PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MATERI EKOSISTEM KELAS V MI NU 53 TURUNREJO BRANGSONG KENDAL

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

PUTRI FITRIANASARI
NIM. 1703096111

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Fitrianasari

NIM : 1703096111

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

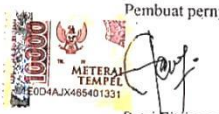
Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MATERI EKOSISTEM KELAS V MI NU 53 TURUNREJO BRANGSONG KENDAL

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 21 Desember 2021

Pembuat pernyataan,



Putri Fitrianasari
NIM: 1703096111

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile024-7615387www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **"Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Ekosistem Kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal"**

Penulis : Putri Fitrianasari

NIM : 1703096111

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Stidi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 29 Desember 2021

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang,

Titik Rahmawati, M.Ag.
NIP.197101222005012001

Sekretaris Sidang,

Zuanita Adriyani, M.Pd.
NIDN. 2022118601

Penguji Utama I

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.
NIP.196112051993032001

Penguji Utama II

Kristi Lani Purwanti,S.Si.,M.Pd.
NIP. 198107182009122002

Pembimbing,

Zuanita Adriyani, M.Pd.
NIDN. 2022118601

NOTA PEMBIMBING

Semarang, 22 Desember 2021

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di semarang

Assalamualaikum *Wr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	: **Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Ekosistem Kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal**
Nama	: Putri Fitrianasari
NIM	: 1703096111
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya memandang bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamualaikum *Wr.Wb.*

Pembimbing

Zuanita Adriyani, M.Pd
NIDN. 2022118601

ABSTRAK

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Ekosistem Kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal

Penulis : Putri Fitrianasari

NIM : 1703096111

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan Model pembelajaran *team quiz* berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa materi ekosistem kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal. Penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental*, yang dilaksanakan di MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI NU 53 Turunrejo sebanyak 25 siswa. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh dari populasi yaitu kelas V yang berjumlah 25 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Metode tes yaitu *pretest* dan *posttest* serta metode observasi atau pengamatan secara langsung. Sebelum diberikan perlakuan berupa Model pembelajaran *team quiz* sampel diuji normalitas dengan menggunakan nilai *pretest*. Kemudian sampel diberikan perlakuan berupa Model pembelajaran *team quiz* dan dilakukan uji normalitas, uji perbedaan rata-rata dan uji korelasi biserial untuk mengetahui hasil penerapan Model pembelajaran *team quiz* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa.

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji t perbedaan rata-rata dan uji korelasi biserial. Setelah peneliti melakukan uji t perbedaan rata-rata dengan hasil $t_{hitung} = 8{,}479$ dan $t_{tabel} = 2{,}060$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara Kemampuan Berpikir Kreatif sebelum penerapan Model pembelajaran *team quiz* dan sesudah penerapan Model pembelajaran *team quiz*. Hal ini sesuai dengan pehitungan koefisien biserial yang diperoleh hasil $r_{hitung} = 0{,}909$ dan $r_{tabel} = 0{,}380$, maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang artinya terdapat korelasi antara penerapan Model pembelejaran *team quiz* terhadap kemampuan

berpikir kreatif siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan Model pembelajaran *team quiz* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa materi Ekosistem kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal.

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan masukan bagi kegiatan belajar mengajar di sekolah terutama dalam menerapkan Model pembelajaran yang baik dan tepat.

Kata kunci: *Model pembelajaran Team Quiz, Kemampuan Berpikir Kreatif*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji tercurahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, pemimpin seluruh umat manusia, dan semoga pula tercurah atas keluarga dan para sahabat yang menjadi sumber ilmu dan hikmah.

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Ekosistem Kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal" ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S.1) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Ucapan Terima kasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang terkait, sehingga penyususunan Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar berkat bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini dengan kerendahan hati dan rasa hormat, peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd. selaku ketua jurusan PGMI yang telah mengijinkan pembahasan skripsi ini.

3. Kristi Liani P, S.Si., M.Pd. selaku sekretaris jurusan PGMI dan Dosen Wali yang telah mendampingi peneliti selama menjalankan proses perkuliahan.
4. Zuanita Adriyani, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan fikirannya untuk selalu memberikan bimbingan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah mendidik selama menempuh studi program S1 jurusan PGMI.
6. Sugeng Riyadi, S.Pd.I., selaku Kepala sekolah MI NU 53 Turunrejo yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk pelaksanaan penelitian ini.
7. Suntawi, S.Pd.I., selaku guru kelas V MI NU 53 Turunrejo yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Ibunda Aliyah, Ayah Mohammad Ridlo, dan Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan semangat dan mendoakan tanpa henti selama menempuh di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang. Dan juga semua pihak yang ikut serta membantu sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
9. Keluarga besar mahasiswa PGMI angkatan 2017 yang selalu memberikan semangat, motivasi dan temapt bertukar pikiran dalam proses penelitian skripsi ini.
10. Sahabatku Riska Saniawati, Hayu Nabila Ma'al Sukma, Belvaza Feilasifa, Arisatul Hanifah, Novia Noormawati, Asih N Salafi,

Wulan Suci S, Nadiya Fairuza, dan Zulfa Lailatul Nikmah yang selalu membantu, menemani, dan mendukung segala proses dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan yang telah dilakukan. Peneliti menyadari tentu masih banyak kekurangan dalam pembuatan Skripsi ini, oleh karenanya kritik dan saran yang membangun amat penulis nantikan.

Peneliti menyadari bahwa penelitian skripsi ini belum mencapai kesempurnaan. Namun peneliti berharap apa yang tertulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan bagi para pembaca paada umumnya.

Amin.

Kendal, 21 Desember 2021

Peneliti,

Putri Fitrianasari

NIM.1703096111

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
NOTA PEMBIMBING iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I : PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
BAB II : MODEL PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ*, BERPIKIR KREATIF, MATERI IPA EKOSISTEM
A. Deskripsi Teori 8
1. Model Pembelajaran *Team Quiz* 8
2. Berpikir Kreatif 16
3. Materi IPA Ekosistem 24
B. Kajian Pustaka 34
C. Hipotesis 37
BAB III : METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 38

B. Tempat Dan Waktu Penelitian..... 39
C. Populasi Dan Sampel Penelitian..... 39
D. Variabel Dan Indikator Penelitian 40
E. Teknik Pengumpulan Data 42
F. Instrrumen Penelitian..... 43
G. Teknik Analisis Data 54

BAB IV : DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data 62
B. Analisis Data 67
C. Pembahasan Hasil Penelitian..... 73
D. Keterbatasan Penelitian..... 80

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan 82
B. Saran 83

DAFTAR PUSTAKA..... 85

LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 89

RIWAYAT HIDUP.....138

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Tes 43
Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Observasi..... 45
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif..... 46
Tabel 3.4 Kriteri Reliabilitas 50
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kesukaran 51
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda Soal 53
Tabel 4.1 Telaah Pencapaian Indikator..... 64
Tabel 4.2 Hasil Observasi 66
Tabel 4.3 Uji Normalitas Data Tahap Awal..... 68
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data Tahap Akhir 70
Tabel 4.5 Uji t Perbedaan Rata-Rata 71
Tabel 4.6 Uji Korelasi Biserial..... 72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Peserta Uji Coba Instrumen Tes

Lampiran 2 Daftar Nama Responden Instrumen Tes

Lampiran 3 Soal Uji Coba Instrumen Tes

Lampiran 4 Tes Validitas Soal Instrumen

Lampiran 5 Perhitungan Uji Vliditas Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Lampiran 6 Perhitungan Uji Reliabelitas Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Lampiran 7 Perhitunngan Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Lampiran 8 Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Lampiran 9 Hasil Analisis Uji Coba Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Lampiran 10 Soal yang Valid untuk Penelitian

Lampiran 11 RPP Pertemuan ke-1

Lampiran 12 RPP Pertemuan ke-2

Lampiran 13 Jawaban Salah Satu Sampel Dalam Mengerjakan Pretest

Lampiran 14 Jawaban Salah Satu Sampel Dalam Mengerjakan Posstest

Lampiran 15 Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Tes

Lampiran 16 Nilai Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Lampiran 17 Analisis Data Awal

Lampiran 18 Analisis Data Akhir
Lampiran 19 Perhitungan Uji t Perbedaan Rata-Rata
Lampiran 20 Perhitungan Uji Korelasi Biserial
Lampiran 21 Profil Umum MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian
Lampiran 23 Surat Penunjuk Pembimbing
Lampiran 24 Surat Izin Riset
Lampiran 25 Surat Keterangan Penelitian
Lampiran 26 Riwayat Hidup

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Bealakang Masalah

Pendidik dalam lembaga pendidikan formal disebut dengan guru, dosen, dan professor. Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. [1] Sedangkan pendidikan itu sendiri menurut Muhibbin Syah dalam jurnal Muhammad Ichsan mengemukakan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam pengertian yang luas, pendidikan ialah seluruh tahapan pengembangan kemampuan dan perilaku-perilaku manusia, juga proses penggunaan hampir seluruh pengalaman hidupnya.[2] Pendidkan dapat diartikan dengan perbuatan atau proses perbuatan untuk memperoleh pengetahuan.

Belajar mengajar merupakan suatu proses yang dilakukan dengan sadar dan bertujuan sebagai pedoman ke arah mana proses

---

[1] Samsul Nizar dan Zainal Efendi Hasibun, *PENDIDIK IDEAL Bangunan Character Building*, (Depok: PRENADAMEDIA GROUP, 2018), hlm. 3-4

[2] Muhammad Ichsan, *Psikologi Pendidikan Dan Ilmu Mengajar*, Banda Aceh: Jurnal Edukasi Vol 2 No 1 Januari 2016, hlm. 63

belajar mengajar akan dibawa. Proses belajar mengajar akan berhasil jika hasilnya dapat membawa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai dalam diri anak.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran akan menjadi bermakna bagi anak apabila dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta saja, akan tetapi kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.[3] Sehingga belajar menjadi bermakna karena anak mengalami secara langsung apa yang dipelajarinya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja akan tetapi merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar,

[3] Abdul Majid, pembelajaran Tematik Terpadu, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya,201), hlm.15-16

serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA di sekolah saat ini dirasa masih banyak menggunakan metode mengajar konvensional dimana banyak menekankan pada hafalan terhadap fakta dan gejala alam. Padahal materi dalam IPA sangatlah luas, IPA tidak hanya mempelajari tentang kehidupan alam saja namun juga mempelajari tentang manfaat dan bagaimana kehidupan manusia kedepanya. Apabila materi pembelajaran IPA hanya disampaikan dengan cara konvensional maka siswa hanya akan menerima sedikit materi yang disampaikan oleh guru. Guru yang selalu menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas di dalam pembelajaran di rasa kurang bervariatif dan cenderung membuat siswa menjadi bosan sehingga mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kreatif dalam belajar siswa.

Guru memiliki peran penting dalama meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif siswa. Namun berdasarkan penelitian sederhana secara langsung melalui wawancara pada wali kelas V di MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal, Bapak Suntawi menyatakan bahwa Kemampuan Berpikir Kreatif siswa masih rendah. Beliau merasa masih kesulitan dalam menigkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Padahal guru sudah memberikan pembelajaran dan tugas yang dapat memicu Kemampuan Berpikir Kreatif siswa. Hal tersebut dikarenakan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran masih kurang yang

mengakibatkan kurang kondusifnya proses pembelajaran. Serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang terlihat atau cenderung pasif dan hanya mendengarkan apa yang diajarkan guru dalam proses belajar mengajar dikelas, sehingga pembelajaran di kelas lebih banyak berjalan dengan satu arah.[4]

Team Quiz merupakan salah satu Model pembelajaran kooperatif. Struktur *Team Quiz* yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok akan memberikan motivasi tersendiri bagi siswa. Selain itu Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Adanya kerjasama antar anggota kelompok, siswa dapat berdiskusi dan menemukan konsep tentang materi yang dipelajari, serta menyelesaikan soal yang belum dipahaminya. Selain itu ada keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari. Tujuan model ini adalah untuk mengungkapkan daya ingat terhadap materi pelajaran IPA yang telah dipelajari siswa. Pembelajaran IPA dengan menggunakan Model *Team Quiz* dirasa akan lebih efektif dan berhasil dari pada menggunakan Model ekspositori atau ceramah, terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang dalam belajar karena banyaknya materi yang harus diterima di sekolah.

[4] Suntawi, Wawancara dengan guru Kelas V MI NU 53 Turunrejo, 21 Juli 2021

Model pembelajaran *Team Quiz* telah mampu meningkatkan kreativitas belajar matematika pada siswa kelas V di SD Negeri 01 Gedong Kabupaten Karanganyar yang dilakukan oleh Anik Andriyani (2015). Dengan adanya keberhasilan tersebut, maka peneliti tertarik untuk menerapakan Model tersebut pada mata pelajaran IPA kelas V Materi "Ekosistem" di MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal, dimaksudkan agar pembelajaran dalam kelas lebih variatif dan efektif, serta siswa mampu memahami materi tersebut dengan baik.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MATERI EKOSISTEM KELAS V MI NU 53 TURUNREJO BRANGSONG KENDAL".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan penulis bahas dalam penelitian ini adalah "Apakah Model Pembelajaran *Team Quiz* dapat berpanguh dalam Kemampuan Berpikir Kreatif siswa pada Materi Ekosistem kelas V di MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model pembelajaran *Team Quiz* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

siswa Materi Ekosistem kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal.

D. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Penelitian ini, diharapkan dapat mengembangkan wawasan ilmu pendidikan khususnya dalam penerapan Model pembelajaran *team quiz* untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif siswa.

b. Secara Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini juga akan memberikan pengalaman belajar kepada siswa dalam hal inovasi pembelajaran, khususnya Model *team quiz*. Siswa diharapkan dapat berpikir kreatif serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2) Bagi Guru

Model pembelajaran *team quiz* adalah salah satu alternatif untuk menambah pengalaman guru dalam mengembangkan pembelajaran sehingga pembelajaran menarik, kreatif dan menyenangkan.

3) Bagi Lembaga

Lembaga bisa meningkatkan kualitas pendekatan pembelajaran yang selama ini mereka terapkan di kelas. Pengelola lembaga bisa lebih

memperhatikan inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bersama siswanya.

4) Bagi Peneliti

Sebagai calon guru diharapkan penelitian ini dapat diterapkan dalam pembelajaran. Dengan Model *team quiz* menambah pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian baik secara teori maupun praktik dilapangan.

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ*, BERPIKIR KREATIF, MATERI IPA EKOSISTEM

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Team Quiz*

a. Hakikat Model Pembelajaran *Team Quiz*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Model adalah pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.[1] Dengan pengertian lain Model merupakan interpretensi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.[2]

Pembelajaran sangat erat sekali hubungannya dengan belajar. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa adanya kegiatan mengajar. Sementara menagajar dapat dikatakan proses dengan bantuan guru atau guru sebagai fasilitator dalam suatu pemebelajaran.[3] Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan dua pihak, yaitu guru dan siswa yang didalamnya mengandung dua unsur sekaligus yaitu

---

[1] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (n.d), Model. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online., diakses pada tanggal 31 desember 2021, melalui kbbi.kemendikbud.go.id

[2] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 45

[3] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:Prenandamedia Group,2013),hlm. 18

belajar dan mengajar.[4] Dengan demikian dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas belajar yang melibatkan guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.[5]

Team Quiz merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran *Cooperative Learning* yang bisa dikembangkan. *Team quiz* (kuis kelompok), tipe ini adalah strategi yang dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan.[6]

Menurut Silberman dalam jurnal Imas Layung mengatakan bahwa Model *Team Quiz* dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa

---

[4] Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan),* (Semarang: RaSAIL Media Group, 2008), hlm. 9

[5] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM, Ibid*. hlm. 46

[6] Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. 54

yang mereka pelajari melalui cara yag menyenangkan dan tidak menakutkan. Proses belajar mengajar dengan model *team quiz* mengajak siswa bekerja sama dengan temannya dalam melakukan diskusi bertanya, menjawab pertanyaan, memberi arahan, mengemukakan pendapat serta menyampaikan informasi. Kegiatan tersebut akan melatih keterampilan siswa dan juga memperdalam pemahaman konsep siswa.[7]

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) Ketrampilan Sosial (*Social Skill*)
5) Proses Kelompok (*Group Processing*).[8]

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

---

[7] Imas Layung P dan Ekasatya Aldila Afriansyah, *"Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Complete Sentence Dan Team Quiz"*. Garut: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 10 No 1 Januari 2016, hlm. 31

[8] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM, Ibid*.hlm. 58

Dasar *Cooperative Learning* Tipe *Team Quiz* UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang berbunyi "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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".[9]

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. Yang artinya berbunyi:

وَٱلَّذِينَ ٱسْتَجَابُوا۟ لِرَبِّهِمْ وَأَقَامُوا۟ ٱلصَّلَوٰةَ وَأَمْرُهُمْ شُورَىٰ بَيْنَهُمْ وَمِمَّا رَزَقْنَٰهُمْ يُنفِقُونَ

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

[9] Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) 2003 (UU RI No. 20 TH. 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), hlm. 6

dan mereka menafkahkan sebagian dari rezeki yang kami berikan kepada mereka."(QS. Asy-Syuraa : 38).[10]

Dari ayat di atas maka dapat diketahui bahwa saling berkerjasama dan bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah begitu juga dalam hal masalah belajar.

b. Tujuan *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.[11] Dengan pengertian lain Tujuan adalah suatu hal yang diharapkan tercapai setelah adanya usaha yang telah dilakukan.

Tujuan penerapan *cooperative learning* tipe *team quiz* ini dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab siswa tentang apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.[12] Tujuan lain dari penerapan *cooperative learning* tipe *team quiz* agar siswa dapat terlibat aktif dan dapat belajar secara kelompok serta memiliki manfaat berupa meningkatkan hubungan antar kelompok.

---

[10] Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Aliyy : al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bandung: Diponegoro, 2006), hlm. 389

[11] Zakiyah Darajat, dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2001), hlm. 29

[12] Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan),Ibid.*hlm. 87

Keberhasilan belajar bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar 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.[13] Belajar *cooperative Learning* tipe *team quiz* juga memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan teman satu tim untuk mencerna pelajaran, meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar serta dapat membina sifat kebersamaan, peduli satu sama lain dan mempunyai rasa adil terhadap keberhasilan tim.

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.[14]

---

[13] Etin Solihatin, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) hlm. 5

[14] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM, Ibid,.* hlm.58

c. Langkah-Langkah Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Quiz*

Langkah-langkah Model *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.[15]

[15] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM, Ibid,* hlm.114

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Quiz*

Menurut Istarani dalam jurnal Marlina Siregar mengemukakan kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Team Quiz*.[16] Kelebihan dari model *team quiz* yaitu:

1. Adanya kuis akan membuat anak tertarik baik mengikuti proses pembelajaran.
2. Melatih siswa untuk dapat membuat kuis yang baik.
3. Dapat meningkatkan persaingan antara siswa secara sportif.
4. Setiap kelompok memiliki untuk menjawab pertanyaan dengan baik dan benar
5. Memacu siswa untuk menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.
6. Memperjelas rangkaian materi karena diakhir pelajaran guru memperjelas semua rangkaian yang dianggap untuk dibahas kembali.

Sedangkan Kekurangan dari model *team quiz* antara lain:

[16] Marlina Siregar dan Junita, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII SMP Negeri 1 Kecamatan Na Tahun Pelajaran 2013/2014*. Labuhanbatu : Jurnal Pembelajaran PPkn. Vol 1 No.1 Maret 2016, hlm.25

1) Menyusun pertanyaan secara berkualitas merupakan yang sulit bagi siswa.
2) Siswa tidak tahu apa yang mau ditanya pada gurunya.
3) Pertanyaan yang dibuat ada kalanya hanya sekedar dibuat-buat saja, yang penting ada pertanyaan dari pada tidak bertanya.

2. Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir menurut Kamus besar Bahasa Indonesia yaitu berasal dari kata pikir yang artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam ingatan.[17] Kreatif menurut kamus besar Bahasa Indonesia yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu.[18]

Menurut Munandar dalam jurnal Tatag YE, menjelaskan bahwa perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar. Dalam suasana non-otoriter, ketika

[17] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (n.d). Berpikir (def.1) Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online., di akses pada 31Desember 2021, melalui kbbi.kemendikbud.go.id

[18] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (n.d). Kreatif (def.1) Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online., di akses pada 31Desember 2021, melalui kbbi.kemendikbud.go.id

belajar atas prakarsa sendiri dapat berkembang karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru, dan ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat kebutuhannya, maka kemampuan kreatif dapat tumbuh subur.[19]

Pehkonen dalam jurnal Abdul aziz menyatakan bahwa berpikir kreatif sebagai kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang berdasarkan intuisi dalam kesadaran. Oleh karena itu, berpikir kreatif melibatkan logika dan intuisi secara bersama-sama.[20]

Berpikir Kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan jawaban. Dalam pemecahan masalah apabila menerapkan berpikir kreatif, akan menghasilkan ide-ide yang berguna dala menemukan penyelesaian masalah.

b. Indikator Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif seseorang bukan serta merta dari bawaan melainkan adanya proses pelatihan.

---

[19] Tatag Y.E. Siswono, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pemecahan Masalah Tipe "What's another way"*, Surabaya: Jurnal Transformasi, 2007, hlm. 2

[20] Abdul Aziz Saefudin, *Pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan pendidikan matematika realistic Indonesia (PMRI),* Yogyakarta: Jurnal Al-Bidayah, Vol 4 No. 1, 2012, hlm. 40

Untuk menentukan seseorang dapat berpikir kreatif, tentu membutuhkan indikator yang digunakan patokan dalam menilai. Berpikir kreatif disusun berdasarkan indikator perilaku Berpikir Kreatif menurut Munandar (1999) dalam buku Hisyam Zaini yang terdiri dari:[21]

1. Keterampilan berpikir luwes (*Fleksibility*), merupakan kemampuan merespon terhadap suatu stimulus dengan cara yang berbeda-beda, dengan arti lain seseorang mampu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. Adapun indikator dari berpikir keluwesan adalah sebagai berikut :
   1) Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek.
   2) Menghasilkan gagasan, jawaban yang bervariasi.
   3) Memberikan penafsiran yang berbeda.
   4) Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda.
   5) Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.
   6) Dalam membahas atau mendiskusikan situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda dari yang diberikan orang lain.

[21] Hisyam Zaini, Bernawi Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruann Tinggi*, (Yogyakarta: CTSD, 2002), hlm.201.

2. Keterampilan berpikir orisinil (*Originally*), merupakan kemampuan memberikan respon yang relevan dan mampu menghasilkan respon yang tepat, serta mampu melahirkan ungkapan-ungkapan yang baru dan unik atau mampu menemukan kombinasi-kombinasi yang tidak biasa dari unsur-unsur yang biasa. Adapun indikator dari berpikir orisinil adalah sebagai berikut :
   1) Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak dipikirkan orang lain.
   2) Mempertanyankan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru.
   3) Mampu melahirkan ungkapan yang baru.
   4) Imajinasi yang diuntungkan.
   5) Mempunyai kemampuan keras untuk menyelesaikan tugas.
   6) Memilih cara berpikir yang lain dari yang lain.
   7) Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru.
   8) Lebih senang mensintesa dari pada menganalisis sesuatu.
3. Keterampilan memperinci (*Elaboration*), merupakan aspek akan detailnya ide-ide yang ditambahkan untuk merespon suatu stimulus sehingga responnya menjadi berarti, bermakna dan relevan, serta mampu

memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan. Adapun indikator dari keterampilan memperinci adalah sebagai berikut :

1) Aktif dan semangat dalam menyelesaikan tugas.
2) Berani menerima tugas yang berat.
3) Senang mencari cara Model yang praktis dalam belajar.
4) Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan.
5) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.
6) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
7) Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.

4. Keterampilan berpikir lancar (*Fluency*), merupakan banyaknya respon yang dibuat terhadap suatu stumulus dan mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan. Adapun indikator dari berpikir lancar adalah sebagai berikut :
   1) Mencetuskan banyak gagasan pertanyaan, jawaban, penyelesaian masalah.
   2) Mandiri dalam belajar.
   3) Mengajukan banyak pertanyaan.

4) Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan.
5) Lancar mengucapkan gagasan-gagasannya.
6) Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari pada anak-anak lainnya.
7) Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu obyek.

c. Fakor Pendukung Berpikir Kreatif Siswa

Faktor yang mendukung Berpikir Kreatif seseorang menurut Clark dalam Muhammad Ali dan Muhammad Ansori antara lain:[22]

1) Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
2) Situasi yang menimbulkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
3) Situasi yang mendorong menghasilkan sesuatu.
4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
5) Sesuatu yang menekankan inisiatif diri.
6) Kewibawaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi Berpikir Kreatif secara lebih luas.

[22] Hisyam Zaini, Bernawi Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif*, *Ibid*,…hlm.44.

7) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimuli dari lingkungan sekolah dan motivasi diri.

d. Faktor Penghambat Berpikir Kreatif Siswa

Faktor yang menjadi penghambat Berpikir Kreatif seseorang antara lain:[23]

1) Adanya kebutuhan dalam keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
2) Konformita terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.
4) Diferensiasi antara kerja sama dan bermain.
5) Tidak menghargai adanya fantasi dan khayalan.

e. Aspek-aspek yang mempengaruhi Berpikir Kreatif seseorang

Aspek-aspek yang dapat memepengaruhi Berpikir Kreatif seseorang menurut Martini antar lain:[24]

a) Aspek Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi Berpikir Kreatif seseorang. Kemampuan kognitif yang dapat

[23] Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2006), hlm. 66

[24] Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan, ... Ibid*, hlm. 66

mengembangkan Berpikir Kreatif adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah.

b) Aspek intuisi dan imajinasi

Berpikir Kreatif berkaitan dengan aktivitas otak kanan. Oleh sebab itu, aspek intuisi dan imajinasi merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi Berpikir Kreatif seseorang.

c) Aspek penginderaan

Berpikir Kreatif dipengaruhi oleh aspek penginderaan yaitu, kemampuan menggunakan panca indera secara peka. Kepekaan seseorang dalam panca indera ini membuat dirinya mampu melihat apa yang orang lain tidak lihat.

d) Aspek kecerdasan emosi

Kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi berbagai masalah.

3. Materi IPA Ekosistem

Materi IPA tentang Ekosistem peneliti mengambil materi tersebut dari Buku Ekosistem Tematik Terpadu

Kurikulum 2013 yang disusun oleh Diana Puspita tahun 2017.[25]

Ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Berikut merupakan rangkuman materi mengenai Ekosistem.

a. Ekosistem, terdiri dari:
    1. Individu merupakan satu makhluk hidup, contohnya seekor kambing.
    2. Populasi adalah sekelompok makhluk hidup / sekelompok individu sejenis yang tinggal di suatu daerah tertenu, contohnya populasi kambing.
    3. Komunitas adalah beberapa kelompok makhluk hidup atau populasi yang tinggal di suatu lingkungan yang sama, contohnya komunitas sungai.
    4. Habitat adalah tempat tinggal / tempat makhluk hidup.

b. Komponen Ekosistem

    Komponen Ekosistem adalah Komponen biotik dan Komponen abiotik.

    1. Komponen biotik adalah komponen ekosistem yang berupa makhluk hidup. Komponen biotik ini terdiri dari beberapa macam, yaitu;

[25] Diana Puspita K, *Ekosistem Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2017

a. Produsen, yaitu mahluk hidup yang memiliki kemampuan untuk memproduksi makanan sendiri melalui proses fotosintesis, diantaranya; tumbuhan hijau, tumbuhan lain yang mempunyai klorofil.
b. Konsumen (heterotrof), yaitu makhluk hidup yang memakan berbagai bahan organik yang dihasilkan makhluk hidup lainnya. Yang termasuk dalam konsumen; manusia, hewan, jamur, mikroba.
c. Pengurai (dekomposer), yaitu makhluk hidup yang memiliki peran sebagai pengurai berbagai bahan organis yang berasal dari organisme lain yang telah mati, seperti : bakteri dan cacing.
d. Penghancur (detivritor), yaitu makhluk hidup yang mampu menghancurkan bahan-bahan organik yang berasal dari sisa-sisa organisme lainnya yang telah mati.

2. Komponen abiotik adalah komponen ekosistem yang berupa benda mati. Yang termasuk komponen abiotik antara lain: suhu, air, cahaya matahari, tanah, batu dan iklim.

c. Jenis-jenis Ekosistem

Jenis ekosistem dibedakan menjadi dua, yakni ekosistem alam dan ekosistem buatan.

1. Ekosistem Alam terbentuk secara alami, contohnya ekosistem hutan, laut, danau, dll. Ekosistem alam ini dibagi menjadi 2 yaitu ekosistem darat (ekosistem hutan, padang rumput, tundra, dan lain-lain) dan ekosistem air (ekosistem air tawar dan air asin).
2. Ekosistem Buatan terbentuk karena campur tangan manusia untuk memenuhi kebutuhannya, contoh ekosistem aquarium, sawah, bendungan, dan lain-lain.

d. Penggolongan hewan berdasarkan pada jenis makanannya

Berdasarkan jenis makananya, hewan dikelompokkan menjadi 3 yaitu:

1. Herbivora adalah hewan pemakan tumbuhan. Hewan herbivora umumnya memiliki gigi geraham yang kuat untuk mengunyah makanan dan gigi seri untuk memotong daun-daunan. Bagian tumbuhan yang sering dimakan hewan antara lain: daun, bunga, buah, ranting, batang, dan biji. Contoh: Kambing, sapi, kuda, kelinci
2. Karnivora adalah hewan pemakan daging dan hewan lain. hewan karnivora umumnya memiliki

gigi taring yang tajam untuk mencabik-cabik mangsanya. Karnivora yang memakan serangga disebut insektivora. Contoh: Harimau, Singa, kucing, srigala

3. Omnivora adalah hewan pemakan tumbuhan dan hewan lain. Contoh : Ayam, tikus, simpanse, dan beruang.

e. Daur Hidup

Daur hidup adalah proses perubahan bentuk tubuh makhluk hidup sepanjang hidupnya. Daur hidup hewan dimulai dari telur atau bayi hingga menjadi hewan dewasa atau imago. Secara umum daur hidup hewan dibedakan menjadi 2 macam yaitu:

a. Daur hidup hewan tanpa metamorfosis,
   Contoh daur hidup tanpa metamorfosis antara lain: ayam, kucing, sapi, kambing dan kelinci.
b. Daur hidup hewan dengan metamorfosis,
   Contoh daur hidup hewan dengan metamorfosis, antara lain: kupu kupu, lalat, lipas, capung dan katak.

Metamorfosis merupakan perubahan bentuk hewan secara bertahap setelah lahir atau menetas hingga dewasa. Secara umum metamorfosis pada hewan dibedakan menjadi 2, yaitu :

1. Metamorfosis sempurna, yaitu metamorfosis yang melalui 4 tahapan, yaitu: telur, larva, pupa dan imago. Bisa dikatakan metamorfosis sempurna adalah metamorfosis yang melalui tahapan pupa atau kepompong. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna antara lain: kupu kupu, katak, lalat dan nyamuk.
2. Metamorfosis tidak sempurna, yaitu metamorfosis yang hanya melalui 3 tahapan, yaitu: telur, nimfa dan imago. Bisa dikatakan metamorfosis tidak sempurna tidak mengalami tahapan pupa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna antara lain: jangkrik, lipas, capung, belalang.

f. Hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem
   1. Rantai Makanan adalah hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup. Dalam rantai makanan, ada yang berperan sebagai produsen dan konsumen.
   2. Produsen adalah makhluk hidup yang dapat menghasilkan makannanya sendiri, contohnya tumbuhan dan fitoplankton. Fitoplankton adalah produsen di perairan.

3. Konsumen adalah makhluk hidup yang memperoleh makannaya dari produsen atau makhluk hidup lainnya.
- Konsumen tingkat I, yaitu konsumen yang langsung memakan produsen. Contoh: belalang, tikut, dan ulat
- Konsumen tingkat II, yaitu konsumen yang memakan konsumen ingkat I. Contoh: katak dan ayam
- Konsumen tingkat III, yaitu konsumen yang memakan konsumen tingkat II. Contoh: ular, musang, dan burung hantu.
- Konsumen puncak, yaitu konsumen yang tidak memiliki pemangsa lagi.

4. Pengurai atau decomposer berperan penting dalam rantai makanan, Pengurai adalah makhluk hidup yang menguraikan sisa-sisa tubuh makhluk hidup lain yang telah menjadi zat-zat hara dalam tanah. Zat-zat yang telah diuraikan tersebut kemudian digunakan oleh tumbuhan untuk pertumbuhan. Kerja Pengurai ini nantinya dapat menyuburkan tanah.
5. Jaring-Jaring Makanan adalah Kumpulan dari berbagai rantai makanan dalam sebuah ekositem. Dalam sebuah ekosistem terdapat hubungan antara

beberapa rantai makanan. Satu jenis hewan dapat terlibat dalam beberapa rantai makanan

g. Hubungan antar makhluk hidup terhadap lingkungannya

Simbiosis adalah hubungan dua makhluk hidup yang berbeda dan saling berkaitan. Simbiosis dibagi menjadi 3, yaitu:

a. Simbiosis Mutualisme merupakan Hubungan antara dua makhluk hidup yang saling menguntungkan.

Contoh:

1. Hubungan antara burung jalak dan kerbau. Kerbau mendapatkan keuntungan karena kutunya berkurang, sedangkan burung jalak mendapatkan makanan.
2. Hubungan antara lebah dan bunga, yang membatu penyerbukan.
3. Lalat dengan bunga rafflesia
4. Manusia dengan bakteri E.Coli

b. Simbiosis Parasitisme merupakan Hubungan anatara dua mkahluk hidup yang satu mendapat keuntungan tetapi yang satu mendapat kerugian

Contoh:

1. Hubungan antara pohon manga dan benalu. Benalu dapat hidup subur karena menghisap

zat makanan dari pohon manga yang ditumpanginnya tetapi pohon mangga lama kelamaan akan menjadi kurus bahkan mati karena zatnya diserap oleh benalu.

2. Nyamuk dan manusia
3. Sapi dengan cacing hati
4. Lalat dengan buah
5. Manusia dengan cacing pita
6. Kutu dengan hewan

c. Simbiosis komensalisme merupakan hubungan antara dua makhluk hidup dimana satu mendapatkan keuntungan tetapi yang satunya tidak diuntungkan dan tidak dirugikan.

Contoh:

1. Ikan hiu dan ikan remora, ikan remora mendapatkan keuntungan berupa perlindungan dari predatornya, sementara ikan hiu tidak diuntungkan maupun dirugikan.
2. Hubungan antara tumbuhan angrek dan pohon mangga, tumbuhan anggrek mendapatkan keuntungan karena mendapat tumpangan untuk hidup, sedangkan pohon mangga tidak mendapat keuntungan maupun kerugian karena tumbuhan anggrek tidak menyerap apapun

3. Hubungan antara rayap dengan protozoa berflagella
4. Hubungan anatara udang dengan timun laut
5. Hubungan antara katak dan pohon

h. Keseimbangan Ekosistem

Keseimbangan ekosistem merupakan suatu keadaan yang harmonis dan seimbang pada interaksi antara komponen komponen di dalam sebuah ekosistem. Keseimbangan ekosistem bisa berubah karena 2 faktor yaitu perubahan ekosistem alami dan perubahan ekosistem karena kegiatan manusia.

1. Faktor alamiah yang menyebabkan keseimabangan ekosistem terganggu di antaranya: gempa bumi, kebakaran hutan karena kekeringan, banjir dan tanah longsor karena cuaca dan gunung meletus.
2. Faktor kegiatan manusia yang menyebabkan keseimbangan ekosistem terganggu, contohnya pembakaran hutan untuk pemukiman dan perkebunan, penembangan hutan secara liar, pemburuan secara liar dan pemakaian pupuk yang berlebihan. Pemakaian pupuk secara berlebihan juga dapat menyebabkan keseimbangan ekosistem terganggu utamanya pupuk kimiawi. Karena dapat membahayakan kehidupan organisme yang lainnya.

i. Usaha menjaga Keseimbangan Ekosistem

1. Mengurangi penebangan pohon secara liar;
2. Menangkap ikan dengan alat dan cara yang tidak merusak;
3. Membuat suaka margasatwa, cagar alam, hutan lindung, dan lain-lain;
4. Menanam pohon;
5. Tidak membuang sampah sembarangan.

B. Kajian Pustaka

Penelitian yang baik menggunakan beberapa acuan dari penelitian terdahulu. Berikut adalah karya penelitian yang dijadikan kajian dalam menentukan kerangka 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 Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Quiz* (Studi Tindakan Kelas di Kelas V SDI Imama Kedungpane Mijen Tahun Pelajaran 2010/2011).[26] Hasil penelitian menunjukkan Ada peningkatan hasil belajar mata pelajaran aqidah akhlak materi pokok akhlak terpuji di kelas SDI Imama Kedungpane

[26] Istiro'ah, *"Upaa 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)",* Skripsi (Semarang : Program S1 IAIN Walisongo, 2012)

Mijen setelah diterapkan Model 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. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yang akan menggunakan Model *cooperative learning* tipe *team quiz* pada pembelajaran untuk mengukur Berpikir Kreatif siswa pada mata pelajaran IPA. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini, peneliti tidak menggunakan materi akhlak terpuji mata pelajaran aqidah akhlak dan tidak mengukur hasil belajar.

2. Arrofa Acesta, yang berjudul "Pengaruh Penerapan Metode *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa" yang dilakukan di SDN 2 Mekarwangi Kabupaten Kuningan.[27] Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode mind mapping dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan hasil penelitian yang di dapat hasil yang meningkat yaitu pada *pretest* diperoleh rata-rata 45,42 dan pada *posttest* diperoleh rata-rata 83,79. Selain itu

[27] Acesta, Arrofa, "*Pengaruh Penerapan Metode Mind mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa"*, Skripsi (Jawa Barat : Progam Studi PGSD Universitas Kuningan,2011)

metode mind mapping berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif siswa terlihat bahwa siswa lebih dapat mengembangkan ide-ide dan gagasan untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan mind mapping, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode mind mapping terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yang menggunakan mata pelajaran IPA dan Berpikir Kreatif siswa dalam melakukan penelitian. Perbedaan pada penelitian ini, peneliti tidak menggunakan metode *mind mapping* dalam penelitian.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Nanik Kusumawati yang berjudul "Penerapan Metode *Active Learning* Tipe *Team Quiz* untuk meningkatkan Keaktifan bertanya dan Kreativitas Siswa pada Materi Pembelajaran IPA kelas V SDN Ronowijayan.[28] Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan bertanya dan kreativitas siswa melalui penerapan metode pembelajaran *team quiz*, kesimpulan ini diperoleh berdasarkan meningkatnya keaktifan bertanya dan kreativitas siswa dengan presentase pada 36% untuk keaktifan bertanya dan 32% untuk kreativitas belajar siswa menjadi 84% untuk kemampuan bertanya dan 76% untuk kreativitas siswa. Penilitian ini memiliki persamaan dengan peneliti yang menggunakan

[28] Nanik Kusumawati, *Penerapan Metode Active Learning tipe team quiz untuk meningkatkan keaktifan bertanya dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Ronowijayan*, Ponorogo:Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) Vol.I No.2 Juli 2017

metode pembelajaran *team quiz* dan Kemampuan Berpikir Kreatif. Perbedaan dengan penelitian ini peneliti tidak menggunakan variabel Keaktifan bertanya.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Anik Andryani berjudul "Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode *Team Quiz* pada siswa kelas V di SD Negeri 01 Gedong Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2014/2015".[29] Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas belajar matematika siswa melaui penerapan metode pembelajaran *team quiz*, kesimpulan ini diperoleh berdasarkan meningkatnya kreativitas belajar siswa dengan presentase 46,9% pada pra siklus, meningkat menjadi 67,7% pada siklus I dan 88,1% pada siklus II. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yang akan menggunakan Metode pembelajaran *team quiz* dan Kemampuan Berpikir Kreatif siswa. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini, peneliti tidak menggunakan mata pelajaran matematika.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.[30] Dikatakan

[29] Anik Andriyani, *Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode Team Quiz Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 01 Gedong Kabupaten Karanganyar*, Skripsi. Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah .2015

[30] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 64.

sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Hipotesis dapat diterima dan dapat ditolak, diterima apabila bahan-bahan penelitian membenarkan kenyataan dan ditolak apabila menolak kenyataan. Untuk menguji ada atau tidaknya hubungan variabel independen (Model *Team Quiz*) dan variabel dependen (Kemampuan Berpikir Kreatif), maka penulis mengajukan hipotesis "Penggunaan Model Team Quiz dapat Berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas V Di MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal".

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji teori yang berlaku selama ini benar atau salah. Pada penelitian kuantitatif, teori sebagai pegangan untuk menyusun rumusan masalah, hipotesis dan variabel penelitian.

Dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen yang tidak melibatkan kelas control. Desain dalam penelitian ini menggunakan *"One-Group Pretest-Posttest Design"*. Dalam desain metode ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O_1 X O_2

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* (pengukuran awal) sebelum diberi perlakuan (*treatment*)

X = *treatment* (pemberia perlakuan) menggunakan Model *team quiz*

O_2 = niali *posttest* (pengukuran akhir) setelah diberi perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V MI NU 53 Turunrejo yang terletak di Desa Turunrejo Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, Tepatnya pada tanggal 18 November 2021 sampai dengan tanggal 24 November 2021.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.[1]

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh karena sampel yang diambil merupakan seluruh populasi, sebagaimana menurut Sugiono "*sampling jenuh*" adalah teknik penetuan sampel bila semua anggota populasi

[1] Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm.117

digunakan sebagai sampel.hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil kurang dari 30 orang. Atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.[2]

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi pusat perhatian dalam suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Variabel Bebas (*Indipendent Variable*)

   Variabel bebas merupakan variabel yang memebrikan pengaruh atau penyebab. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel (X). Dalam penelitian ini variabel bebas adalah penggunaan Model pembelajaran *team quiz*. Dengan langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Quiz*:

   a) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
   b) Bagilah siswa menjadi tiga kelompok yaitu kelompok 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 yang berkaitan dengan materi yang

[2] Sugiyono, *Metodelogi Penelitian*,….. Ibid, hlm.124

baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka

e) Mintalah kepada kelompok A untuk memberikan pertanyaan kepada B, jika B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.

f) Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B.

g) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.

h) Setelah kelompok B selesai dengan Pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.

i) Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

2. Variabel terikekat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat biasanya disimbolkan dengan variabel (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA. Adapun indictor ketentuan dalam penelitian ini adalah:

a) Mampu merespon atau menghasilkan gagasan, jawaban yang bervariasi mengenai suatu pertanyaan atau masalah

b) Keterampilan dalam mengungkapkan ide-ide
c) Mampu memecahan suatu masalah dengan terperinci
d) Mampu mengembangkan ide pada suatu gagasan pertanyaan, jawaban, dan penyelesaian masalah

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penilitian, karena tujuan utama dilakukan penelitian ini adalah untuk mendapatkan data. Teknik pegumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Tes

   Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan baik aspek pengetahuan maupun keterampilan. Pada penelitian ini, digunakan *Pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* merupakan tes akhir yag digunakan untuk mengetahui kemapuan yang dimiliki siswa setelah pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis tes *essay* pada soal *pretest* dan *posttest*.

2. Observasi

   Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengamati kemampuan berpikir kreatif siswa dalam suatu pembelajaran dengan menerapkan Model pembelajaran

team quiz. Hal ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dan akibat yang timbul setelah pembelajaran.

F. Isntrumen Penelitian

a. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang dipergunakan dalam penelitian untuk memecahkan masalah penelitian guna mencapai tujuan tertentu. Dengan instrumen penelitian, peneliti akan terbantu dalam mengumpulkan dan mengolah data.

1) Tes

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	**Indikator Berpikir Kreatif**	**Indikator Soal**	**Item Soal**
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jarring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	1. Fleksibelitas	Menjelaskan pengertian Komponen Ekosistem, Hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem dan Keseimbangan Ekosistem	1, 9, 11,14, 16

	2. Originalitas	Menunjukkan contoh komponen ekosistem, hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem dan Keseimbangan Ekosistem	3,8,10,1519
	3. Elaborasi	Menganilisis suatu contoh komponen ekosistem, hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem dan Keseimbangan Ekosistem	5, 6, 7, 18,20
	4. Kefasihan (fluency)	Menentukan suatu komponen ekosistem, hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem dan Keseimbangan Ekosistem	2, 4, 12, 13, 17
Jumlah Soal			20

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan keseluruhan dari indikator Berpikir Kreatif antara lain fleksibelitas, originalitas, elaborasi, dan kefasihan. Indikator

fleksibelitas berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif fleksibelitas dalam menjawab soal yang terdapat dalam soal nomor 1,9,11,14 dan 16. Indikator originalitas berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif orisinil atau keaslian gagasan siswa yang terdapat dalam soal nomor 3,8,10,15 dan 19. Indikator elaborasi berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif memperinci suatu gagasanya yang terdapat dalam soal nomor 5,6,7,18 dan 20. Indikator kefasihan berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif lancar menyampaikan gagasan yang terdapat dala soal nomor 2,4,12,13 dan 17.

2) Observasi

Tabel 3.2

Pedoman Penilaian Observasi

Indikator Berpikir Kreatif	Skor			
	100	75	50	25
Elaborasi	Aktif dan semangat menyelesaikan tugas tanpa dampingan guru	Aktif dan semangat menyelasaikan tugas dengan dampingan guru	Kurang aktif dan tidak bersemangat dalam menyelesaikan tugas dan perlu dampingan guru	Tidak aktif dalam menyelesaikan tugas dan perlu dampingan guru

kefasihan	Mengajukan lebih dari peri 5 pertanyaan / jawaban	Mengajukan kurang dari 5 pertanyaan / jawaban	Mengajukan kurang dari 3 pertanyaan / jawaban	Tidak mengajukan pertanyaan / jawaban

Tabel 3.3

Kriteria Tingkat Berpikir Kreatif

Rata-Rata Nilai	Tingkat Berpikir Kreatif
76-100	Sangat kreatif
51-75	Kreatif
26-50	Tidak kreatif
0-25	Sangat tidak kreatif

Dalam instrumen observasi, peneliti menggunakan dua indikator Berpikir Kreatif siswa yaitu elaborasi dan kefasihan. Indikator elaborasi dapat diamati dengan melihat keaktifan dan semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yaitu melakukan *team quiz* (kuis kelompok). Indikator kefasihan dapat diamati dengan melihat jumlah pertanyaan yang diajukan oleh siswa terkait pertanyaan dan jawaban yang diajukan oleh siswa terkait dengan materi pembelajaran.

b. Analisis Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

   Sebelum peneliti melakukan penelitian, peniliti melakukan uji validitas instrumen terlebih dahulu. Validitas adalah apabila tes dapat tepat

mengukur apa yang hendak diukur. Sebuah tes valid apabila tes dapat tepat mengukur apakah tes valid atau tidak.[3] Untuk mengetahui validitas tes digunakan dengan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh pearson sebagai berikut.[4]

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

Keterangan:

r_{xy} : indeks korelasi variabel X dan variabel Y

X : skor per item semua jawaban

Y : skor total semua jawaban

N : jumlah responden

Untuk menafsirkan hasil uji validitas, kriteria yang digunakan adalah:

Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen valid

Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tidak valid

Dalam rangka mengetahui baik atau tidaknya suatu soal, maka perlu dilakukan uji coba. Pelaksanaan uji coba validitas soal diujikan kepada 10 orang siswa di luar sampel. Uji coba instrumen pada penelitian ini

[3] Winarni, *Penelitian Pendidikan*, (Bengkulu: unit Penerbitan FKIP UNIB, 2011), hlm.277

[4] Suharsini Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta:PT Rineka Cipta,2000),hlm.213

dilakukan pada siswa kelas VI MI NU 53 Turunrejo. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas butir soal tes terhadap 20 soal yang telah diuji cobakan menunjukkan bahwa item soal yang tergolong valid terdapat 10 soal yaitu soal nomor 1,3,6,8,10,11,14,15,18 dan 19. Sedangkan soal yang tergolong soal tidak valid terdapat 10 soal yaitu soal nomor 2,4,5,7,9,12,13,16,17 dan 20. Dengan demikian, item soal yang tidak valid tersebut dibuang dan tidak dapat digunakan pada penelitian. Proses perhitungan validitas soal dapat dilihat pada *lampiran* 5.

2. Uji Relialibilitas

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dipakai dua kali untuk mengukur masalah yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relative konsisten. Instrumen dikatakan reliabel jika jawaban terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu, jawaban tidak boleh acak oleh karena masing-masing pertanyaan mengukur hal yang sama. Rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen adalah dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, yaitu sebagai berikut:[5]

[5] Suharsini Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta:PT Rineka Cipta,2000),hlm.241

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma i^2}{\sigma i^2}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabelitas

$\sum \sigma_{i^2}$ = Jumlah Varians Butir

σ_{i^2} = Varians total

N = Jumlah responden

Untuk menafsirkan hasil uji reliabilitas, kriteria yang digunakan adalah:

Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen reliabel

Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tidak reliabel

Setelah diperoleh harga r_{hitung} selanjutnya untuk dapat dipastikan instrumen reliabel atau tidak, harga tersebut dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} untuk taraf kesalahan 5% atau 1% maka dapat disimpulkan instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian. Untuk menginterpretasikan tingkat keterandalan dari instrumen dapat digunakan pedoman dalam tabel berikut.

Tabel 3.4

Kriteria Reliabilitas instrumen

Besarnya r	Interpretasi
$0{,}80 < r_{11} \leq 1{,}00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0{,}60 < r_{11} \leq 0{,}80$	Reliabilitas tinggi
$0{,}40 < r_{11} \leq 0{,}60$	Reliabilitas sedang
$0{,}20 < r_{11} \leq 0{,}40$	Reliabilitas rendah
$-1.00 < r_{11} \leq 0{,}20$	Reliabilitas sangat rendah

Pada penelitian ini, uji coba instrumen dilakukan pada 10 orang siswa kelas VI MI NU 53 Turunrejo. Berdasarkan hasil uji reliabilitas untuk variabel Berpikir Kreatif siswa sebesar 0,6140 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel dengan interpretensi pada level tinggi. Proses penyelesaian reliabilitas soal dapat dilihat pada *lampiran 6*.

3) Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal. Rumus yang digunakan untuk mengukur tingkat kesukaran soal *essay* adalah sebagai berikut.[6]

$$TK = \frac{\bar{x}}{x_{maks}}$$

[6] Mik Salmina dan Fadlillah Adyasyah, *Analisis Kualitas Soal Ujian Matematika Semester Genap Kelas XI SMA Inshafuddin Kota Banda Aceh*. Banda Aceh: Jurnal Vol 4. Nomor 1. 1 April 2017. hlm.43

Keterangan:

TK : Tingkat Kesukaran soal uraian

$\bar{x}$: Skor rata-rata peserta untuk satu butir soal

x_{maks} : skor maksimum yang telah ditetapkan

Hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut menggambarkan tingkat kesukaran suatu soal. Kriteia tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berkut.

Tabel 3.5

Kriteria Tingkat Kesukaran

interval	Kriteria
0,00 ≤ TK ≤ 0,30	Soal Sukar
0,30 ≤ TK ≤ 0,70	Soal Sedang
0,70 ≤ TK ≤ 1,00	Soal Mudah

Berdasarkan hasil penyelesaian uji kesukaran soal pada uji coba isntrumen, dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan tingkat kesukaran butir tes terhadap 20 soal yang telah diuji cobakan menunjukkan bahwa tidak ada item soal yang tergolong susah. Sedangkan item soal yang tergolong mudah terdapat 2 soal yaitu nomor 4 dan 8. Dan item soal yang tergolong sedang terdapat pada nomor 1,2,3,5,6,7,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19 dan 20.

Proses penyelesaian uji kesukaran dapat dilihat pada *lampiran 7*.

4) Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Rumus untuk mengetahui daya pembeda soal adalah sebagai berikut.[7]

$$DB = \frac{\bar{x}\, atas - \bar{x}\, bawah}{x_{maks}}$$

DB : Daya Beda Soal

$\bar{x}$ atas : Skor rata-rata siswa berkemampuan tinggi

$\bar{x}$ bawah : Skor rata-rata siswa berkemampuan rendah

x_{maks} : Skor Maksimum yang ditetapkan

Hasil perhitungan tersebut menggambarkan tingkat kemampuan soal dalam membedakan siswa yang sudah memahami materi dengan yang belum memahami materi.

Tabel 3.6

[7] Mik Salmina dan Fadlillah Adyasyah, *Analisis Kualitas Soal Ujian Matematika Semester Genap Kelas XI SMA Inshafuddin Kota Banda Aceh*. Banda Aceh: Jurnal Vol 4. Nomor 1. 1 April 2017. hlm.44

Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Daya beda	Kriteria
$0,70 < D \leq 1,00$	Baik Sekali
$0,40 < D \leq 0,69$	Baik
$0,20 < D \leq 0,39$	Cukup
$0,00 < D \leq 0,19$	Jelek
$< 0,00$	Jelek Sekali

Berdasarkan hasil penyelesaian uji daya pembeda soal yang telah diuji cobakan, maka dapat disimpulkan bahwa, hasil perhitungan uji daya pembeda butir soal tes terhadap 20 soal yang telah diuji cobakan menunjukkan bahwa item soal yang tergolong jelek sekali terdapat 7 soal, yaitu item soal nomor 4,7,9,13,16,17,dan 20, sedangkan item soal yang tergolongkan jelek terdapat 2 soal yaitu item soal nomor 5 dan 12, sedangkan item soal yang tergolong cukup terdapat 4 soal yaitu item soal nomor 11,14,15 dan 18, dan item soal yang tergolong baik terdapat 7 soal yaitu item soal nomor 1,2,3,6,8,10 dan 19. Proses penyelesaian uji daya pembeda dapat dilihat pada *lampiran 8.*

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Awal

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diambil apakah berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal.[8]

Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Liliefors*, karena n atau sampel dalam penelitian ini berjumlah kecil yaitu 25, sesuai dengan pra syarat dalam pengujian *Liliefors* yaitu:[9]

a) Data berskala interval atau ratio
b) Data tunggal atau belum dikelompokkan pada tabel distribusi frekuensi
c) Dapat digunakan untuk n besar maupun n kecil

Misalkan $x_1, x_2, \ldots, x_n$ adalah data yang akan diuji dengan tingkat signifikan 5% maka nilai uji statistic dengan metode *Liliefors* dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$L = \max (|F(Z_I) - S(Z_I)|$$

[8] Bhuono Agung Nugroho, *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian Dengan SPSS*. (Yogyakarta: CV Andi Ofset,2005),hlm.18

[9] I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statitiknya Dengan SPSS*, (Yogyakarta:Deepublish Publisher, 2018),hlm. 39-40.

Dengan,

$$S(Z_i) = \frac{frekuensi\ kumulatif}{n}$$

Keterangan:

i : Statistik uji dengan metode *Liliefors*

Z_i : data pada X_i yang distandarisasi berdasarkan rumus $Z_i = \frac{x_i - \bar{\bar{x}}}{SD}$

X_i : angka pada data

$F(Z_i)$: Probabilitas kumulatif normal di Z_i

$S(Z_i)$: Probalibilitas kumulatif empiris Z_i

Langkah-langkah Uji *Liliefors* adalah sebagai berikut.

a. Menentukan Hipotesis
b. Menentukan Tingkat Signifikasi
c. Menghitung $Z_i = \frac{x_i - \bar{\bar{x}}}{SD}$ setelah standar deviasi / simpangan bakunya diketahui
d. Menghitung probabilitas kumulatif normal di Z_i dengan melihat tabel uji Z
e. Mengitung $S(Z_i) = \frac{frekuensi\ kumulatif}{n}$
f. Menghitung $|F(Z_i - S(Z_i)|$

g. Mengambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak, kita sebut dengan L_o
h. Membandingkan L_o dengan tabel nilai kritis untuk uji Liliefors
i. Menarik kesimpulan.

2. Analisis Data Akhir

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diambil apakah berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Liliefors*, karena n atau sampel dalam penelitian ini berjumlah kecil yaitu 25, sesuai dengan pra syarat dalam pengujian *Liliefors* yaitu:[10]

a) Data berskala interval atau ratio
b) Data tunggal atau belum dikelompokkan pada tabel distribusi frekuensi
c) Dapat digunakan untuk n besar maupun n kecil

Misalkan $x_1, x_2, \ldots, x_n$ adalah data yang akan diuji dengan tingkat signifikan 5% maka nilai uji statistic dengan metode *Liliefors* dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

[10] I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statitiknya Dengan SPSS*, *Ibid*.hlm. 39-40.

$$L = \max\left(|F(Z_I) - S(Z_I)|\right.$$

Dengan,

$$S(Z_i) = \frac{frekuensi\ kumulatif}{n}$$

Keterangan:

i : Statistik uji dengan metode *Liliefors*

Z_i : data pada Xi yang distandarisasi berdasarkan rumus $Z_i = \frac{x_i - \bar{\bar{x}}}{SD}$

X_i : angka pada data

$F(Z_i)$: Probabilitas kumulatif normal di Z_i

$S(Z_i)$: Probalibilitas kumulatif empiris Z_i

Langkah-langkah Uji *Liliefors* adalah sebagai berikut.

a. Menentukan Hipotesis
b. Menentukan Tingkat Signifikasi
c. Menghitung $Z_i = \frac{x_i - \bar{\bar{x}}}{SD}$ setelah standar deviasi / simpangan bakunya diketahui
d. Menghitung probabilitas kumulatif normal di Z_i dengan melihat tabel uji Z
e. Mengitung $S(Z_i) = \frac{frekuensi\ kumulatif}{n}$
f. Menghitung $|F(Z_i - S(Z_i)|$

g. Mengambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak, kita sebut dengan L_o
h. Membandingkan L_o dengan tabel nilai kritis untuk uji Liliefors
i. Menarik kesimpulan

b. Uji Perbedaan Rata-Rata

Peneliti menggunakan uji t melakukan uji perbedaan rata-rata, digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan atau persamaan, dengan langkah-langkah sebagai berikut:[11]

a) Hipotesis Penelitian

H_1 : $\mu_1 > \mu_2$ (Terdapat perbedaan yang signifikan antara Kemampuan Berpikir Kreatif sebelum penerapan Model pembelajaran *Team Quiz* dan sesudah penerapan Model pembelajaran *Team Quiz*)

H_0 : $\mu_1 < \mu_2$ (Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara Kemampuan Berpikir Kreatif sebelum penerapan Model pembelajaran *Team Quiz* dan sesudah penerapan Model pembelajaran *Team Quiz*)

[11] Tri Cahyo, *Statistika Terapan dan Indikator Kesehatan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018),hlm. 337

b) Tara signifikan $\alpha = 5\%$

c) Uji statistik (t_{hitung})

$$t_{hitung} = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

d) Kriteria pengujian hipotesis

H_0 ditolak jika niali $t_{hitung} > t_{tabel}$

c. Analisis Korelasi Biserial dan Koefisien Determinasi

Selain karakteristik hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat, hal yang tidak kalah pentingnya untuk diketahui adalah seberapa kuat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat yang terjadi. Oleh sebab itu, terdapat dua alat analisis untuk menentukan derajat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat yaitu analisis korelasi biserial dan koefisien determinasi.

1. Analisis Korelasi Biserial

Analisis korelasi merupakan alat untuk mengetahui pengaruh variabel. Dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi biserial karena data variabel 1 merupakan variabel diskrit (dikotomi) dan variabel 2 merupakan variabel

kontinu (data interval). Angka indeks korelasi biserial dilambangkan dengan r_b dengan rumus:[12]

$$r_b = \frac{\bar{x}p - \bar{x}q}{S_t} \cdot \frac{pq}{Y}$$

Keterangan:

r_b : koefisien Korelasi Biserial

$\bar{x}p$: rata-rata kelompok kategori 2 (*posttest*)

$\bar{x}q$: rata-rata kelompok kategori 1 (*pretest*)

S_t : standar deviasi gabungan data kelompok 1 dan kelompok 2

p : proporsi kelompok kategori 1 dari seluruh data gabungan

q : proporsi kelompok kategori 2 dari seluruh data gabungan

Y : tinggi ordinat p dan 1

2. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa jauh suatu variabel bebas menentukan perubahan nilai variabel terikat. Apabila niali analisis korelasi biserial sudah diketahui, maka untuk mendapatkan koefisien determinasi dapat diperoleh dengan mengkuadratkannya. Besarnya koefisien

[12] Tri Cahyo, *Statistika Terapan dan Indikator Kesehatan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018),hlm. 338

determinasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.[13]

$$kd = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

kd : Koefisien Determinasi

r^2 : Koefisien Korelasi

koefisien determinasi dapat dilihat dari nilai R^2 dimana untuk menginterpretsikan besarnya nilai koefisien determinasi harus diubah kedalam bentuk presentase. Sisa dari total (100%) yang artinya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Nilai koefisien determinasi adalah $0 < R^2 < 1$. Apabila nilai koefisien determinasi (R^2) semakin mendekati angka 1, maka korelasi dianggap semakin baik karena variabel indepen yang dipakai dalam penelitian ini mampu menjelaskan variabel dependennya.

[13] Sugiyono, *Metode Penelitian*.... Ibid, hlm. 216-217

BAB IV
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang telah dilaksanakan mulai tanggal 18 November 2021 sampai tangal 24 November 2021 di MI NU 53 Turunrejo pada kelas V. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI NU 53 Turunrejo sebanyak 25 siswa. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh dari populasi yaitu kelas V yang berjumlah 25 siswa. Pengambilan sampel yang diambil merupakan seluruh populasi, sebagaimana dalam buku Sugiyono, yang menyatakan bahwa *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel.

Metode analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis korelasi biserial untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebas adalah Model pembelajaran *Team Quiz,* sedangkan variabel terikat adalah Kemampuan Berpikir Kreatif siswa yang diambil dari nilai *posttest* siswa setelah pemberian perlakuan berupa Model pembelajaran *team quiz*. Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan dan tes yang diberikan kepada sampel.

Adapun data hasil penelitian berupa *pretest* dan *posttest* serta pengamatan langsung peneliti terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran, sebagi berikut.

1) Data *Pretest* dan *Posttest*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan perbandingan nilai tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan Model pembelajaran *team quiz*. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti melakukan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif awal siswa sebelum penerapan *team quiz* dan diperoleh rata-rata sebesar 31,44 Setelah pembelajaran dengan penerapan Model *team quiz* selesai, kemudian peneliti melakukan *posstest* kepada siswa dan diperoleh rata-rata sebesar 55,08. Dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* siwa menunjukkan adanya perbedaan yaitu rata-rata *posttest* lebih besar dari rata-rata *pretest*. Hal ini disebabkan karena pengaruh dari penerapan Model pembelajaran *team quiz* yang telah dilakukan.

Alat tes yang digunakan yaitu berupa 10 soal *essay* yang di dalamnya terdapat aspek indikator Berpikir Kreatif siswa. Indikator Berpikir Kreatif siswa sendiri terdiri dari empat indikator yaitu fleksibilitas, elaborasi, oroginalitas dan *fluency* atau kemampuan berpikir lancar.peniliti menggunakan seluruh indikator dalam penyusunan soal tes yang digunakan. Berikut tabel telaah indikator dari soal *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.1

Telaah Pencapaian Indikator

BUTIR SOAL	INDIKATOR	RATA-RATA NILAI		SELISIH RATA-RATA	KESIMPULAN
		PRETEST	POSTEST		
1	Fleksibelitas	2.72	7.2	4.48	BERHASIL
2	Originalitas	9.28	9.64	0.36	BERHASIL
3	Elaborasi	0.8	6.28	5.48	BERHASIL
4	Originalitas	4.96	7.48	2.52	BERHASIL
5	Originalitas	3.84	6.28	2.44	BERHASIL
6	Fleksibelitas	2.76	5.36	2.6	BERHASIL
7	Fleksibelitas	0.92	3.2	2.28	BERHASIL
8	Originalitas	1.48	1.6	0.08	BERHASIL
9	Kefasihan	0.72	2.64	1.96	BERHASIL
10	Originalitas	3.96	5.4	1.44	BERHASIL

Berdasarkan hasil tabel diatas maka dapat dilihat bahwa tedapat peningkatan nilai rata-rata setiap indikator pada masing-masing soal. Pada hasil *pretest* dan *posttest*, indikator yang paling menonjol yaitu indikator originalitas pada soal nomor 2 karena memiliki rata-rata 9,28 untuk *pretest* dan 9,64 untuk *posttest*. Sedangkan indikator yang sangat lemah atau tidak menonjol yaitu indikator originalitas pada soal nomor 8 karena memiliki selisih nilai rata-rata paling rendah yaitu 0,08.

Hasil yang berbeda pada *pretest* dan *posttest* dapat terjadi karena pengaruh dari beberapa faktor antara lain faktor dari dalam diri siswa yang berupa kemampuan untuk menangkap atau mencerna suatu informasi. Kemampuan siswa dalam mencerna informasi yang baik dapat menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Selain itu, kondisi lingkungan juga menjadi faktor pendukung dalam menentukan Berpikir Kreatif siswa. Lingkungan yang kondusif mampu memudahkan siswa dalam memahami maupun menagkap suatu informasi sehingga siswa dapat mengembangkan Berpikir Kreatifnya. Pembentukan Berpikir Kreatif siswa juga membutuhkan guru yang kreatif pula dalam mengolah pembelajaran dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada siswa. Perangsangan mental dan lingkungan yang kondusif dapat berjalan seperti halnya kerja stimulant otak kiri dan kanan.[1]

Berdasarkan data hasil penelitian berupa *pretest* dan *posttest* diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan Model pembelajaran *team quiz* dapat berpengaruh terhadap kemampuan Berpikir Kreatif siswa dengan bukti pencapaian indikator pada setiap soal yang mengalami peningkatan.

2) Observasi Peneliti

Pengamatan dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan yang dilakukan berlangsung selama 2

[1] Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2011). Cet 1 hlm, 27

kali pertemuan pada setiap pembelajrananya. Indikator yang digunkanan peneliti untuk mengamati kemampuan Berpikir Kreatif siswa pada saat pembelajaran yaitu menggunakan indikator elaborasi dan kefasihan. Peneliti hanya menggunakan dua indikator untuk pengamatan dikarenakan peneliti mengamati aspek sikap berpikir kreatif siswa dimana aspek sikap Berpikir Kreatif siswa terdapat dalam indikator elaborasi dan kefasihan. Pada indikator elaborasi, aspek yang digunakan yaitu keaktifan dan semangat dalam menyelesaikan tugas, sedangkan indikator kefasihan, aspek yang digunkan yaitu keterampilan mengajukan pertanyaan dan jawaban dengan kriteria nilai yang sudah ditentukan. Berikut nilai hasil pengamatan penenlitian pada saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.2

Hasil Observasi

Indicator	Nilai Rata-Rata Setiap Pertemuan		Kesimpulan
	Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2	
Elaborasi	45	66	Berhasil
Kefasihan	50	61	Berhasil

Berdasarkan tabel hasil pengamatan di atas, dapat dilihat bahwa hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengalami peningkatan pada setiap pertemuan pembelajaran. Pada indikator

elaborasi mengalami peningkatan dimana pada pertemuan ke-1 diperoleh rata-rata sebesar 45, dan pada pertemuan ke-2 diperoleh rata-rata sebesar sebesar 66. Sedangkan pada indikator kefasihan juga mengalami peningkatan skor rata-rata pada setiap pertemuannya, dimana pada pertemuan ke-1 diperoleh rata-rata sebesar 50, dan pada pertemuan ke-2 diperoleh rata-rata sebesar 61. Peningkatan skor rata-rata pada masing-masing indikator disetiap pertemuan menunjukkan keberhasilan dalam menerapkan Model pembelajaran *team quiz* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Maka dapat disimpulkan berdasarkan pengamatan peneliti terhadap sikap berpikir kreatif siswa pada indikator elaborasi dan kefasihan berhasil dengan ditunjukkan bukti peningkatan hasil skor rat-rata pada setiap pertemuannya.

B. Analisis Data

Penelitian ini mengunankan dua tahap pada analisis data yang digunakan yaitu: analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data awal terdiri dari uji normalitas, sedangkan analisis data akhir terdiri dari uji normalitas, uji perbedaan rata-rata, analisis korelasi biserial, dan koefisien determinasi. Dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Analaisis Data Awal

   Analisis data awal digunkan untuk mendapatkan data hasil perlakuan pretest kepada siswa. Sebagaimana dalam Bab III,

analisis data awal diperoleh dengan melakukan uji normalitas hasil perlakuan berupa *pretest* kepada siswa.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan normal atau tidaknya kelas sampel apabila kelas tersebut normal maka kelas dijadikan eksperimen. Uji normalitas ini hanya pada data nilai awal saja atau *pretest*. Berikut ini dibahas uji normalitas data kelas V MI NU 53 Turunrejo Tahun 2021/2022 menggunakan rumus *Liliefors* dengan kriteria sebagai berikut.

Hipotesis:

H_0 = data berdistribusi normal

H_1 = data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian H_o diterima apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf nyata $\alpha = 5\%$ atau 0,05 dan dk = k – 1. Data yang digunakan adalah data nilai hasil *pretest* siswa mengenai Kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum diberikan perlakuan berupa Model pembelajaran *team quiz.* Dengan perhitungan *Liliefors* yang dilakukan oleh peneliti maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.3

Uji Normalitas Data Tahap Awal

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	kesimpulan
V	0,156	0,173	Data berdistribusi normal

Perhitungan uji normalitas selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran 17.*

2. Analisis Data Akhir

Analisis data akhir digunakan untuk mendapatkan data hasil perlakuan *posttest* kepada siswa. Selain itu, analisis data akhir juga digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebagaiaman dalam Bab III, analisis data akhir diperoleh dengan melakukan uji normalitas, uji perbedaan rata-rata, uji korelasi biserial dan koefisien determinasi.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunkana untuk menentukan normal atau tidaknya kelas sampel. Uji normalitas ini hanya pada data nilai akhir saja atau *posttest*. Berikut ini dibahas uji normalitas data kelas V MI NU 53 Turunrejo Tahun 2021/2022 menggunakan rumus *Liliefors* dengan Kriteria sebagai berikut:

Hipotesis:

H_0 = data berdistribusi normal

H_1 = data tidak berdistrribusi normal

Dengan kriteria pengujian H_o diterima apabila $L_{hitung} > L_{tabel}$ dengan tara nyata $\alpha = 5\%$ atau 0,05 dan dk = k – 1. Data yang digunakan adalah data nilai hasil *posttest* siswa mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan

perlakuan berupa Model pembelajaran *team quiz*. Dengan perhitungan *Liliefors* yang dilakukan oleh peneliti maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.4

Uji Normalitas Data Tahap Akhir

kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
V	0,124	0,173	Data berdistribusi normal

Perhitungan uji normalitas selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran 18.*

2) Uji Perbedaan Rata-Rata

Uji perbedaan rata-rata digunkana untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan atau persamaan antara dua buah data. Peneliti menggunakan uji t untuk mengetahui persamaan atau perbedaan data yang berupa data *pretest* dan data *posttest* dengan kriteria sebagai berikut.

Hipotesis penelitian:

H_1 : $\mu_1 > \mu_2$ (Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif sebelum penerapan Model pembelajaran *team quiz* dan sesudah penerapan Model pembelajaran *team quiz*)

H_0 : $\mu_1 < \mu_2$ (Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif sebelum penerapan Model

pembelajaran *team quiz* dan sesudah penerapan Model pembelajaran *team quiz*)

Dengan kriteria pengujian H_0 ditolak jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf nyata $\alpha = 5\%$ atau 0,05. Data yang digunakan adalah data hasil *pretest* dan *posttest* siswa mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berupa Model pembelajaran *team quiz.* Dengan perhitungan Uji t yang dilakukan oleh peneliti maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.5

Uji t Perbedaan Rata-Rata

kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	kesimpulan
V	8,479	2,060	Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif sebelum penerapan *team quiz* dan sesudah penerapan *team quiz*

Perhitungan uji perbedaan rata-rata selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran 19.*

3) Korelasi Biserial

Analisis korelasi merupakan alat untuk mengetahui pengaruh antar variabel. Dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi biserial yang berfungsi untuk menentukan pengaruh penerapan Model pembelajaran *team quiz* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V MI NU 53 Turunrejo.

Hipotesis penelitian:

H_1 : terdapat pengaruh yang signifikan penerapan Model pembelajaran *team quiz* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi Ekosistem kelas V MI NU 53 Turunrejo

H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan Model pembelajaran *team quiz* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi Ekosistem kelas V MI NU 53 Turunrejo

Dengan kriteria pengujian H_o ditolak jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf nyata $\alpha = 5\%$ atau 0,05. Data yang digunakan adalah data nilai hasil *pretest* dan nilai *posttest* siswa mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berupa Model pembelajaran *team quiz*. Dengan perhitungan koefisien korelasi biserial yang dilakukan oleh peneliti maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.6

Uji Korelasi Biserial

kelas	r_{hitung}	r_{tabel}	kesimpulan
V	0,909	0,380	Terdapat korelasi antara penerapan Model pembelajaran *team quiz* dengan kemampuan berpikir kreatif siswa

Perhitungan uji korelasi biserial selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran 20*.

4) Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa jauh variabel bebas menentukan perubahan nilai variabel terikat. Dalam penelitian ini koefisien determinasi menggunakan nilai R^2. Besarnya koefisien determinasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$kd = r^2 \times 100\%$$
$$= 0{,}909^2 \times 100\%$$
$$= 0{,}826 \times 100\%$$
$$= 82{,}6\ \%$$

Oleh karena hasil koefisien determinasi (kd) = 82,6% yang artinya bahwa pengaruh Model *team quiz* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi ekosistem kelas V MI NU 53 Turunrejo sebesar 82,6%.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model pembelajaran t*eam quiz* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi Ekosistem kelas V MI NU 53 Turunrejo. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Experimental Design* dengan *One-Group Pretest-Posttest*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menggunakan sampel satu kelas untuk eksperimen yang terdiri dari 25 siswa dengan pemberian *pretest* dan *posttest*.

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen soal di kelas VI MI NU 53 Turunrejo yang berjumlah 10 orang siswa. Sebelum soal tes digunakan, soal tersebut dahulu divalidasi, kemudian di uji cobakan pada siswa kelas VI. Hal ini bertujuan untuk mengetahui validitas, tingkat kesukaran, daya beda dan realibilitas soal tersebut. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, diperoleh 10 soal dari 20 soal yang ditanyakan layak untuk digunakan dalam penelitian yang memenuhi kriteria valid dan reliabel. Soal yang valid dan reliabel dapat dilihat pada bagian *lampiran 10*.

Pada penelitian ini digunakan dua variabel yang menjadi objek penelitian yaitu variabel bebas berupa Model pembelajaran *team quiz* dan variabel terikat berupa kemampuan berpikir kreatif siswa. Peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh Model pembelajaran *team quiz* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian dilakukan selama dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan *pretest* kepada siswa sebelum diberikan materi pelajaran. Selama kegiatan pembelajaran peneliti menerapkan Model pembelajaran *team quiz* dan pada pertemuan terakhir peneliti memberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V MI NU 53 Turunrejo setelah penerapan *team quiz*. Selain menggunakan *pretest* dan *posttest*, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada saat

pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan pada setiap pembelajran selama dua kali pertemuan.

Dalam pembelajaran dengan Model pembelajaran *team quiz* siswa dikelompokkan secara heterogen, siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 8 siswa. Selama pembelajaran setiap kelompok diminta untuk kerja sama dalam *team quiz* (kelompok kuis) dengan materi IPA yaitu Ekosistem. Dalam pembelajaran *team quiz* guru menjelaskan materi dilanjutkan dengan masing-masing kelompok saling melemparkan pertanyaan dan menjawab pertanyaan secara bergantian. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran *team quiz* akan memberikan kesan dan pesan bagi siswa karena dalam proses pembelajarannya siswa dituntut untuk berpikir kreatif dalam menentukan pertanyaan dan jawabannya.

Berpikir Kreatif siswa sangat dipengaruhi oleh Model pembelajaran yang digunakan oleh guru, jika Model yang digunakan menyenangkan, tentunya siswa juga akan tertarik untuk menngikuti pembelajaran. Selain itu, kemampuan yang dimiliki oleh siswa juga dapat berkembang melalui Model pembelajaran yang digunakan oleh guru, salah satunya dengan Model pembelajaran team quiz. *Team Quiz* merupakan suatu bentuk pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikap seusianya dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama

diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. Hal ini sesuai dengan yang dikemukan oleh Danik Wijayanti di dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana dia berada, dengan demikian baik perubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya adalah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.[2]

Setelah peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan Model pembelajaran *team quiz*, selanjutnya pada pertemuan terakhir peneliti memberikan *posttest* kepada siswa untuk mengetahui hasil kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan data yang telah peneliti kumpulkan, menunjukkan bahwa rata-rata hasil *pretest* siswa kelas V yaitu 31,44 sedangkan rata-rata hasil *posttest* siswa kelas V yaitu 55,08. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh Model pembelajaran *team quiz* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Ekosistem. Hal ini sesuai dengan perhitungan koefisien korelasi biserial yang diperoleh hasil $r_{hitung} = 0{,}909$ dan $r_{tabel} = 0{,}380$ Maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga H_o ditolak dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan Model *team quiz* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Ekosistem kelas V MI NU 53 Turunrejo. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan

[2] Danik Wijayanti, *Perbedaan Kreativitas antara anak pendidikan formal dengan anak Homeschooling*, Yogyakarta: Jurnal Spirit Vol 1 No 1 Desember 2010

Model pembelajaran *team quiz* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, peneliti menggunakan koefisien determinasi dengan hasil 82,6%. Hal ini berarti bahwa pengaruh penerapan Model pembelajaran *team quiz* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada penelitian ini sebesar 82,6%, sehingga selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain. Faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa diantaranya kemampuan kognitif, kemampuan imajinatif dan intuisi serta kemampuan penginderaan.[3] Dengan demikian, guru harus memperhatikan faktor-faktor tersebut supaya proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai keinginan dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Hal ini sesuai dengan penelitian Anik Andriyani yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif belajar matematika siswa melaui penerapan Model pembelajaran *team quiz*, kesimpulan ini diperoleh berdasarkan meningkatnya kreativitas belajar siswa dengan presentase 46,9% pada pra siklus, meningkat menjadi 67,7% pada siklus I dan 88,1% pada siklus II.[4] Penelitian serupa juga dilakukan oleh Nanik Kusumawati yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan keaktifan bertanya dan kreativitas siswa melalui penerapan Model pembelajaran *team quiz*, kesimpulan ini diperoleh berdasarkan

---

[3] Martini Jamaris, *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2006), hlm. 66

[4] Anik Andriyani, *Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode Team Quiz Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 01 Gedong Kabupaten Karanganyar*, Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah .2015

meningkatnya keaktifan bertanya dan kreativitas siswa dengan presentase pada 36% untuk keaktifan bertanya dan 32% untuk kreativitas belajar siswa menjadi 84% untuk kemampuan bertanya dan 76% untuk kreativitas siswa.[5] Dari dua penelitian tersebut dapat disimpulkan penerapan Model pembelajaran *team quiz* akan lebih berhasil dari pada penerapan metode konvensional.

Penilaian Berpikir Kreatif pada penelitian ini menggunakan semua indikator Berpikir Kreatif, yaitu indicator Fleksibelitas, Kefasihan, Originalitas dan indikator elaborasi. Pada soal *pretest* dan *posttest* juga melibatkan seluruh indikator Berpikir Kreatif dalam penyusunan soal. Dimana bisa dilihat pada tabel 4.1 untuk indikator fleksibelitas terdapat pada soal nomor 9, untuk indikator fleksibelitas terdapat pada soal nomor 1,6 dan 7, indikator originalitas terdapat pada soal nomor 2,4,5,8,dan 10, dan untuk indikator elaborasi terdapat pada soal nomor 3. Dari komposisi indikator yang ada pada soal *pretest* dan *posttest*, terdapat indikator yang menonjol pada soal *pretest* dan *posttest* yaitu indikator originalitas pada soal nomor 2 karena memiliki rata-rata tertinggi yaitu 9,28 untuk rata-rata *pretest* dan 9,64 untuk rata-rata *posttest*. Sedangkan indikator yang tidak menonjol yaitu indikator originalitas pada soal nomor 8 karena memiliki selisih nilai rata-rata paling rendah yaitu 0,08. Secara keseluruhan baik

[5] Nanik Kusumawati, *Penerapan Metode Active Learning tipe team quiz untuk meningkatkan keaktifan bertanya dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Ronowijayan*, Ponorogo:Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) Vol.I No.2 Juli 2017

pretest maupun *posttest* untuk semua indikator pada setiap nomor mengalami peningkatan pada hasilnya.

Peneliti juga melakukan observasi atau pengamatan untuk memperkuat hasil yang signifikan. Pada kegiatan observasi, Peneliti mengambil dua indikator Berpikir Kreatif untuk diamati yaitu indikator elaborasi dan indikator kefasihan. Peneliti menggunakan dua indikator untuk pengamatan dikarenakan peneliti mengamati aspek sikap kreativias siswa dimana aspek sikap Berpikir Kreatif siswa terdapat dalam indikator elaborasi dan kefasihan. Pada indikator elaborasi, aspek yang digunakan yaitu keaktifan dan semangat dalam menyelesaikan tugas, sedangkan indikator kefasihan, aspek yang digunkan yaitu keterampilan mengajukan pertanyaan dengan kriteria nilai yang sudah ditentukan. Hasil penagamatn pada pertemuan ke-1 indikator elaborasi menunjukkan rata-rata 45 dan pada indikator kefasihan yaitu 66, pada pertemuan ke-2 diperoleh rata-rata indikator elaborasi yaitu 50, dan pada inidkator kefasiahan diperoleh rata-rata 61. Dari data tersebut dapat dilihat terdapat peningkatan Berpikir Kreatif pada setiap pertemuan karena menghasilkan rata-rata yang meningkat pada setiap pertemuannya untuk indikator elaborasi dan indikator kefasihan. Hal ini terjadi karena pengaruh penerapan Model pembelajaran *team quiz* yang mampu meningkatkan Berpikir Kreatif siswa sehingga menghasilkan peningkatan pada setiap pertemuannya.

Bedasarkan teori para ahli, hasil penelitian terdahulu dan hasil penelitian sekarang dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team quiz* berpengaruh terhadap Berpikir Kreatif siswa. Hal ini menujukkan bahwa penerapan Model pembelajaran *team quiz* mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Ekosistem kelas V MI NU 53 Turunrejo.

D. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini terdapat banyak keterbatasan. Hal tersebut bukan karena faktor kesengajaan, namun terjadi karena keterbatasan dalam melakukan penelitian. Adapun faktor yang menjadi kendala dan hambatan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Keterbatasan tempat penelitian

   Penelitian ini dibatasi hanya pada satu sekolah yaitu MI NU 53 Turunrejo. Oleh karena itu, terdapat kemungkinan hasil yang berbeda apabila penelitian ini dilakukan pada tempat yang berbeda.

2. Keterbatasan waktu penelitian

   Waktu yang digunakan penelitian sangat terbatas karena peneliti hanya memiliki waktu sesuai keperluan (materi) yang berhubungan dengan penelitian. Akan tetapi dengan waktu yang singkat, penelitian ini telah memenihu syarat-syarat penelitian ilmiah.

3. Keterbatasan kemampuan

Dalam melakukan penelitian tidak lepas dari pengetahuan. Dengan demikian, peneliti menyadari keterbatasan kemampuan khususnya dalam pengetahuan untuk membuat karya tulis ilmiah. Tetapi peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk melakukan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

Meskipun banyak kendala dan hambatan yang dihadapi dalam melakukan penelitian ini, peneliti tetap bersyukur karena penelitian berhasil dengan lancar dan sukses.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Ekosistem Kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal", serta sesuai dengan perumusan masalah yang ada maka dapat disimpulkan Penggunaan Model pembelajaran *team quiz* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi ekosistem kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal. Dibuktikan dengan hasil data yang telah dilakukan diperoleh nilai uji t perbedaan rata-rata dengan hasil t_{hitung} = 8,479 dan t_{tabel} = 2,060 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif sebelum penerapan *Team Quiz* dan sesudah penerapan *Team Quiz*. Hal tersebut juga sesuai dengan perhitungan koefisien korelasi biserial yang diperoleh hasil r_{hitung} = 0,909 dan r_{tabel} = 0,380, maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang artinya terdapat korelasi antara penerapan Model pembelajaran *team quiz* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu peneliti juga melakukan pengamatan seacra langsung dengan hasil yang diperoleh pada indikator elaborasi menghasilkan rata-rata sebesar 45 pada pertemuan ke-1, dan 60 pada pertemuan ke-2. Sedangkan pada indikator kefasihan menghasilkan rata-rata sebesar 50 pada peretmuan ke-1 dan 61 pada pertemuan ke-2. Peningkatan skor rata-rata pada masing-masing indikator di setiap pertemuan

menunjukkan keberhasilan dalam penerapan Model pembelajaran *team quiz* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dan perhitungan koefisien determinasi yang dihasilkan adalah r^2 = 0.826 yang artinya pengaruh Model pembelajaran *team quiz* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi Ekosistem kelas V MI NU 53 Turunrejo sebesar 82,6%.

B. Saran

Sehubungan dengan penelitian yang telah peneliti lakukan, kiranya dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

   Guru sebaiknya menguasai berbagai macam Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, salah satunya menggunakan Model pembelajaran *Team Quiz*.

2. Bagi Siswa

   Siswa sebaiknya selalu memperhatikan guru dan selalu berperan aktif ketika pembelajaran dikelas agar bisa memahami materi yang diajarkan. Selain itu siswa hendaknya belajar yang rajin dengan mempelajari kembali materi yang telah disampaikan guru atau dengan cara mempelajari materi dari sumber belajar yang lain. Dengan demikian siswa akan memiliki pengetahuan yang luas mengenai materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya sebaiknya dapat mengembangkan penelitian serupa pada variabel-variabel lain yang lebih inovatif, serta bisa memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada penelitian ini. Sehingga dapat menambah wawasan untuk meingkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Aziz Saefudin. 2012. *Pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan pendidikan matematika realistic Indonesia (PMRI),* Yogyakarta: Jurnal Al-Bidayah, Vol 4 No. 1

Acesta, Arrofa, 2011. "*Pengaruh Penerapan Metode Mind mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa"*, Skripsi. Jawa Barat : Progam Studi PGSD Universitas Kuningan

Anik Andriyani, 2015. *Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode Team Quiz Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 01 Gedong Kabupaten Karanganyar*, Skripsi. Surakarta: Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah, Jawa Tengah

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Asep Saepul Hamdani, *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka* (Open Ended)

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. *Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online*. Di akses melalui kbbi.kemendikbud.go.id

Bhuono Agung Nugroho, 2005. *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian Dengan SPSS*. Yogyakarta: CV Andi Ofset

Danik Wijayanti, 2010. *Perbedaan Kreativitas antara anak pendidikan formal dengan anak Homeschooling*. Yogyakarta: Jurnal Spirit Vol 1 No 1

Darajat, Zakiyah dkk. , 2001. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Bumi Aksara

Departemen Agama Republik Indonesia, 2006. Al-Aliyy : al-Qur'an dan Terjemahnya, Bandung: Diponegoro

Hisyam Zaini dkk, 2002. *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: CTSD

Hisyam Zaini, dkk, 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna, 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statitiknya Dengan SPSS*, Yogyakarta:Deepublish Publisher, 2018

Ichsan, Muhammad,. 2016. *Psikologi Pendidikan Dan Ilmu Mengajar*, Banda Aceh: Jurnal Edukasi Vol 2 No 1

Imas Layung P dan Ekasatya Aldila Afriansyah, *"Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Complete Sentence Dan Team Quiz"*. Garut: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 10 No 1 Januari 2016

Ismail, SM. 2011.*Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: RaSAIL Media Gorup

Istiro'ah, 2012 *"Upaa 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)",* Skripsi . Semarang : Program S1 IAIN Walisongo

Jamaris, Martini. 2006 *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Grasindo

Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning; Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Jakarta: Gramedia.

Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Marlina Siregar dan Junita. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VII SMP Negeri 1 Kecamatan Na Tahun Pelajaran 2013/2014*. Labuhanbatu : Jurnal Pembelajaran PPkn. Vol 1 No.1

Mik Salmina dan Fadlillah Adyasyah, *Analisis Kualitas Soal Ujian Matematika Semester Genap Kelas XI SMA Inshafuddin Kota Banda Aceh*. Banda Aceh: Jurnal Vol 4. Nomor 1. 1 April 2017

Munandar, Utami. 2009. *Pengenmbangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta

Nanik Kusumawati, 2017. *Penerapan Metode Active Learning tipe team quiz untuk meningkatkan keaktifan bertanya dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Ronowijayan*, Ponorogo:Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) Vol.I No.2

Puspita K, Diana. 2017. *Ekosistem Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta:* Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan,

Samsul Nizar dan Zainal Efendi Hasibun, 2018. *PENDIDIK IDEAL Bangunan Character Building*, Depok: PRENADAMEDIA GROUP

Solihatin, Etin. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS.* Jakarta: Bumi Aksara

Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Tatag Y.E. 2007. Siswono, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pemecahan Masalah Tipe "What's another way"*, Surabaya: Jurnal Transformasi.

Tri Cahyo, 2018. *Statistika Terapan dan Indikator Kesehatan*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018

Undang-Undang SISDIKNAS. 2003. (Sistem Pendidikan Nasional) 2003 (UU RI No. 20 TH. 2003), Jakarta: Sinar Grafika.

Winarni, 2011. *Penelitian Pendidikan,*. Bengkulu: unit Penerbitan FKIP UNIB

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati, 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

DAFTAR NAMA PESERTA UJI COBA INSTRUMEN TES

KELAS VI MI NU 53 TURUNREJO TAHUN 2021

NO	NAMA SISWA	KELAS
1	ADITYA BAU P	VI
2	AYYATUL HUSNA	VI
3	AZFA NURIL IKHSAN	VI
4	BELLA ZAHRANI	VI
5	M. GATHAN ATSIL	VI
6	M. NAUFAL ALGHIFARI	VI
7	M. KHALIFI ALZIKRI	VI
8	NUR FARIDA	VI
9	SALSABILA NAFISA	VI
10	SARAH FAUZIA AISYAH	VI

Lampiran 2

Daftar Nama Responden Instrumen Test

Kelas V MI NU 53 Turunrejo Tahun 2021

NO	NAMA SISWA	KELAS
1	ANNIYA RISMALA ULYA	V
2	FAIRUZ BALQIS AULIANI	V
3	HILMI NABIL ALAAUNA	V
4	JESSICA FEBRIAN AHMAD	V
5	M. NOVAL SURYA ABIDIN	V
6	MAYDA SANYA SALSABILA	V
7	MUANIKOTUL AZAHRA	V
8	MUHAMMAD ABDUL SAHAL	V
9	MUHAMMAD ARSYA MAULANA	V
10	MUHAMMAD RAFLY ATMIRANSYAH	V
11	MUHAMMAD ROIS BAHTIAR	V
12	MUHAMMAD SHOFI IBRAHIM	V
13	MUHAMMAD YUFAR FAFIAN	V
14	MUHAMMAD YUSUF KAMAL	V
15	NAVISA ZAHROTUN NI'MAH	V
16	NOVA ZAHLINATUL ALIYAH	V
17	NUR HALIMAH	V
18	REVAN SAFI AL HAFIZI	V
19	SERIL FARAH ANGGRAINI	V

20	SHEILLA NOVIYANTI	V
21	SITI MAESAROH	V
22	YASMIIN ZELDA RAMADHANI	V
23	YOGA ADITYA SAPUTRA	V
24	ZAHRUL NURIL AMANAH	V
25	MUHAMMAD FATKHUL KAFA	V

Lempiran 3

SOAL UJI COBA INSTRUMEN TES

NAMA :
No.Absen :
Kelas :

Jawablah pertanyaan di bawah ini degan benar !

1. Ekosistem adalah …
2. Komponen Abiotik adalah Komponen ekosistem yang berupa …
3. Contoh hewan herbivora pemakan rumput adalah …
4. Karnivora adalah golongan hewan pemakan …
5. Gigi taring tampak menonjol pada hewan …
6. Ayam adalah hewan pemakan tumbuhan dan hewan lain. Ayam temasuk hewan …
7. Kucing merupakan contoh hewan yang mengalami daur hidup …
8. Hewan yang mengalami metamorphosis sempurna contohnya
9. Metamorfosis adalah …
10. Hewan yang mengalami metamorphosis tidak sempurna contohnya …
11. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu disebut dengan …
12. Penghasil makanan bagi makhluk hidup lain disebut …
13. Zat Pengurai berperan penting dalam rantai makanan karena …
14. Dalam rantai makanan, hewan yang memakan tanaman berperan sebagai …

15. Produsen dalam rantai makanan adalah …
16. Simbiosis adalah …
17. Simbiosis komensalisme adalah hubungan antar makhluk hidup dimana satu diuntungkan dan satu …
18. Benalu dengan pohon mangga adalah simbiosis …
19. Upaya untuk menjaga keseimbangan ekosistem dengan cara…
20. Pembakaran hutan untuk pemukiman dan perkebunan menyebabkan keseimbangan ekosistem terganggu yang disebabkan oleh faktor …

Lampiran 4

Tes Validitas Soal Instrumen

SOAL UJI COBA INSTRUMENT TES

NAMA : Salsabila Nafisa

No.Absen : 25

Kelas : 7I

Jawablah pertanyaan di bawah ini degan benar !

1. Ekosistem adalah Lingkungan
2. Komponen Abiotik adalah Komponen ekosistem yang berupa alam
3. Contoh hewan herbivora pemakan rumput adalah Gajah
4. Karnivora adalah golongan hewan pemakan Daging
5. Gigi taring tampak menonjol pada hewan Harimau
6. Ayam adalah hewan pemakan tumbuhan dan hewan lain. Ayam temasuk hewan Omnivora
7. Kucing merupakan contoh hewan yang mengalami daur hidup hewan
8. Hewan yang mengalami metamorphosis sempurna contohnya Kupu - kupu
9. Metamorfosis adalah proses perubahan
10. Hewan yang mengalami metamorphosis tidak sempurna contohnya Kecak
11. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu disebut dengan Makanan
12. Penghasil makanan bagi makhluk hidup lain disebut ...makanan
13. Zat Pengurai berperan penting dalam rantai makanan karena penting
14. Dalam rantai makanan, hewan yang memakan tanaman berperan sebagai ...Konsumen I
15. Produsen dalam rantai makanan adalah Tumbuhan Hijau
16. Simbiosis adalah hubungan antar makhluk hidup
17. Simbiosis komensalisme adalah hubungan antar makhluk hidup dimana satu diuntungkan dan satu Dirugikan
18. Benalu dengan pohon mangga adalah simbiosis Parasitisme
19. Upaya untuk menjaga keseimbangan ekosistem dengan cara. Tidak membuang sampah sembarang
20. Pembakaran hutan untuk pemukiman dan perkebunan menyebabkan keseimbangan ekosistem terganggu yang disebabkan oleh factor Kegiatan Manusia

(61)

Lampiran 5

PERHITUNGAN UJI VALIDITAS SOAL TES KREATIVITAS SISWA

Validitas soal nomor 1 dengan menggunakan rumus Product moment sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{16770 - (28)(577)}{\sqrt{\{1180 - 784\}\{343730 - 332929\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{614}{\sqrt{(396)(10801)}}$$

$$r_{xy} = 0{,}29689$$

$r_{hitung} > r_{tabel}$ maka **Valid**

Untuk soal nomor 2 sampai 20 dapat dilakukan dengan cara yang sama.

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	keterangan
1	0,29689	0,632	VALID
2	-5.34838	0,632	TIDAK VALID
3	0,78122	0,632	VALID
4	0,12945	0,632	VALID

5	0,13817	0,632	VALID
6	0,20814	0,632	VALID
7	-0,20576	0,632	TIDAK VALID
8	0,7499	0,632	VALID
9	-0,02266	0,632	TIDAK VALID
10	0,61433	0,632	VALID
11	0,65447	0,632	VALID
12	0,21327	0,632	VALID
13	0,03709	0,632	TIDAK VALID
14	0,60574	0,632	VALID
15	0,47204	0,632	VALID
16	0,42156	0,632	VALID
17	-0,03381	0,632	TIDAK VALID
18	0,49946	0,632	VALID
19	0,85433	0,632	VALID
20	-0,21993	0,632	TIDAK VALID

Lampiran 6

PERHITUNGAN UJI RELIABILITAS SOAL TES KREATIVITAS SISWA

a. Menghitung total Varian Butir

Soal Nomor 1

$$\sigma i^2 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma i^2 = \frac{118 - \frac{28^2}{10}}{10}$$

$$\sigma i^2 = 3{,}96$$

Untuk soal nomor 2 sampai 20 dapat dilakukan dengan cara yang sama.

b. Menghitung Total Varians

$$\sigma i^2 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma i^2 = \frac{34601 - \frac{577^2}{10}}{10}$$

$$\sigma i^2 = 130{,}81$$

c. Menghitung nilai Alpha

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma i^2}{\sigma i^2}\right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{20}{20-1}\right)\left(1 - \frac{54{,}510}{130{,}81}\right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{20}{19}\right)(1 - 0{,}4167)$$

$r_{11} = 1{,}0526 \times 0{,}5833$

$r_{11} = 0{,}6140$

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas, diperoleh koefisien reliabilitas untuk variabel kreativitas siswa sebesar 0,6140. Sehinga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakakn reliabel dengan interpretasi pada level **tinggi**

Lampiran 7

Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Kreativitas Siswa

No Soal	Rata-rata Skor Siswa	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	2,8	0,56	SEDANG
2	2,9	0,58	SEDANG
3	2,7	0,54	SEDANG
4	3,7	0,74	MUDAH
5	2,4	0,48	SEDANG
6	1,7	0,34	SEDANG
7	3,3	0,66	SEDANG
8	3,5	0,7	MUDAH
9	2,5	0,5	SEDANG
10	3,3	0,66	SEDANG
11	2,6	0,52	SEDANG
12	2,8	0,56	SEDANG
13	3,1	0,62	SEDANG
14	3,4	0,68	SEDANG
15	3,0	0,6	SEDANG
16	3,1	0,62	SEDANG
17	2,5	0,5	SEDANG
18	2,5	0,5	SEDANG
19	2,8	0,56	SEDANG
20	3,1	0,62	SEDANG

Lampiran 8

Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal Tes Kreativitas Siswa

No Soal	Daya Pembeda	Kriteria
1	0,4	BAIK
2	0,4	BAIK
3	0,44	BAIK
4	0,04	JELEK SEKALI
5	0,16	JELEK
6	0,4	BAIK
7	-0,36	JELEK SEKALI
8	0,6	BAIK
9	-0,04	JELEK SEKALI
10	0,52	BAIK
11	0,24	CUKUP
12	0,16	JELEK
13	0,04	JELEK SEKALI
14	0,32	CUKUP
15	0,24	CUKUP
16	0,04	JELEK SEKALI
17	-0,04	JELEK SEKALI
18	0,28	CUKUP
19	0,4	BAIK
20	0,04	JELEK SEKALI

Lampiran 9

Hasil Analisis Uji Coba Instrumen Tes Kreativitas Siswa

No Soal	Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Kesimpulan
1	VALID	SEDANG	BAIK	DIGUNAKAN
2	TIDAK VALID	SEDANG	BAIK	TIDAK DIGUNAKAN
3	VALID	SEDANG	BAIK	DIGUNAKAN
4	VALID	MUDAH	JELEK SEKALI	TIDAK DIGUNAKAN
5	VALID	SEDANG	JELEK	TIDAK DIGUNAKAN
6	VALID	SEDANG	BAIK	DIGUNAKAN
7	TIDAK VALID	SEDANG	JELEK SEKALI	TIDAK DIGUNAKAN
8	VALID	MUDAH	BAIK	DIGUNAKAN
9	TIDAK VALID	SEDANG	JELEK SEKALI	TIDAK DIGUNAKAN
10	VALID	SEDANG	BAIK	DIGUNAKAN
11	VALID	SEDANG	CUKUP	DIGUNAKAN
12	VALID	SEDANG	JELEK	TIDAK DIGUNAKAN
13	TIDAK VALID	SEDANG	JELEK SEKALI	TIDAK DIGUNAKAN

14	VALID	SEDANG	CUKUP	DIGUNAKAN
15	VALID	SEDANG	CUKUP	DIGUNAKAN
16	VALID	SEDANG	JELEK SEKALI	TIDAK DIGUNAKAN
17	TIDAK VALID	SEDANG	JELEK SEKALI	TIDAK DIGUNAKAN
18	VALID	SEDANG	CUKUP	DIGUNAKAN
19	VALID	SEDANG	BAIK	DIGUNAKAN
20	TIDAK VALID	SEDANG	JELEK SEKALI	TIDAK DIGUNAKAN

Lampiran 10

Soal Yang Valid Untuk Penelitian

NAMA :

No.Absen :

Kelas :

Jawablah pertanyaan di bawah ini degan benar !

1. Ekosistem adalah …
2. Contoh hewan herbivora pemakan rumput adalah …
3. Ayam adalah hewan pemakan tumbuhan dan hewan lain. Ayam temasuk hewan …
4. Hewan yang mengalami metamorphosis sempurna contohnya …
5. Hewan yang mengalami metamorphosis tidak sempurna contohnya …
6. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu disebut dengan …
7. Dalam rantai makanan, hewan yang memakan tanaman berperan sebagai …
8. Produsen dalam rantai makanan adalah …
9. Benalu dengan pohon mangga adalah simbiosis …
10. Upaya untuk menjaga keseimbangan ekosistem dengan cara…

No Soal	Kunci jawaban	Penilaian
1	Hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.	**Skor 10** (jika jawban melahirkan ungkapan baru dan benar) **Skor 8** (jika jawaban melahirkan ungkapan baru dan hampir benar) **Skor 6** (jika jawaban sama dengan kata kunci) **Skor 4** (jika jawaban kurang lengkap) **Skor 1** (jika jawaban salah) **Skor 0** (jika tidak menjawab)
2	Kambing, Sapi, Kuda, Kelinci, Gajah, Jerapah, dll	
3	Omnivora	
4	Kupu-kupu, katak, lalat, dan nyamuk	
5	Jangkrik, capung, belalang	
6	Rantai Makanan	
7	Konsumen tingkat I	
8	Tumbuhan / Fitoplanton	
9	Parasitisme	
10	Tidak membuang sampah sembarangan, menanam pohon, menangkap ikan dengan alat dan cara yang tidak merusak, mengurangi penebangan pohon secara liar	
Jumlah Skor		**100**

Lampiran 11

RPP Pertemuan ke-1

Satuan Pendidikan : MI NU 53 TURUNREJO
Kelas/Semester : V/I
Mata Pelajaran : IPA
Materi Pokok : Ekosistem
Alokasi Waktu : 35 menit
Metode Pembelajaran : Cooperative Learning (Model Pembelajaran *Team Quiz*)

A. Kompetensi Dasar
   3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar
B. Tujuan Pembelajaran
   - Siswa mampu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.
   - Siswa mampu melengkapi bagan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar.
   - Siswa mampu membedakan daur hidup tiga jenis hewan yang berbeda secara tepat.
C. Media dan Sumber Belajar : Buku Tematik Kelas 5 Tema 5 Ekosistem
D. Proses pembelajaran

Proses Pembelajaran	Langkah-Langkah Pembelajaran	Indikator Berpikir Kreatif
1. Kegiatan Pendahuluan	- Guru mengucapkan salam kemudian berdoa	
	- Guru bersama siswa melakukan apresiasi	

	- Siswa mengetahui tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	
	- Siswa mengerjakan soal *pretest*	
2. Kegiatan Inti	- Siswa berkelompok menjadi 3 kelompok, A, B, dan C untuk melakukan Pembelajaran dengan Model *Team Quiz*	
	- Guru menyampaikan format model pembelajaran *Team Quiz* kemudian mulai menyampaikan materi Ekosistem dan Komponennya.	
	- Setelah penyampaian materi Ekosistem dan Komponennya, guru meminta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu untuk melihat lagi catatan mereka	Originaitas: memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak dipikirkan orang lain. Fleksibelitas: Menghasilkan gagasan, jawaban yang bervariasi
	- Kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok B, jika Kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, maka	Kefasihan: Mencetuskan banyak gagasan pertanyaan, jawaban,

	pertanyaan akan dilempar ke kelompok C. Kelompok A juga memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab maka pertanyaan akan dilempar ke kelompok B.	penyelesaian masalah Elaborasi: Aktif dan semangat dalam menyelesaikan tugas.
	- Jika Tanya jawab selesai, guru melanjutkan penyampaian materi selanjutnya yaitu Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dan menunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok Penannya.	
	- Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaanya, guru melanjutkan penyampaian materi selanjutnya yaitu Daur Hidup Hewan dan menunjuk kelompok C sebagai kelompok Penanya.	
3. Kegiatan Penutup	- Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran	
	- Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama kemudian salam	

E. Penilaian

a) Penilaian Pengetahuan

Menggunakan teknik penilaian tertulis berupa soal urauan sebanyak 5 soal.

b) Penilaian Sikap

Indikator Berpikir Kreatif	Skor			
	100	75	50	25
Elaborasi	Aktif dan semangat menyelesaikan tugas tanpa dampingan guru	Aktif dan semangat menyelesaikan tugas dengan dampingan guru	Kurang aktif dan tidak bersemangat dalam menyelesaikan tugas dan perlu dampingan guru	Tidak aktif dalam menyelesaikan tugas dan perlu dampigan guru
Kefasihan	Mengajukan lebih dari 5 pertanyaan / jawaban	Mengajukan kurang dari 5 pertanyaan / jawaban	Mengajukan kurang dari 3 pertanyaan / jawaban	Tidak mengajukan pertanyaan /jawaban

Kendal, 23 November 2021

Wali kelas V

Suntawi, S.Pd.I

NIP. 19650404 1989031 00 3

Peneliti

Putri Fitrianasari

NIM. 1703096111

Mengetahui

Kepala Sekolah

Sutaeng Riyadi, S.Pd.I

NPK. 5851010066092

Lampiran RPP pertemuan ke 1

LATIHAN SOAL

<u>Kerjakan soal di bawah ini dengan baik dan benar !</u>

1. Berdasarkan jenis makanannya hewan dibedakan menjadi 3, yaitu?
2. Lengkapilah Kolom Berikut!

Nama hewan	Jenis makanan	Kelompok hewan
…….	Tumbuhan	Herbivora
Ayam	Tumbuhan dan Hewan Lain	…….
Singa	…….	Karnivora

3. Apa yang dimaksud dengan Daur Hidup?
4. Hewan yang mengalami Metamorfosis sempurna yaitu?
5. Hewan yang mengalami Metamorfosis tidak sempurna yaitu?

Lampiran 12

RPP Pertemuan ke-2

Satuan Pendidikan : MI NU 53 TURUNREJO
Kelas/Semester : V/I
Mata Pelajaran : IPA
Materi Pokok : Ekosistem
Alokasi Waktu : 35 menit
Metode Pembelajaran : Cooperative Learning (Model Pembelajaran *Team Quiz*)

A. Kompetensi Dasar
   3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar
B. Tujuan Pembelajaran
   - Siswa mampu membuat gambar rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya dengan cermat
   - Siswa mampu menjelaskan rantai makanan yang terdapat dalam suatu ekosistem secara baik dan benar.
   - Siswa mampu memahami dan menjelaskan Hubungan makhluk hidup dalam ekosistem (simbiosis)
   - Siswa mampu menunjukkan akibat perubahan lingkungan terhadap keberlangsungan jarring-jaring makanan
C. Media dan Sumber Belajar : Buku Tematik Kelas 5 Tema 5 Ekosistem
D. Proses pembelajaran

Proses Pembelajaran	Langkah-Langkah Pembelajaran	Indikator Kreativitas
1. Kegiatan Pendahuluan	- Guru mengucapkan salam kemudian berdoa	

	- Guru bersama siswa melakukan apresiasi	
	- Siswa mengetahui tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	
2. Kegiatan Inti	- Siswa berkelompok menjadi 3 kelompok, A, B, dan C untuk melakukan Pembelajaran dengan model *Team Quiz*	
	- Guru menyampaikan format model Pembelajaran *Team Quiz* kemudian mulai menyampaikan materi Rantai makanan pada ekosistem da nasal energy pada makhluk hidup	
	- Setelah penyampaian materi Rantai makanan pada ekosistem dan asal energy pada makhluk hidup, guru meminta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu untuk melihat lagi catatan mereka	Originaitas: memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak dipikirkan orang lain. Fleksibelitas: Menghasilkan gagasan, jawaban yang bervariasi
	- Kelompok A memberikan pertanyaan kepada	Kefasihan: Mencetuskan

	kelompok B, jika Kelompok B tida dapat menjawab pertanyaan, maka pertanyaan akan dilempar ke kelompok C. Kelompok A juga memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab maka pertanyaan akan dilempar ke kelompok B.	banyak gagasan pertanyaan, jawaban, penyelesaian masalah. Elaborasi: Aktif dan semangat dalam menyelesaikan tugas.
	- Jika Tanya jawab selesai, guru melanjutkan penyampaian materi selanjutnya yaitu Hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem dan menunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok Penannya.	
	- Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaanya, guru melanjutkan penyampaian materi selanjutnya yaitu Keseimbangan Ekosistem dan menunjuk kelompok C sebagai kelompok Penanya.	
3. Kegiatan Penutup	- Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran	

	- Siswa mengerjakan soal *Posttest*	
	- Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama kemudian salam	

E. Penilaian

c) Penilaian Pengetahuan

Menggunakan teknik penilaian tertulis berupa soal urauan sebanyak 5 soal.

d) Penilaian Sikap

Indikator Berpikir Kreatif	Skor			
	100	75	50	25
Elaborasi	Aktif dan semangat menyelesaikan tugas tanpa dampingan guru	Aktif dan semangat menyelesaikan tugas dengan dampingan guru	Kurang aktif dan tidak bersemangat dalam menyelesaikan tugas dan perlu dampingan guru	Tidak aktif dalam menyelesaikan tugas dan perlu dampigan guru
Kefasihan	Mengajukan lebih dari 5 pertanyaan / jawaban	Mengajukan kurang dari 5 pertanyaan / jawaban	Mengajukan kurang dari 3 pertanyaan / jawaban	Tidak mengajukan pertanyaan /jawaban

Kendal, 24 November 2021

Guru Kelas V

Suntawi, S.Pd.I
NIP. 19650404 1989031 00 3

Peneliti

Putri Fitrianasari
NIM.1703096111

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sugeng Riyadi, S.Pd.I
NPK. 5851010066092

Lampiran RPP Pertemuan ke 2

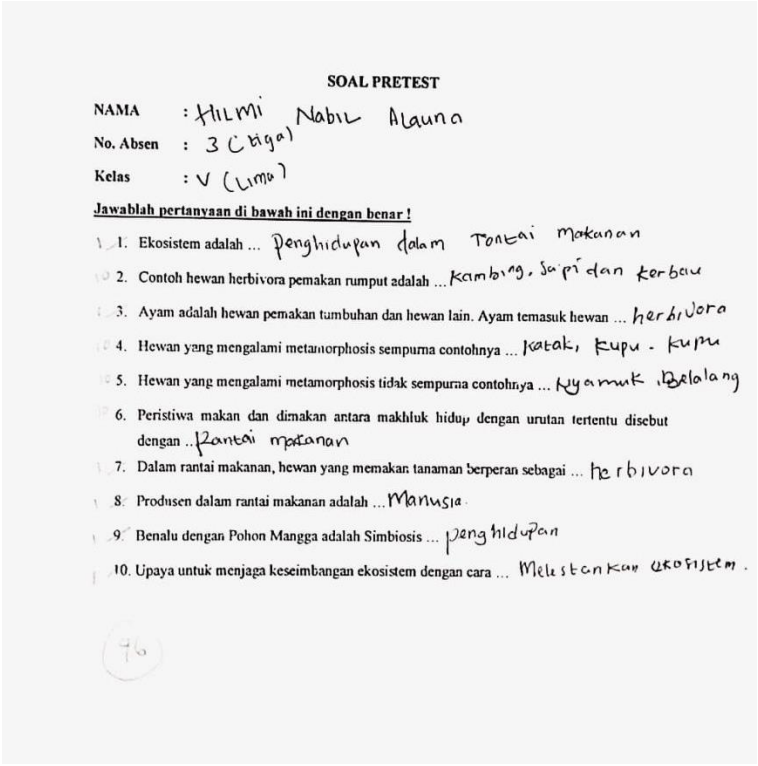
LATIHAN SOAL

Kerjakan soal di bawah ini dengan baik dan benar !

1. Apa yang dimaksud dengan Rantai Makanan?
2. Buatlah contoh Rantai makanan!
3. Sebutkan macam-macam simbiosis?!
4. Apa Contoh dari Simbiosis Parasitisme?
5. Upaya untuk menjaga Keseimbangan Ekosistem dengan cara?

Lampiran 13

Jawaban Salah Satu Sampel Dalam Mengerjakan Pretest



SOAL PRETEST

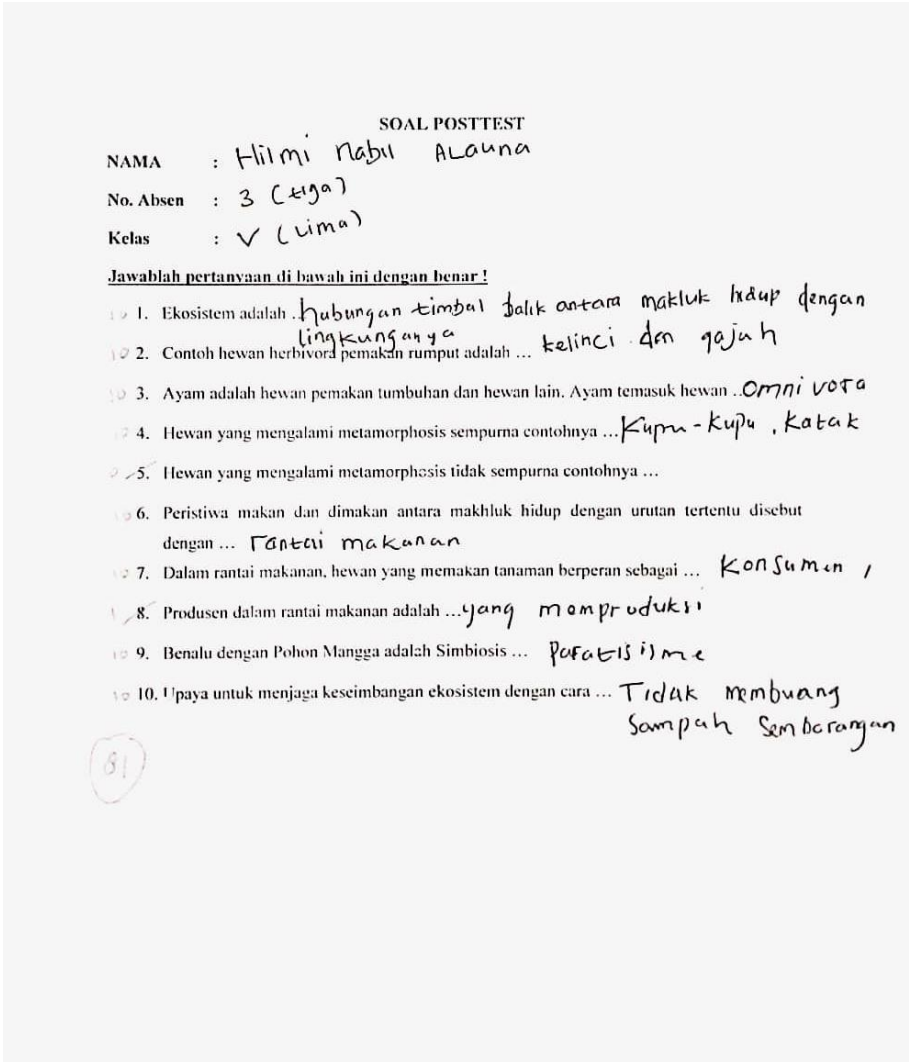
NAMA : HILMI Nabil Alauna
No. Absen : 3 (tiga)
Kelas : V (Lima)

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Ekosistem adalah ... Penghidupan dalam Tantai makanan
2. Contoh hewan herbivora pemakan rumput adalah ... Kambing, sapi dan kerbau
3. Ayam adalah hewan pemakan tumbuhan dan hewan lain. Ayam temasuk hewan ... herbivora
4. Hewan yang mengalami metamorphosis sempurna contohnya ... katak, kupu - kupu
5. Hewan yang mengalami metamorphosis tidak sempurna contohnya ... Nyamuk, Belalang
6. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu disebut dengan .. Rantai makanan
7. Dalam rantai makanan, hewan yang memakan tanaman berperan sebagai ... herbivora
8. Produsen dalam rantai makanan adalah ... Manusia
9. Benalu dengan Pohon Mangga adalah Simbiosis ... penghidupan
10. Upaya untuk menjaga keseimbangan ekosistem dengan cara ... Melestarikan ekosistem.

Lampiran 14

Jawaban Salah Satu Sampel Dalam Mengerjakan Posttest



SOAL POSTTEST

NAMA : Hilmi Nabil ALauna

No. Absen : 3 (tiga)

Kelas : V (lima)

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Ekosistem adalah .hubungan timbal balik antara makluk hidup dengan lingkungannya
2. Contoh hewan herbivora pemakan rumput adalah ... kelinci dan gajah
3. Ayam adalah hewan pemakan tumbuhan dan hewan lain. Ayam temasuk hewan ..omnivora
4. Hewan yang mengalami metamorphosis sempurna contohnya ...kupu-kupu , katak
5. Hewan yang mengalami metamorphosis tidak sempurna contohnya ...
6. Peristiwa makan dan dimakan antara makhluk hidup dengan urutan tertentu disebut dengan ... rantai makanan
7. Dalam rantai makanan, hewan yang memakan tanaman berperan sebagai ... konsumen ,
8. Produsen dalam rantai makanan adalah ...yang memproduksi
9. Benalu dengan Pohon Mangga adalah Simbiosis ... parasitisme
10. Upaya untuk menjaga keseimbangan ekosistem dengan cara ... Tidak membuang sampah sembarangan

81

Lampiran 15

Nilai Kreativitas Siswa Melalui Tes

NO	NAMA SISWA	PRETEST	POSTTEST
1	ANNIYA RISMALA ULYA	40	73
2	FAIRUZ BALQIS AULIANI	22	19
3	HILMI NABIL ALAAUNA	46	81
4	JESSICA FEBRIAN AHMAD	40	80
5	M. NOVAL SURYA ABIDIN	22	58
6	MAYDA SANYA SALSABILA	22	28
7	MUANIKOTUL AZAHRA	40	73
8	MUHAMMAD ABDUL SAHAL	30	54
9	MUHAMMAD ARSYA MAULANA	32	64
10	MUHAMMAD RAFLY ATMIRANSYAH	40	60
11	MUHAMMAD ROIS BAHTIAR	46	72
12	MUHAMMAD SHOFI IBRAHIM	46	81
13	MUHAMMAD YUFAR FAFIAN	32	64

14	MUHAMMAD YUSUF KAMAL	46	81
15	NAVISA ZAHROTUN NI'MAH	19	19
16	NOVA ZAHLINATUL ALIYAH	19	19
17	NUR HALIMAH	25	22
18	REVAN SAFI AL HAFIZI	32	67
19	SERIL FARAH ANGGRAINI	22	54
20	SHEILLA NOVIYANTI	32	58
21	SITI MAESAROH	22	60
22	YASMIIN ZELDA RAMADHANI	26	55
23	YOGA ADITYA SAPUTRA	19	30
24	ZAHRUL NURIL AMANAH	40	64
25	MUHAMMAD FATKHUL KAFA	26	41
RATA-RATA		**31.44**	**55.08**

Lampiran 16

Nilai Hasil Observasi Kreativitas Siswa

1) Data Hasil Observasi Kreativitas Siswa Pada Indikator Elaborasi Selama 2 Pertemuan

NO	SKOR INDIKATOR		RATA-RATA SKOR
	E1	E2	
1	25	50	37.5
2	25	50	37.5
3	75	100	87.5
4	25	75	50
5	50	50	50
6	50	75	62.5
7	50	50	50
8	25	50	37.5
9	75	100	87.5
10	50	50	50
11	50	50	50
12	50	75	62.5
13	50	75	62.5
14	75	100	87.5
15	25	50	37.5
16	25	50	37.5
17	75	50	75
18	25	50	37.5
19	50	75	62.5
20	50	75	62.5
21	25	75	50
22	50	100	75
23	25	75	50
24	50	25	37.5
25	50	50	50
N=25	∑E1= 1125	∑E2= 1650	∑SKOR= 1387,5
RATA-RATA	45	66	55,5

2) Data Hasil Observasi Kreativitas Siswa Pada Indikator Kefasihan Selama 2 Pertemuan

NO	SKOR INDIKATOR		RATA-RATA SKOR
	K1	K2	
1	50	25	37.5
2	75	50	62.5
3	75	100	87.5
4	50	50	50
5	50	50	62.5
6	50	50	50
7	25	25	25
8	25	50	37.5
9	75	100	87.5
10	50	75	50
11	50	50	50
12	50	75	62.5
13	50	75	62.5
14	75	100	87.5
15	25	50	37.5
16	50	50	62.5
17	75	50	62.5
18	50	50	62.5
19	25	50	37.5
20	50	75	62.5
21	25	50	37.5
22	50	50	50
23	50	75	50
24	50	75	62.5
25	50	50	50
N=25	∑E1= 1250	∑E2= 1525	∑SKOR= 1387,5
RATA-RATA	50	61	55,5

Lampiran 17

Analisis Data Awal

Uji Normalitas Data Awal Kreativitas Siswa (Pretest)

NO	Xi	Z	F(z)	S(z)	ı F(z) – S(z) ı
1	19	-1.29108	0.098338	0.12	0.021662
2	19	-1.29108	0.098338	0.12	0.021662
3	19	-1.29108	0.098338	0.12	0.021662
4	22	-0.97973	0.163611	0.32	0.156389
5	22	-0.97973	0.163611	0.32	0.156389
6	22	-0.97973	0.163611	0.32	0.156389
7	22	-0.97973	0.163611	0.32	0.156389
8	22	-0.97973	0.163611	0.32	0.156389
9	25	-0.66837	0.251948	0.36	0.108052
10	26	-0.56459	0.286177	0.44	0.153823
11	26	-0.56459	0.286177	0.44	0.153823
12	30	-0.14945	0.440599	0.48	0.039401
13	32	0.058119	0.523173	0.64	0.116827
14	32	0.058119	0.523173	0.64	0.116827
15	32	0.058119	0.523173	0.64	0.116827
16	32	0.058119	0.523173	0.64	0.116827
17	40	0.888395	0.812836	0.84	0.027164
18	40	0.888395	0.812836	0.84	0.027164
19	40	0.888395	0.812836	0.84	0.027164
20	40	0.888395	0.812836	0.84	0.027164

21	40	0.888395	0.812836	0.84	0.027164
22	46	1.511102	0.934619	1	0.065381
23	46	1.511102	0.934619	1	0.065381
24	46	1.511102	0.934619	1	0.065381
25	46	1.511102	0.934619	1	0.065381

Lampiran 18

Analisis Data Akhir

Uji Normalitas Data Awal Kreativitas Siswa (Posttest)

NO	Xi	Z	F(z)	S(z)	ı F(z) – S(z) ı
1	19	-1.71892047	0.042814	0.12	0.077186
2	19	-1.71892047	0.042814	0.12	0.077186
3	19	-1.71892047	0.042814	0.12	0.077186
4	22	-1.57599471	0.057514	0.16	0.102486
5	28	-1.29014319	0.0985	0.2	0.1015
6	30	-1.19485935	0.116071	0.24	0.123929
7	41	-0.67079823	0.251175	0.28	0.028825
8	54	-0.05145327	0.479482	0.36	0.119482
9	54	-0.05145327	0.479482	0.36	0.119482
10	55	-0.00381135	0.498479	0.4	0.098479
11	58	0.139114406	0.55532	0.48	0.07532
12	58	0.139114406	0.55532	0.48	0.07532
13	60	0.234398245	0.592662	0.56	0.032662
14	60	0.234398245	0.592662	0.56	0.032662
15	64	0.424965925	0.664569	0.68	0.015431
16	64	0.424965925	0.664569	0.68	0.015431
17	64	0.424965925	0.664569	0.68	0.015431
18	67	0.567891684	0.714946	0.72	0.005054
19	72	0.806101283	0.789908	0.76	0.029908
20	73	0.853743203	0.803376	0.84	0.036624
21	73	0.853743203	0.803376	0.84	0.036624

22	80	1.187236641	0.882433	0.88	0.002433
23	81	1.234878561	0.891562	1	0.108438
24	81	1.234878561	0.891562	1	0.108438
25	81	1.234878561	0.891562	1	0.108438

Lampiran 19

Perhitungan Uji t Perbedaan Rata-Rata

NO	X_1	X_2	D	D^2
1	73	40	33	1089
2	19	22	-3	9
3	81	46	35	1225
4	80	40	40	1600
5	58	22	36	1296
6	28	22	6	36
7	73	40	33	1089
8	54	30	24	576
9	64	32	32	1024
10	60	40	20	400
11	72	46	26	676
12	81	46	35	1225
13	64	32	32	1024
14	81	46	35	1225
15	19	19	0	0
16	19	19	0	0
17	22	25	-3	9
18	67	32	35	1225
19	54	22	32	1024
20	58	32	26	676
21	60	22	38	1444
22	55	26	29	841
23	30	19	11	121
24	64	40	24	576
25	41	26	15	225
N=25	$\sum X_1$ = **1377**	$\sum X_2$ = **786**	$\sum D$ = **591**	$\sum D^2$ = **18635**

$$S = \sqrt{\frac{1}{n-1}\left(\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}\right)}$$

$$= \sqrt{\frac{1}{25-1}\left(18.635 - \frac{(591)^2}{25}\right)}$$

$$= \sqrt{\frac{1}{24}\left(18.635 - \frac{349.281}{25}\right)}$$

$$= \sqrt{\frac{1}{24}(18.635 - 13.971{,}24)}$$

$$= \sqrt{\frac{1}{24}(4.663{,}8)}$$

$$= \sqrt{194{,}325}$$

$$= 13{,}94$$

$$\text{t hitung} = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{S}{\sqrt{n}}} = \frac{\frac{519}{25}}{\frac{13{,}94}{5}} = \frac{23{,}64}{2{,}788} = 8{,}479$$

diketahui t tabel = 2,060

sehingga t hitung > t tabel = 8,479 > 2,060

lampiran 20

Perhitungan Uji Korelasi Biserial

a. Melakukan Uji Korelasi Biserial dengan rumus :

$$r_b = \frac{\bar{x}p - \bar{x}q}{S_t} \cdot \frac{pq}{Y}$$

Dimana:

$$\bar{x}p = \frac{1377}{25} = 55{,}08$$

$$\bar{x}q = \frac{786}{25} = 31{,}44$$

$$S_t = \sqrt{\frac{(n_1 - 1){S_1}^2 + (n_2 - 1){S_2}^2}{(n_1 + n_2 - 2)}}$$

$$= \sqrt{\frac{(25-1)20{,}98^2 + (25-1)9{,}63^2}{(25+25-2)}}$$

$$= \sqrt{\frac{24(440{,}16) + 24(92{,}73)}{48}}$$

$$= \sqrt{\frac{10.563{,}84 + 2.225{,}52}{48}}$$

$$= \sqrt{\frac{12.789{,}36}{48}} = \sqrt{266{,}445} = 16{,}323$$

$$p = \frac{25}{50} = 0{,}5$$

$$q = 1 - p = 1 - 0{,}5 = 0{,}5$$

$$r_b = \frac{\bar{x}p - \bar{x}q}{S_t} \cdot \frac{pq}{Y}$$

$$= \frac{55{,}08 - 31{,}44}{16{,}323} \cdot \frac{05.05}{0{,}398}$$

$$= \frac{23{,}64}{16{,}323} \cdot \frac{0{,}25}{0{,}398}$$

$$= 1{,}448 \,.\, 0{,}628$$

$$r_b = 0{,}909$$

b. Kesimpulan

Oleh karena r $_{\text{hitung}}$ (0,909) > r $_{\text{tabel}}$ (0,380) maka Ho ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara penerapan *team quiz* dengan Kreativitas siswa.

Lampiran 21

Profil Umum MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal

A. Identitas Madrasah

1. Nama Madrasah : MI NU 53 Turunrejo
2. Visi dan Misi Madrasah
   a. Visi Madrasah

      "Terwujudnya Madrasah Berprestasi yang Menjunjung Tinggi Karakter Islami Dengan Pijakan Akhlakul Karimah"

   b. Misi Madrasah
      1. Melaksanakan pembelajaran yang berkualitas secara akademik dan karakter.
      2. Mengembangkan bekal kemampuan baca, tulis, dan berhitung secara optimal.
      3. Mewujudkan tutur kata, perilaku santun, dan Islami.
      4. Meletakkan dasar-dasar keimanan dan keislaman kepada peserta didik melalui pendekatan akhlakul karimah dan uswatun khasanah.
      5. Mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.
3. Alamat Madrasah : Jl. Laut Timur No. 20 Desa Turunrejo

   Desa/Kelurahan : Turunrejo

   Kecamatan : Brangsong

Kabupaten : Kendal

Provinsi : Jawa Tengah

4. Yayasan Pendiri : LP Ma'arif NU PCNU Kab. Kendal
5. Status Madrasah : Swasta
6. NSM : 111233240048
7. Tahun Berdiri : 1970
8. Status Tanah : Milik Sendiri
9. Luas Tanah : 478 m^2
10. Luas Bangunan : 387 m^2

B. Identitas Kepala Madrasah

1. Nama Kepala Madrasah : Sugeng Riyadi, S.Pd.I
2. No. SK Kepala Madrasah :S.K. 1720/11.04/Kep.01/LPM PCNU/XII/2019
3. Pendidikan Terakhir : S.1
4. Jurusan : PAI
5. Masa Kerja : 00 Tahun 08 bulan

C. Data Pendidik & Tenaga Kependidikan

1. Jumlah Pendidik : 8 orang
2. Pendidik Tetap Yayasan : 7 orang
3. Pendidik Tidak Tetap : - orang
4. Pendidik ASN Kemenag : 1 orang
5. Tata Usaha : - orang
6. Tenaga Kebersihan : 1 orang

D. Data Peserta Didik

Jumlah siswa MI NU 53 Turunrejo Tahun ajaran 2021/2022 adalah sebagai berikut:

Kelas	Jumlah Siswa
I	20
II	17
III	13
IV	15
V	25
VI	26
Jumlah	116

E. Data Sarana dan Prasarana Madrasah

1. Ruang Kelas : 6 ruang kondisi baik
2. Ruang kepala madrasah : 1 ruang kondisi baik
3. Ruang perpustakaan : 1 ruang kondisi baik
4. Kamar kecil guru : 1 ruang kondisi baik
5. Kamar kecil siswa : 2 ruang kondisi baik

Lampiran 22

Dokumentasi Penelitian

Guru membagikan soal *pretest*

Tanya jawab kuis

Siswa mengerjakan soal *pretest*

Siswa berdiskusi

Guru memaparkan materi

Tanya jawab kuis

Tanya jawab kuis

Siswa mengerjakan posstest

Lampiran 23

Surat Penunjuk Pembimbing

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024–7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor : 3471/Un.10.3/D1/DA.04/11/2021 Semarang, 15 November 2021
Lamp : -
Hal : Mohon Izin Riset
a.n : Putri Fitrianasari
NIM : 1703096111

Yth. Kepala MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal
Di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa:

Nama : Putri Fitrianasari
NIM : 1703096111
Alamat : Jln. Kyai Tulus Gg. Indah RT03/01 Kelurahan Jetis Kec. Kendal Kab. Kendal
Judul skripsi : **"PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* TERHADAP KREATIVITAS SISWA MATERI EKOSISTEM KELAS V MI NU 53 TURUNREJO BRANGSONG KENDAL"**

Pembimbing : Zuanita Adriyani, M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/ judul skripsi sebagaimana tersebut diatas.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Mahfud Junaedi, M.Ag

Lampiran 24

Surat Izin Riset

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Telp. (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Nomor : B-068/Un.10.3/J.5/PP.0.0.9/01/2021 Semarang, 22 Desember 2020
Lamp : -
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth.
Zuanita Adriyani, M.Pd

Assalamualaikum Wr, Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi Mahasiswa :

Nama : Putri Fitrianasari
NIM : 1703096111
Alamat : Jln. Kyai Tulus Gg. Indah RT03/01 Kelurahan Jetis Kec. Kendal Kab. Kendal
Judul skripsi : **"PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* TERHADAP KREATIVITAS SISWA MATERI EKOSISTEM KELAS V MI NU 53 TURUNREJO BRANGSONG KENDAL"**

Dan menunjuk Saudara : Zuanita Adriyani, M.Pd sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.
Wassalamualaikum Wr.Wb

A.n. Dekan
Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI

Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.
NIP.197601302005012001

Tembusan ini disampaikan kepada Yth :
1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 25

Surat Keterangan Penelitian

LP MA'ARIF NU

LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH IBTIDAIYAH NU 53 TURUNREJO
KECAMATAN BRANGSONG KABUPATEN KENDAL
TERAKREDITASI A
BADAN HUKUM PERKUMPULAN NAHDLATUL ULAMA
SK MENKUMHAM No. AHU. 119AH. 01-08 TAHUN 2013
NSM : 111233240048 **NPSN : 60713073**

Alamat : Jl. Laut Timur No. 20 Ds. Turunrejo Kec. Brangsong Kab. Kendal
Email : misturunrejo@gmail.com *Telp. 0294 3692690*
Kode Pos 51371

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 76/MINU.53/A/XI/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah NU 53 Turunrejo, Kecamatan Brangsong, Kabupaten Kendal menerangkan bahwa :

Nama	: Putri Fitrianasari
NIM	: 1703096111
Universitas	: UIN Walisongo Semarang
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di MI NU 53 Turunrejo pada tanggal 18 November 2021 sampai dengan tanggal 24 November 2021.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kendal, 24 November 2021

Kepala MI NU 53 Turunrejo

Sugeng Riyadi, S.Pd.I
NIK. 3651010066092

Lampiran 26

RIWAYAT HIDUP

A. Indentitas Diri

Nama lengkap	: Putri Fitrianasari
Tempat, Tanggal Lahir	: Kendal, 21 Januari 1999
Nama Ayah	: Mohammad Ridlo, S.Pd.I
Nama Ibu	: Aliyah
Alamat	: Jln. Kyai Tulus, Gg.Indah RT03/01 Kel. Jetis Kec. Kendal Kab. Kendal
No.HP	: 082328260139
e-mail	: putrifitrianas21@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Karang Taruna Purwokwerto
2. SDN BUGANGIN
3. SMPN 1 KENDAL
4. SMAN 2 KENDAL