk memperhatikan tetapi masih berbentuk pasif
  - b) Partisipasi (*Responding*), siswa aktif dalam kegiatan
  - c) Penilaian/penentuan sikap (*Valuing*), kemampuan menilai sesuatu, dan membawa diri sesuai dengan penilaian tersebut.
  - d) Organisasi (*Organizing*), kemampuan untuk membawa atau mempersatukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antara nilai-nilai dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten.

- e) Pembentukan Pola Hidup (*Characterization by value or value complex*), yaitu kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sehingga dapat menjadi pegangan hidup.
- 3) Psikomotorik (ranah karsa)

Psikomotorik adalah keberhasilan belajar dalam bentuk skill (keahlian) bisa dilihat dengan adanya siswa yang mampu mempraktekkan hasil belajar dalam bentuk yang tampak, yaitu meliputi:

- a) Persepsi (*Perception*), dapat dilihat dari kemampuan untuk membedakan dua stimuli berdasarkan ciri-ciri masing-masing.
- b) Kesiapan (*Set*), kesiapan mental dan jasmani untuk melakukan suatu gerakan.
- c) Gerakan terbimbing (*Guided respons*), melakukan gerakan sesuai dengan contoh yang diberikan.
- d) Gerakan yang terbiasa (*Mechanical respons*), kemampuan melakukan gerakan dengan lancar tanpa memperhatikan contoh yang diberikan.
- e) Gerakan yang kompleks (*Complex respons*), kemampuan melakukan beberapa gerakan dengan lancar, tepat dan efisien.
- f) Penyesuaian pola gerakan (*Adjustment*), kemampuan penyesuaian gerakan dengan kondisi setempat.

g) Kreativitas (*Creativity*), kemampuan melahirkan gerakan-gerakan baru.

Faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu:<sup>12</sup>

1) Faktor stimuli belajar

Stimuli belajar yang dimaksud yaitu segala hal diluar individu yang mendorong individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimuli dalam hal ini mencakup materiil, penegasan, serta suasana lingkungan eksternal yang harus diterima atau dipelajari oleh siswa.

2) Faktor metode belajar

Metode yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh siswa. Dengan kata lain, metode yang dipakai guru menimbulkan perbedaan yang berarti bagi proses belajar.

3) Faktor individual

Faktor individual sangat besar pengaruhnya terhadap belajar seseorang. Adapun faktor-faktor individual itu menyangkut hal-hal berikut:

---

<sup>12</sup> Wasti Sumanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bandung, PT Rineka Cipta, 2003), hlm, 113



- a) Kematangan
- b) Usia
- c) Perbedaan jenis kelamin
- d) Pengalaman
- e) Kapasitas mental
- f) Kondisi kesehatan jasmani dan rohani
- g) Motivasi<sup>13</sup>

Proses belajar mengajar merupakan suatu sistem yang terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi dalam mencapai tujuan. Dalam suatu pembelajaran, antara tujuan yang akan dicapai, metode pembelajaran dan evaluasi mempunyai keterkaitan yang sangat erat.<sup>14</sup> Evaluasi dalam sistem pengajaran menduduki peranan yang sangat penting, karena dengan evaluasi hasil belajar yang dicapai para siswa akan dapat diketahui setelah menyelesaikan program belajar dalam kurun waktu tertentu, dapat diketahui ketepatan metode mengajar yang digunakan dalam penyajian pelajaran, serta dapat diketahui tercapai atau tidaknya tujuan instruksional yang dirumuskan sebelumnya.

---

<sup>13</sup> Wasti Sumanto, *Psikologi Pendidikan*,, hlm.121.

<sup>14</sup> Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm.90.

Instrumen Evaluasi terdiri dari:<sup>15</sup>

1) Instrumen Kognitif

Instrumen kognitif adalah penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Menyusun instrumen kognitif dapat dilakukan dengan menggunakan bentuk tagihan pilihan ganda, tes lisan, uraian obyektif, uraian non obyektif, menjodohkan, performans, dan portofolio.<sup>16</sup>

2) Instrumen Psikomotorik

Instrumen psikomotorik terdiri dari dua macam, yaitu (1) soal dan (2) lembar yang digunakan untuk mengamati dan menilai jawaban peserta didik terhadap soal tersebut.<sup>17</sup>

3) Instrumen Afektif

Dilihat dari tujuannya, ada lima macam instrumen penilaian aspek afektif, yaitu instrumen sikap, instrumen minat, instrumen konsep diri, instrumen nilai dan instrumen moral.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, hlm. 87

<sup>16</sup> Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, 87

<sup>17</sup> Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, hlm. 98

<sup>18</sup> Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, hlm. 100

## 2. Pembelajaran IPA

### a. Konsep Dasar Pembelajaran IPA

Pembelajaran adalah proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa atau antara sekelompok siswa dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap serta menetapkan apa yang dipelajari itu.<sup>19</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi sangat penting untuk dikuasai sejak dini. Untuk dapat mengajarkan IPA secara tepat perlu dikuasai terlebih dahulu hakikat IPA.

Menurut Iskandar, "IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam". Selanjutnya Woolf menyatakan bahwa "*Natural science is knowledge concerned with the physical world and its phenomena*". Selain itu Kerrod mendefinisikan bahwa "*science is the broad field of human knowledge, acquired by systematic observation and experiment, and explained by means of rules, laws, principles, theories, and hypotheses*".<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> S. Nasution, *Kurikulum dan Pengajaran*, (Jakarta: Bina Aksara, 2004), hlm. 102.

<sup>20</sup> Iskandar, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2003), hlm 2.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara alamiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk kegiatan menemukan dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.<sup>21</sup>

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk pada lingkungan. Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan dengan pendekatan yang dapat menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap

---

<sup>21</sup> BSNP, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta : Dirjen Pendidikan Tinggi, 2006), hlm. 1.

ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah

Ruang Lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut.

- 1) Makhhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan
- 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.<sup>22</sup>

IPA dapat dikatakan terjadi dari dua unsur, hasil IPA dan cara kerja memperoleh hasil itu. Hasil produk IPA berupa fakta-fakta seperti hukum-hukum, prinsip-prinsip, klasifikasi, struktur dan lain sebagainya. Cara kerja memperoleh hasil itu disebut proses IPA. Dalam proses IPA terkandung cara kerja, sikap dan cara berpikir. Kemajuan IPA yang pesat disebabkan oleh proses ini. Dalam memecahkan suatu masalah seorang

---

<sup>22</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, hlm. 485

ilmuwan sering berusaha mengambil sikap tertentu yang memungkinkan usaha mencapai hasil yang diharapkan. Sikap itu dikenal dengan nama sikap ilmiah.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pelajaran berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.<sup>23</sup>

Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling

---

<sup>23</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, hlm. 484

mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat

- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.<sup>24</sup>

b. Prinsip-Prinsip pembelajaran IPA

Menurut Subiyanto, untuk mengajarkan IPA dikenal beberapa pendekatan, yakni: (1) pendekatan kepada fakta-fakta, (2) pendekatan konsep, dan (3) pendekatan proses. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan faktual terutama bermaksud menyodorkan penemuan-penemuan IPA. Pendekatan ini tidak mencerminkan gambaran yang sebenarnya tentang sifat IPA. Selanjutnya konsep adalah suatu ide yang mengikat banyak fakta menjadi satu. Untuk memahami suatu

---

<sup>24</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, hlm. 484

konsep, anak perlu bekerja dengan objek-objek yang konkret, memperoleh fakta-fakta, melakukan eksplorasi, dan memanipulasi ide secara mental, tidak sekedar menghafalkan. Oleh karena itu, pendekatan konsep memberikan gambaran yang lebih jelas tentang IPA dibandingkan dengan pendekatan faktual. Kemudian suatu pendekatan proses dalam pembelajaran IPA didasarkan atas pengamatan yang disebut sebagai keterampilan proses dalam IPA.

Pembelajaran dengan keterampilan proses dapat diartikan sebagai anutan pengembangan keterampilan-keterampilan intelektual, sosial dan fisik yang bersumber dari kemampuan-kemampuan mendasar yang pada prinsipnya telah ada dalam diri siswa. Selanjutnya Dimiyati dan Moedjiono sendiri memberikan gambaran mengenai pembelajaran dengan keterampilan proses sebagai berikut:<sup>25</sup>

- 1) Pendekatan keterampilan proses memberikan kepada siswa pengertian yang tepat tentang hakikat IPA.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa bekerja dengan ilmu pengetahuan, tidak sekedar menceritakan atau mendengarkan cerita tentang ilmu pengetahuan. Dengan demikian siswa menjadi aktif.

---

<sup>25</sup> Dimiyati dan Moedjiono, *Belajar dan...* , hlm. 138.



3) Keterampilan proses untuk mengajar ilmu pengetahuan membuat siswa belajar proses dan produk ilmu pengetahuan tersebut.

Uraian di atas dapat disimpulkan pendekatan keterampilan proses merupakan pendekatan yang sesuai, karena dalam pembelajaran itu siswa mengalami sendiri, sekaligus belajar proses dan produk. Jadi dalam pembelajaran yang menggunakan keterampilan proses terkandung dimensi proses, produk dan pengembangan sikap.

### 3. *Cooperative Learning Tipe Team Quiz*

#### a. Pengertian *Cooperative Learning Tipe Team Quiz*

*Cooperative Learning* 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 siswa.

Salah bentuk *cooperative learning* yang bisa dikembangkan adalah *team quiz* (quiz kelompok). tipe ini adalah strategi yang dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam usaha yang menyenangkan.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. 54

Menurut Etin Solihatin *Cooperative learning* tipe *team quiz* merupakan suatu bentuk pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar.<sup>27</sup>

*Cooperative learning* tipe *team quiz* memiliki unsur-unsur yang saling terkait, yakni:

- 1) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*).
- 2) Akuntabilitas individual (*individual accountability*)
- 3) Tatap muka (*face to face interaction*)
- 4) Keterampilan Sosial (*Social Skill*)
- 5) Proses Kelompok (*Group Processing*)<sup>28</sup>

*Cooperative learning* tipe *team quiz* adalah salah satu cara mengajar siswa dengan memanfaatkan kerja kelompok diantara siswa dengan sistem saling memberikan kuis.

#### b. Dasar *Cooperative Learning* Tipe *Team Quiz*

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang berbunyi “Pendidikan

---

<sup>27</sup> Etin Solihatin, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 5

<sup>28</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning; Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Gramedia, 2005), hlm. 32

nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>29</sup>

*Cooperative learning* tipe *team quiz* juga dimaksudkan untuk dapat merangsang pesertanya dalam belajar dan berpikir secara kritis dan mengeluarkan pendapatnya secara rasional dan objektif dalam pemecahan suatu masalah. Untuk itu kita sebaiknya berdiskusi atau bermusyawarah dalam memecahkan suatu permasalahan. Sesuai dengan firman Allah dalam al-Quran surat asy-Syuraa ayat 38:

وَالَّذِينَ اسْتَجَابُوا لِرَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَمْرُهُمْ شُورَى بَيْنَهُمْ  
وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنْفِقُونَ (السورۃ : ۳۸)

“Dan (bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhan-Nya dan mendirikan shalat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka; dan mereka

---

<sup>29</sup> Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) 2003 (UU RI No. 20 TH. 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2003 ), hlm. 6

menafkahkan sebagian dari rezeki yang kami berikan kepada mereka.”(QS. As-Syuraa : 38).<sup>30</sup>

Ayat di atas maka dapat diketahui bahwa prinsip kerjasama dan saling bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah dalam hal ini masalah belajar.

c. Tujuan dan Manfaat *Cooperative Learning* Tipe *Team Quiz*

Tujuan ialah suatu yang diharapkan tercapai setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai, tujuan pendidikan bukanlah suatu benda yang terbentuk tetap dan statis, tetapi merupakan suatu keseluruhan dari kepribadian seseorang berkenaan dengan seluruh aspek kehidupannya.<sup>31</sup>

Tujuan penerapan *cooperative learning* tipe *team quiz* ini dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik tentang apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.<sup>32</sup>

Peserta didik selain individu juga mempunyai segi sosial yang perlu dikembangkan, mereka dapat bekerjasama, saling bergotong-royong dan saling tolong-

---

<sup>30</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Aliyy : al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2006), hlm.389

<sup>31</sup> Zakiyah Darajat, dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2001), hlm. 29

<sup>32</sup> Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan)*, (Semarang: RaSAIL Media Group, 2008), hlm. 87

menolong.<sup>33</sup> Memang manusia diciptakan sebagai makhluk individu juga sebagai makhluk sosial. Dan dari segi sosial maka manusia diharapkan dapat menjalin kerjasama antar teman satu kelas maupun pengajar.

Keberhasilan belajar menurut model belajar ini bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang terstruktur dengan baik. Melalui belajar dari teman sebaya dan dibawah bimbingan guru, maka proses penerimaan dan pemahaman siswa akan semakin mudah dan cepat terhadap materi yang dipelajari.<sup>34</sup>

*Cooperative learning tipe team quiz* akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan: (1) “Memudahkan siswa belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti, fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama (2) Pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 38

<sup>34</sup> Etin Solihatin, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* hlm. 5

<sup>35</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 58

Tujuan dari *cooperative learning tipe team quiz* menjadikan siswa aktif bekerja kelompok, untuk mengkaji materi yang lebih kongkrit, sehingga pemahaman siswa semakin mendalam.

d. Langkah-Langkah Metode *Cooperative Learning Tipe Team Quiz*

Langkah-langkah metode *cooperative learning tipe team quiz* adalah:

- 1) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian
- 2) Bagilah siswa menjadi tiga kelompok yaitu A, B, dan C
- 3) Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi, batasi penyampaian materi maksimal 10 menit
- 4) Setelah penyampaian, minta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka
- 5) Mintalah kepada kelompok A untuk memberikan pertanyaan kepada B, jika B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.

- 6) Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
  - 7) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
  - 8) Setelah kelompok B selesai dengan Pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
  - 9) Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.<sup>36</sup>
4. Materi IPA tentang Adaptasi Makhluk Hidup

Adaptasi adalah kemampuan makhluk hidup untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya. Berdasarkan bentuknya, adaptasi diklasifikasikan menjadi 3, yakni: adaptasi Morfologi (bentuk tubuh), adaptasi Fisiologi ( fungsi kerja tubuh), serta adaptasi tingkah laku (behavioral).

a. Adaptasi Morfologi

Adaptasi Morfologi adalah penyesuaian makhluk hidup melalui perubahan bentuk organ tubuh yang berlangsung sangat lama untuk kelangsungan hidupnya.

---

<sup>36</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*, hlm.114

Adaptasi ini sangat mudah dikenali dan mudah diamati karena tampak dari luar.

Contoh: aneka jenis paruh dan kaki burung, beragam tipe mulut serangga, aneka ragam jenis akar, batang dan daun pada tanaman.

1) Adaptasi morfologi pada hewan

a) Burung

Burung memiliki bentuk kaki yang berbeda-beda disesuaikan dengan tempat hidupnya dan jenis mangsa yang dimakannya. Berdasarkan lingkungan dan jenis makanan yang dimakannya, bentuk kaki burung dikelompokkan menjadi lima,

b) Serangga

Serangga memperoleh makanannya, serangga memiliki cara tersendiri. Salah satu bentuk penyesuaian dirinya adalah bentuk mulut yang berbeda-beda sesuai dengan jenis makanannya. Berdasarkan jenis makanan yang dimakannya, jenis mulut serangga dibedakan menjadi empat, yaitu mulut pengisap, mulut penusuk, mulut penjilat, dan mulut penyerap.

c) Unta

Unta hidup di daerah padang pasir yang kering dan gersang. Oleh karena itu bentuk



tubuhnya disesuaikan dengan keadaan lingkungan padang pasir. Bentuk penyesuaian diri unta adalah adanya tempat penyimpanan air di dalam tubuhnya dan memiliki punuk sebagai penyimpan lemak. Hal inilah yang menyebabkan unta dapat bertahan hidup tanpa minum air dalam waktu yang lama.

## 2) Adaptasi Morfologi pada Tumbuhan

Adaptasi morfologi pada tempat hidupnya, tumbuhan dibedakan menjadi sebagai berikut.

- a) *Xerofit*, yaitu tumbuhan yang menyesuaikan diri dengan lingkungan yang kering, contohnya kaktus.
- b) *Hidrofit*, yaitu tumbuhan yang menyesuaikan diri dengan lingkungan berair, contohnya teratai.
- c) *Higrofit*, yaitu tumbuhan yang menyesuaikan diri dengan lingkungan lembap, contohnya tumbuhan paku dan lumut.
- d) *Daun*; Tumbuhan insektivora (tumbuhan pemakan serangga), misalnya kantong semar, memiliki daun yang berbentuk piala dengan permukaan dalam yang licin sehingga dapat menggelincirkan serangga yang hinggap.
- e) Bunga; Bentuk bunga tumbuhan juga dapat dianggap sebagai adaptasi morfologi. Bentuk

bunga ini berkaitan dengan cara penyerbukannya. Tumbuhan yang penyerbukannya dibantu serangga umumnya memiliki warna perhiasan bunga yang menarik.

- f) Akar; Akar tumbuhan gurun kuat dan panjang, berfungsi untuk menyerap air yang terdapat jauh di dalam tanah. Sedangkan akar hawa pada tumbuhan bakau untuk bernapas.

#### b. Adaptasi Fisiologi

Adaptasi Fisiologi adalah penyesuaian diri makhluk hidup melalui fungsi kerja organ bisa bertahan hidup. Adaptasi ini berlangsung di dalam tubuh, sehingga sulit untuk diamati.

Beberapa contoh adaptasi fisiologi

- 1) Adaptasi Fisiologi pada Manusia
  - a) Jumlah sel darah merah orang yang tinggal di pegunungan lebih banyak jika dibandingkan dengan orang yang tinggal di pantai/dataran rendah.
  - b) Ukuran jantung para atlet rata-rata lebih besar dari pada ukuran jantung orang kebanyakan.
  - c) Saat udara dingin, orang cenderung lebih banyak mengeluarkan urine (air seni).

## 2) Adaptasi Fisiologi pada Hewan

Berdasarkan jenis makanannya, hewan dapat dibedakan menjadi karnivor (pemakan daging), herbivor memakan tumbuhan), serta omnivor (pemakan daging dan tumbuhan). Hewan Ruminansia (pemakan rumput), memiliki tipe pencernaan khusus untuk mencerna rumput-rumputan yang memiliki dinding sel. Hewan ini bisa mencerna makanan di lambung.

Sistem Kerja Tubuh pada Ikan Air Laut, Ikan air laut menghasilkan urine yang lebih pekat dibandingkan dengan ikan sungai. Hal ini disebabkan kadar garam air laut lebih tinggi daripada kadar garam air tawar, sehingga menyebabkan ikan air laut mati. Akibatnya, kadar garam dalam darahnya menjadi tinggi sehingga mengurangi kepekatan cairan dalam tubuhnya, ikan mengeluarkan urine yang pekat.

## 3) Adaptasi Fisiologi pada Tumbuhan

- a) Tumbuhan yang penyerbukannya dibantu oleh serangga mempunyai bunga yang berbau khas.
- b) Tumbuhan tertentu menghasilkan zat khusus yang dapat menghambat pertumbuhan tumbuhan lain atau melindungi diri terhadap herbivor. Misalnya. Semak azalea di Jepang menghasilkan

bahan kimia beracun sehingga rusa tidak memakan daunnya. (Zat Alelopati)

c. Adaptasi Tingkah Laku

Beberapa jenis hewan ada yang menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara mengubah tingkah laku berikut ini!

1) Bunglon

Bunglon dapat merubah warna kulitnya sesuai dengan warna tempat ia berada

2) Kalajengking

Kalajengking melindungi dirinya dari musuh dengan menggunakan sengatnya.

3) Cumi-Cumi, Sotong, Gurita

Cumi-cumi melindungi diri dari musuhnya dengan cara menyemburkan cairan, seperti tinta ke dalam air.

4) Siput

Siput memiliki pelindung tubuh yang keras dan kuat yang disebut cangkang. Hewan jenis ini melindungi diri dari musuhnya dengan cara memasukkan tubuhnya kedalam cangkang.

5) Cecak

Cicak merupakan contoh hewan yang ekornya mudah putus. Dalam keadaan bahaya, cicak mengelabui musuhnya dengan cara memutuskan ekornya.

6) Ikan paus

Paus adalah mamalia yang hidup di air. Seperti hewan mamalia yang lain, walaupun hidup di air paus bernapas menggunakan paru-paru. Padahal paru-paru tidak dapat mengambil oksigen dari air.

7) Landak

Landak mempunyai kulit berduri dan kaku. Saat menghadapi bahaya, landak mengembangkan durinya.

8) Trenggiling dan Luing

Trenggiling dan Luing akan menggulung tubuhnya jika mendapat gangguan dari luar.

9) Belalang Daun

Belalang daun biasanya hinggap di dedaunan untuk mencari makanan. Tubuh belalang daun berwarna hijau mirip warna daun sehingga tersamarkan.

#### 10) Walang sangit

Walang sangit merupakan hewan dalam kelompok serangga. Walang sangit hinggap di dedaunan untuk mencari makanan.

#### 11) Kecoa, Musang, Kumbang dan Ular tak berbisa

Hewan-hewan tersebut akan berpura-pura mati jika diserang oleh musuh. Hal ini dilakukan untuk mengelabui musuhnya.

#### 12) Hibernasi dan estivasi

Musuh dingin banyak hewan berdarah panas membutuhkan energi tambahan untuk menjaga suhu tubuhnya, tetapi makanan sangat langka.

#### d. Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri dengan Lingkungannya

Seperti halnya hewan, tumbuhan juga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Tumbuhan mempunyai cara untuk melindungi diri.

##### 1) Penyesuaian Tumbuhan untuk Melindungi Diri dari musuhnya

Tumbuhan memiliki bagian tubuh yang berguna untuk melindungi diri. Bagian tubuh setiap tumbuhan tersebut berbeda-beda. Sekarang simak cara beberapa tumbuhan melindungi diri dari musuhnya !

- a) Bambu  
Bambu mempunyai rambut-rambut halus.
  - b) Salak, Bunga Mawar dan Putri malu  
Tanaman salak, bunga mawar dan putri malu mempunyai duri. Duri ini untuk melindungi diri dari musuhnya
  - c) Pohon Nangka, pohon karet dan bunga kamboja  
Jenis-jenis tumbuhan tersebut mampu mengeluarkan getah. Getah dapat menempel ke tubuh hewan yang mengganggunya.
  - d) Buah durian  
Kulit buah durian memiliki duri yang sangat tajam. Duri ini sebagai alat pertahanan diri dari musuhnya.
  - e) Buah Belimbing  
Buah belimbing saat masih muda terasa pahit dan sepat. Oleh karena itu, tidak ada hewan yang memakan buahnya.
- 2) Ciri Khusus Tumbuhan Berdasarkan Tempat Hidupnya
- Tumbuhan menyesuaikan diri untuk mempertahankan hidupnya. Tumbuhan ada yang hidup di air ataupun di tempat kering.

a) Tumbuhan Air

Teratai, eceng gondok dan kangkung adalah jenis tumbuhan yang hidup di air. Tumbuh-tumbuhan tersebut menyesuaikan diri dengan lingkungannya dengan cara berbeda-beda.

Teratai akarnya berada didasar perairan dan batangnya berada di dalam air. Sementara itu, daunnya menyembul di permukaan. Daun tumbuhan teratai lebar dan tipis. Bentuk daunnya yang seperti ini dapat memudahkan terjadinya penguapan.

b) Tumbuhan kering

Tumbuhan yang hidup di daerah kering harus berhemat dalam menggunakan air. Ada berbagai cara menghemat air, salah satunya dengan mengurangi penguapan. Dengan demikian, air yang keluar dari tumbuhan melalui daun bisa berkurang.<sup>37</sup>

5. Kerangka Berfikir

Pendidik yang progresif berani mencoba metode-metode yang baru yang dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Agar peserta didik dapat

---

<sup>37</sup> Azmiyawati, Choiril, dkk, *IPA 5 Saling Temas*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 48 -56



belajar dengan baik maka metode dalam mengajar harus diusahakan yang setepat, efektif dan seefisien mungkin.<sup>38</sup>

*Cooperative learning tipe team quiz* ini sangat diutamakan dalam proses belajar mengajar seperti: belajar bersama atau belajar kelompok, sebab hal ini dianggap penting untuk menjalin hubungan antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya, juga hubungan pendidik dengan peserta didik.<sup>39</sup>

Proses pembelajaran IPA terutama pada materi adaptasi makhluk hidup terhadap lingkungannya dengan menggunakan *cooperative learning tipe team quiz* akan bermanfaat siswa mengetahui lebih detail tentang materi karena mereka akan berusaha mencari masalah untuk dibuat pertanyaan dan berusaha mencari jawaban dari masalah yang mereka dapat melalui proses berfikir bersama teman, dengan proses tersebut perbendaraan materi semakin luas.

Penggunaan *cooperative learning tipe team quiz* menjadikan siswa dapat memperbaiki kekurangfahaman terhadap materi setelah saling bertanya dan menjawab melalui kuis kelompok, dengan kompetisi dan belajar kelompok tentunya akan lebih mempermudah siswa dalam memahami

---

<sup>38</sup> Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hlm. 64-65

<sup>39</sup> Basyiruddin *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 14

materi yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajarnya.

## **B. Kajian Pustaka**

Penyusunan PTK ini, peneliti mencoba menggali informasi terhadap skripsi atau karya ilmiah yang lainnya yang relevan dengan permasalahan yang sedang dilakukan oleh peneliti sebagai bahan pertimbangan untuk membandingkan masalah-masalah yang diteliti baik dalam segi metode dan objek penelitian.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Istiro'ah NIM 093911260 berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Pokok Akhlak Terpuji Melalui Penerapan Metode *Cooperative Learning* Tipe *Team Quiz* (Studi Tindakan Kelas di Kelas V SDI Imama Kedungpane Mijen Tahun Pelajaran 2010/2011). Hasil penelitian menunjukkan Ada peningkatan hasil belajar mata pelajaran aqidah akhlak materi pokok akhlak terpuji di kelas SDI Imama Kedungpane Mijen setelah diterapkan metode *cooperative learning tipe team quiz*, hal ini dapat di lihat dari kenaikan hasil belajar tiap siklusnya dimana Pra Siklus ada 7 siswa atau 35%, pada siklus I ada 12 siswa atau 60% dan pada siklus II ada 17 siswa atau 85%, begitu juga dengan keaktifan belajar juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I ada 9 siswa atau 45% dan siklus II ada 17 atau 85%. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan sesuai

dengan indikator yang telah ditentukan yaitu 70% baik hasil belajar maupun keaktifan belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati NIM 093911150 berjudul *Implementasi Pembelajaran Aktif Tipe Jigsaw Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pokok AdaptasiMahluk Hidup Dengan Lingkungan di Kelas V MI Nurul Huda Bandarharjo Semarang Utara Tahun Pelajaran 2011/2012*. Hasil penelitian menunjukkan Pembelajaran aktif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pokok adaptasi mahluk hidup dengan lingkungan di kelas V MI Nurul Huda Bandarharjo Semarang Utara, hal ini dapat dilihat dari siklus I ada 9 siswa atau 60%, kemudian meningkat pada siklus II yaitu ada 13 siswa atau 86,7%. Demikian juga dengan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga meningkat persiklus yaitu di siklus I siswa aktif sekali dan aktif ada 7 siswa atau 46,7% dan di siklus II sudah mencapai 12 siswa atau 80%. Ini menunjukkan apa dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa juga keaktifannya menggunakan pembelajaran aktif tipe *jigsaw* berhasil.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sinta Rustiana NIM 123911197 berjudul *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Pokok Rangka dan Panca Indera Manusia dengan Model Pembelajaran Team Group Tournament (TGT) Kelas*

IV MI Al Mubarak Margolinduk Bonang Demak. Hasil penelitian menunjukkan Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Team Group Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik saat pembelajaran baik secara individual maupun klasikal dari siklus I sampai siklus II setelah ada perbaikan pada tiap-tiap siklus. Hal ini tampak dari peningkatan nilai hasil belajar peserta didik baik aspek kognitif yang teramati pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Hal ini terlihat pada tiap siklus yang telah dilakukan dengan model pembelajaran *Team Group Tournament* mengalami peningkatan. Dibanding hasil belajar peserta didik pada *pre-test* dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 65 ketuntasan klasikal baru mencapai 55% pada siklus 1 hasil belajar peserta didik meningkat dan ketuntasan klasikal menjadi 72,5 %, serta pada siklus 2, hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 87,5%. Dan ini berarti bahwa model pembelajaran *Team Group Tournament* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Beberapa penelitian di atas mempunyai kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan *Cooperative Learning*, namun model dan mata pelajaran yang digunakan berbeda dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan, sehingga beberapa penelitian di atas menjadi rujukan bagi peneliti.

### C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu “*hypo*” yang berarti “di bawah” dan “*thesa*” yang artinya “kebenaran”. Hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya masih perlu diuji (di bawah kebenaran).<sup>40</sup> Suatu penelitian diperlukan suatu prediksi mengenai jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan dalam bentuk hipotesis penelitian.<sup>41</sup>

Sedangkan Hipotesis tindakan merupakan tindakan yang diduga akan dapat memecahkan masalah yang ingin diatasi dengan penyelenggaraan PTK.<sup>42</sup> Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah *cooperative learning* tipe *team quiz* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi adaptasi makhluk hidup di Kelas V MI Miftakhul Ulum Plantungan Kendal Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015.

---

<sup>40</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 64

<sup>41</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2006), hln, 149

<sup>42</sup> Subyantoro, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Semarang: Widya Karya, 2009), hlm. 43





