

**PENERAPAN METODE ACTIVE LEARNING TIPE TEAM QUIZ UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BERTANYA DAN KREATIFITAS SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN RONOWIJAYAN
PONOROGO**

Naniek Kusumawati
Dosen Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun
naniek@unipma.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas bertanya dan kreativitas siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *Active Learning tipe Team Quiz*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan tiga tahap dalam analisis data, reduksi data, penyajian data dan membuat kesimpulan. Hasil penelitian perolehan persentase sebelum sebelum dilakukan tingkat keaktifan bertanya siswa 36 % dan kreativitas belajar siswa 32%, sampai dengan siklus II yang mengalami peningkatan dengan persentase tingkat keaktifan bertanya siswa 84 % dan kreativitas belajar siswa 76% dengan demikian telah mencapai kriteria keberhasilan. Hasil tersebut pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar kognitif siswa pada sebelum siklus 40% meningkat pada siklus II menjadi 80% yang menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal siswa mengalami peningkatan dan telah mencapai harapan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Active Learning tipe quiz team* mampu meningkatkan aktivitas bertanya siswa dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Ronowijayan tahun pelajaran 2016/2017.

Kata kunci : *Team Quiz*, Keaktifan Bertanya, Kreativitas.

ABSTRACT

This study aims to improve the activity and creativity of the students by applying learning methods Active Learning types Quiz Team. This research is a classroom action research. This study uses three stages in the data analysis, data reduction, data presentation and make conclusions. The results of the research the acquisition of the percentage before prior to the level of activity asks students 36% and the creativity of students learning 32%, up to the second cycle which has increased with the acquisition of the percentage level of activity asks students 84% and the creativity of students learning 76%, and this have achieved the success criteria. These results ultimately affect the cognitive achievement of students in the prior cycle 40% increase in the second cycle to 80%, which indicates the level of classical completeness of students has increased and has reached expectations. Based on these results it can be concluded that the application of learning methods Active Learning-type quiz team is able to enhance the activity asks students and the creativity of students in science teaching in class V SDN Ronowijayan Ponorogo the academic year 2016/2017.

Keywords: Quiz Team, activeness inquiry, Creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan setiap individu dengan mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ronowijayan Ponorogo. Dari temuan peneliti di SD ini, sebagian besar latar belakang orang tua siswa bekerja sebagai pegawai atau Swasta, sehingga siswa kurang mendapatkan perhatian dalam hal belajar dari orang tua. Sekolah ini menetapkan KKM sebesar 75 tetapi dari pengamatan masih banyak nilai rata – rata siswa masih dibawah KKM. Sebagai contoh, pada kelas V mata pelajaran IPA nilai rata-rata kelas adalah 69 dengan jumlah siswa yang tidak lulus KKM sebanyak 15 siswa. Dimana rata-rata nilai siswa laki-laki 66,43 dan siswa perempuan dengan nilai 71,82.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi di SDN Ronowijayan pada mata pelajaran IPA kelas V, diperoleh gambaran permasalahan pengajaran antara lain: 1) Siswa dalam belajar cenderung bermain-main sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru pada kelompok diskusi maupun pada saat proses pembelajaran berlangsung. 2) Hampir mayoritas siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran lebih memilih diam dalam menerima informasi & tidak menguasai materi sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. 3) Rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam belajar IPA hanya terbatas pada mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan adanya penerapan metode pembelajaran baru yang dapat membuat siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran aktif (*active learning*) tipe *Team Quiz*. Menurut Suprijono (2010: 111) hakekatnya metode pembelajaran aktif (*active learning*) adalah untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang dipelajari, oleh peserta didik. Pada penerapan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* ini, perlu diketahui bahwa siswa mempunyai kreativitas yang berbeda-beda dalam belajar dan mencari jawaban sekaligus mengutarakan pendapat. Kreativitas tersebut dapat diukur, sehingga semakin tinggi kreativitas siswa diprediksi akan memberikan hasil belajar yang semakin baik dalam implementasi pendekatan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*.

Berdasarkan uraian pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu metode pembelajaran yang memberi ruang gerak kepada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar aktif ini, siswa juga diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, baik mental maupun fisik sehingga siswa mampu menguasai materi pelajaran yang disampaikan dengan baik.

Aktifitas belajar dapat didefinisikan sebagai berbagai aktifitas yang diberikan pada pembelajar dalam situasi belajar-mengajar. Aktifitas belajar ini didesain agar memungkinkan siswa memperoleh muatan yang ditentukan, sehingga berbagai tujuan yang ditetapkan, terutama maksud dan tujuan kurikulum dapat tercapai (Hamalik, 2007: 179). “Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses

perubahan tingkah laku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya seseorang dikatakan belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya” (Sumiati dan Asra, 2009: 38). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan atau usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang relatif menetap hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor setiap individu yang terjadi sepanjang hidup.

Belajar aktif adalah suatu proses dimana siswa secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman fakta, gagasan, dan keterampilan melalui penyelesaian instruktur diarahkan tugas dan kegiatan. Ini adalah jenis kegiatan yang mendapat siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. Suprijono (2010:X) mengatakan, pembelajaran aktif adalah proses belajar yang menumbuhkan dinamika belajar bagi peserta didik. Dinamika untuk mengartikulasikan dunia idenya dan mengkonfrontir ide itu dengan dunia realitas yang dihadapi. Lebih lanjut, Silberman (2006: 31) mengatakan kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Kegiatan belajar dan mengajar dikelas memang dapat menstimulasi belajar aktif namun kegiatan kerja sama dapat memungkinkan belajar aktif secara khusus. Menurut Uzer (2006: 22) CBSA (cara belajar siswa aktif) dapat diartikan sebagai system belajar-mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional untuk memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Sanjaya (2008: 266) belajar pada hakekatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintauan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan seseorang dalam berfikir. Karena itu peran bertanya sangat penting, sebab melalui pertanyaan-pertanyaan guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa untuk menemukan setiap materi yang dipelajarinya.

Situasi proses pembelajaran memungkinkan untuk dapat mengembangkan kebebasan mengeluarkan aspirasi. Artinya, baik siswa maupun guru mempunyai hak dan kebebasan untuk bertanya atau mempertanyakan dan memberi tanggapan serta pendapat, Bahkan menguji suatu ide atau teori maupun praktek penelenggaraanya sesuai dengan fakta atau penalaran. Hal ini termasuk sikap ilmiah (Sumiati dan Asra, 2009: 225).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut keaktifannya. Aktif yang dimaksud adalah siswa aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena belajar memang merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya.

Silberman (2006:175) mengungkapkan bahwa *quiz team* merupakan teknik pembelajaran aktif yang mana dalam teknik ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. Dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan

senantiasa berusaha belajar dengan semangat yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Menurut Suprijono (2010:114) mengungkapkan prosedur pembelajaran dengan menggunakan tipe Team Quiz sebagai berikut:

- a. Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- b. Bagilah siswa menjadi tiga kelompok yaitu A, B dan C.
- c. Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit.
- d. Setelah penyampaian, minta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- e. Mintalah kepada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- f. Kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
- g. Jika Tanya jawab selesai, lanjutkan pertanyaan ke dua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
- h. Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaanya, lanjutkan penyampaian pelajaran ke tiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
- i. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa teknik *Quiz Team Quiz* merupakan merupakan teknik pembelajaran melalui kerja sama tim dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa takut.

Munandar (dalam Taufiq, Mikarsa, Prianti, 2011: 2.15) memberikan pengertian kreativitas sebagai “kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang ada”. Pendapat dikemukakan Rivai dan Murni (2010: 759) yang mendefinisikan “kreativitas berupa ide-ide baru atau hasil penyempurnaan yang muncul dari imajinasi yang kemudian diberi sentuhan teknologi menjadi inovasi atau terobosan baru dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul”.

Rhodes (dalam Utami Munandar, 2012: 20) menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dari kondisi pribadi, proses, produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong *press* (dorongan) individu ke perilaku kreatif.

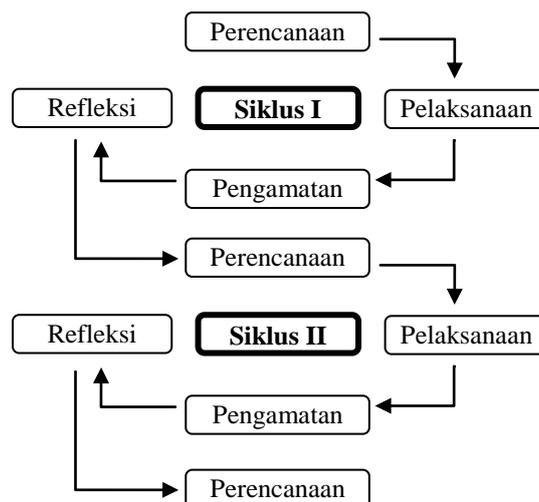
Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan, dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar. Harapannya dengan metode *Active Learning* tipe

Team Quiz dapat meningkatkan keaktifan bertanya dan kreativitas belajar pada siswa kelas V SDN Ronowijayan Ponorogo Tahun Pelajaran 2016-2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Ronowijayan yang beralamat di desa Ronowijayan Kabupaten Ponorogo, tahun pelajaran 2016/2017. Dalam penelitian ini subyek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V sebanyak 25 anak. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Reseach*). Menurut Arikunto (2006:3) menjelaskan bahwa PTK adalah suatu pengamatan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Sedangkan jenis penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan partisipan.

Penelitian dilakukan dengan 2 (dua) siklus, tiap siklus dilakukan dengan 1 kali pertemuan. Masing-masing siklus terdiri atas perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Berikut ini peneliti gambarkan bagan PTK (Mulyasa, 2011 : 73).



Bagan 1. Bagan PTK Model Kurt Lewin

Teknik yang digunakan dalam pengambilan data adalah dengan menggunakan tes. Instrumen yang digunakan adalah soal *post-tes*. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Indikator Keaktifan Bertanya.

Data observasi keaktifan bertanya siswa diambil selama pembelajaran berlangsung, diperoleh melalui observasi pada masing – masing siklus. Untuk indikatornya meliputi :

- Bertanya ; ketika siswa bertanya selama pembelajaran.
- Menjawab pertanyaan; ketika siswa menjawab pertanyaan,
- Berpendapat ; Ketika siswa berpendapat terkait materi yang dipelajari.

d. Berpartisipasi ; ketika siswa aktif baik dalam bertanya, menjawab dan berpendapat

2. Indikator Kreativitas

Data kreativitas siswa terhadap kegiatan belajar mengajar melalui pembelajaran aktif team kuis, diperoleh dari hasil pengisian angket siswa. Indikator atau ciri-ciri untuk mengukur sub-skala kreativitas meliputi:

- a. rasa ingin tahu yang luas dan mendalam,
- b. sering mengajukan pertanyaan yang baik,
- c. memberikan banyak gagasan,
- d. bebas dalam menyatakan pendapat,
- e. mempunyai rasa keindahan yang dalam,
- f. menonjol dalam salah satu bidang seni,
- g. mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi,
- h. mempunyai rasa humor yang luas,
- i. mempunyai daya imajinasi, dan
- j. orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

3. Indikator Hasil Belajar

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan pemahaman serta penguasaan materi oleh siswa untuk menyelesaikan soal mengenai materi yang telah dipelajari. Tes obyektif yang akan diberikan kepada siswa berjumlah 10 soal. Berdasarkan refleksi awal yang telah dipaparkan pada pendahuluan, penelitian tindakan ini dikatakan berhasil bila sekurang-kurangnya rata - rata 75 % siswa mendapat nilai minimal 76.0, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

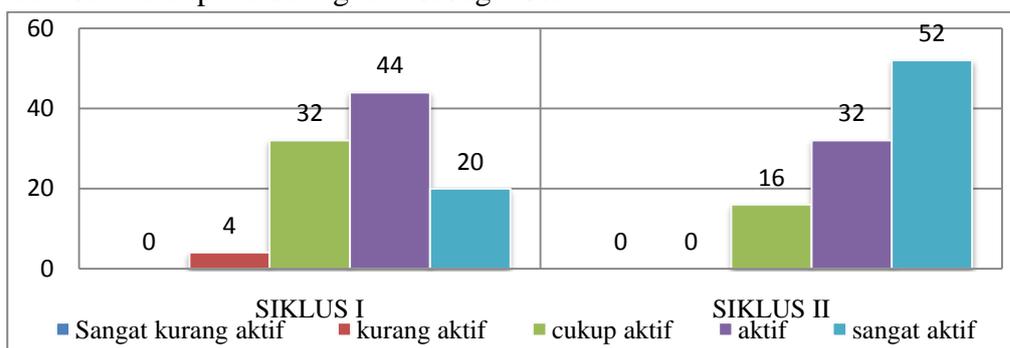
1. Hasil penelitian observasi aktivitas bertanya siswa

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Bertanya Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Siklus I		Siklus II		Kategori
	Frekuensi (f)	Prosentase (%)	Frekuensi (f)	Prosentase (%)	
81 – 100	5	20%	13	52%	Sangat Aktif
61 – 80	11	44%	8	32%	Aktif
41 – 60	8	32%	4	16%	Cukup Aktif
21 – 40	1	4%	0	0%	Kurang Aktif
0 – 20	0	0%	0	0%	Sangat Kurang Aktif
Jumlah	25	100 %	25	100%	
Ketuntasan klasikal	64 %		84%		
Indikator ketuntasan klasikal $\geq 70\%$, mencapai katagori Aktif dan Sangat Aktif					

Dari tabel 4.7 dapat dibuat grafik sebagai berikut:



Grafik 4.1. obsevasi keaktifan bertanya siklus I dan II

2. Hasil penelitian kreativitas belajar

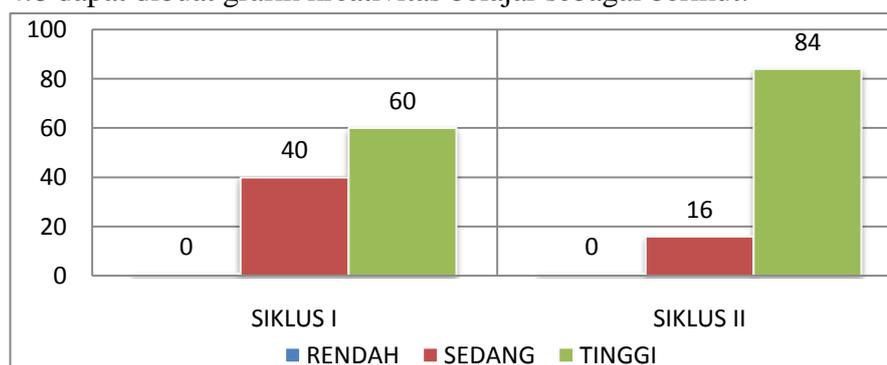
Hasil kreativitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil kreativitas belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Siklus I		Siklus II		Kategori Kreativitas
	Frekuensi	Prosentase	Frekuensi	Prosentase	
70 – 100	10	40,0%	21	84,0%	Tinggi
40 – 69	15	60,0%	4	16,0%	Sedang
0 – 39	0	0,0%	0	0,0%	Rendah
Jumlah	25	100,00%	25	100,00%	
Ketuntasan klasikal	40 %		76%		

Indikator ketuntasan klasikal $\geq 70\%$ mencapai katagori Tingkat Kreativitas Tinggi

Dari tabel 4.8 dapat dibuat grafik kreativitas belajar sebagai berikut:



Grafik 4.2. kreativitas belajar siklus I dan siklus II

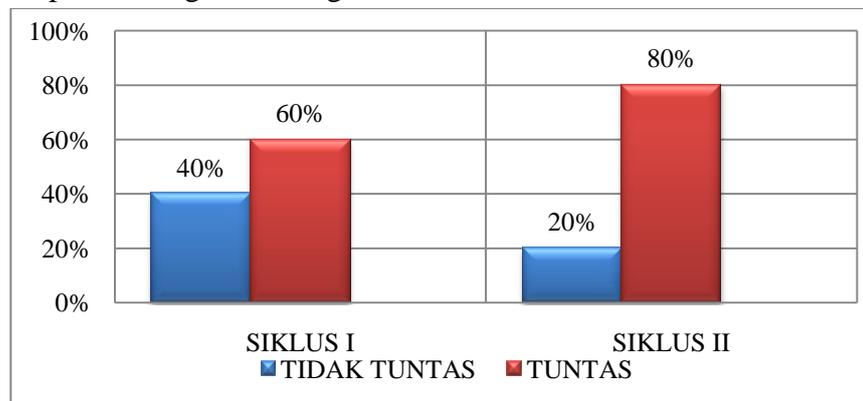
3. Hasil penelitian hasil belajar kognitif

Data hasil kemampuan kognitif siswa pada siklus I dan siklus II terangkum dalam tabel 4.9 berikut:

Tabel 3. Nilai Tes Kognitif pada Siklus I dan II

Kriteria	Siklus I		Siklus II		Ketuntasan Belajar
	Frekuensi	Prosentase	Frekuensi	Prosentase	
> 75	15	60,0%	20	80,0%	Tuntas
≤ 75	10	40,0%	5	20,0%	Tdk Tuntas
Jumlah	25	100%	25	100%	
Ketuntasan klasikal	60%		80%		
Indikator ketuntasan klasikal > 75% mencapai katagori Tuntas					

Dari tabel 4.9 dapat dibuat grafik sebagai berikut:



Grafik 4.3 Ketuntasan hasil belajar kognitif siklus I dan siklus II

PEMBAHASAN

Hasil observasi aktivitas bertanya siswa siklus I dan II

Berdasarkan grafik 4.1 persentase keberhasilan aktivitas bertanya siswa pada siklus I sebesar 64% dan pada siklus II sebesar 84% sehingga terdapat peningkatan sebesar 20%. Dari hasil uraian tersebut menunjukkan bahwa target belajar mengajar dengan menggunakan metode *active learning tipe team quiz* pada siklus I belum berhasil, karena persentase keberhasilan klasikal sebesar 64%, sedangkan target yang telah ditentukan sebesar 70%. Pada siklus II persentase keberhasilan meningkat menjadi 84% dengan peningkatan 20%. Maka sesuai persentase keberhasilan pada siklus II ini sudah sesuai dengan target yang telah ditentukan yaitu 70% .

Kunci dari keberhasilan tersebut adalah guru berhasil merangsang siswa dengan gagasan-gagasan yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa melalui kelompok-kelompok belajar yang saling berkompetisi. Sumiati dan Asra, (2009: 225) mengatakan bahwa, siswa maupun guru mempunyai hak dan kebebasan untuk bertanya atau mempertanyakan dan memberi tanggapan serta pendapat, Bahkan menguji suatu ide atau teori maupun praktek penelenggaraanya sesuai dengan fakta atau penalaran. Hal ini termasuk sikap ilmiah. Menurut Silberman (2006: 31)

kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu siswa belajar aktif. Kegiatan belajar dan mengajar di kelas memang dapat menstimulasi belajar aktif namun kegiatan kerja sama dapat memungkinkan belajar aktif secara khusus.

Hasil pembahasan kreativitas belajar siswa siklus I dan II

Data kreativitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik 4.2. Berdasarkan grafik tersebut ketuntasan klasikal kreativitas belajar siswa pada siklus I 40% dan meningkat pada siklus II yakni 76% sehingga terdapat peningkatan sebesar 36%.

Berkompetisi dalam *team quiz* memacu rasa ingin tahu siswa dan mereka belajar meningkatkan kreativitas dalam mencari jawaban, membuat persoalan untuk team mereka dan kompetitor. Rivai dan Murni (2010: 761) menyebutkan bahwa kreativitas menekankan pada faktor *press* atau dorongan, faktor pendorong berasal dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari diri sendiri berupa keinginan atau hasrat untuk menciptakan. Faktor eksternal berasal dari luar diri seseorang yaitu lingkungan sosial. Sehingga disimpulkan bahwa metode *active learning tipe team quiz* sukses dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Hasil pembahasan ketuntasan hasil kognitif siswa siklus I dan II

Berdasarkan grafik 4.3 tersebut persentase ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif siswa pada siklus I sebesar 60% dan pada siklus II sebesar 80%. Sehingga terdapat peningkatan sebesar 20%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *active learning tipe team quiz* sukses dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan tersebut disebabkan karena siswa terlibat aktif dalam belajar, meneliti di dalam pratikum, menguji teori melalui kuis didalam membangun pemahaman mereka dalam belajar. Seperti Bell and Kahrhoff, (2006: 1) katakan belajar aktif adalah suatu proses dimana siswa secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman fakta, gagasan, dan keterampilan melalui penyelesaian instruktur diarahkan pada tugas dan kegiatan. Ini adalah jenis kegiatan yang mendapat siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Active Learning tipe quiz team* mampu meningkatkan keaktifan bertanya siswa dan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Ronowijayan tahun pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan perolehan persentase sebelum perlakuan team kuis tingkat keaktifan bertanya siswa 36 % dan kreativitas belajar siswa 32% pada sebelum siklus, sampai dengan siklus II yang mengalami peningkatan dengan perolehan persentase tingkat keaktifan bertanya siswa 84 % dan kreativitas belajar siswa 76% dan telah mencapai kriteria keberhasilan. Hasil tersebut pada akhirnya berpengaruh

pada hasil belajar kognitif siswa pada sebelum siklus 40% meningkat pada siklus II menjadi 80% yang menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal siswa mengalami peningkatan dan telah mencapai harapan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengembangan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *active learning* tipe *team quiz* sehingga dapat tercapai keaktifan bertanya siswa dan kreativitas belajar yang menjadikan siswa aktif serta berfikir kreatif dalam belajar dan hasil belajar dapat meningkat. Seperti guru perlu selalu memberikan gagasan-gagasan atau pertanyaan yang memancing siswa untuk bertanya.
2. Penelitian lanjutan
 - a. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis sebaiknya menguji terlebih dahulu validitas dari semua instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, supaya hasil yang di dapatkan benar-benar valid.
 - b. Keterbatasan waktu pembelajaran, maka untuk penelitian selanjutnya disarankan waktu yang digunakan dalam menyampaikan indikator pembelajaran, sehingga keberhasilan penelitian dapat lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alit M, I Made. & Praginda, Wandy. 2009. *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA untuk Guru SMP*. Bandung: PPPPTK IPA.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Abdulhak, Ishaq dan Suprayogi, Ugi. 2012. *Penelitian Tindakan Dalam Pendidikan*. Jakarta: RinekaCipta.
- Bahri Djamarah, Syaiful. (2008). *Psikologi Belajar Edisi II*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bell, Daniel and Kahrhoff, Jahna. 2006 *Active Learning Handbook*. (<http://www.webster.edu/fdc/alhb/alhb2006.pdf>. Diunduh 18/2/ 2014)
- Danim, Sudarwan. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung. Alfabeta.
- Hanafiah, Nanang & Suhana, Cucu. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung Refika Aditama.
- Hambalik, Oemar. (2007). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hambalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, Muhaibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas. Nomor 22 Tahun 2006 *tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar: Pendidikan Kewarganegaraan untuk*

- SD/MI*,(online),(http://www.hukum.unsrat.ac.id/men/mendiknasp2006_.pdf.
Diunduh 18 Februari 2014).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Silberman, Mel. (2006). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung:Nusamedia
- Sugiyono. 2010. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*.Bandung : Wacana Prima
- Sutrisno, 2009. *Fisika dan Pembelajarannya*. Bandung: Jurusan Pendidikan Fisika UPI.
- Taufiq, Agus dan Hera L. Mikarsa, Puji L.Prianto. 2011. *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Rivai, Veithzal dan Murni, Sylviana. 2010. *Education Management*. Jakarts: Rajawali Press.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Samatowa, Usman. 2010. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Usman, Uzer. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.Jakarta: Kencana.
- Bahasa Kemdiknas TetangKamus Besar Bahasa Indonesia ([http:// bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php](http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php)diakses 27 maret 2016).
- Andriyani, Anik. 2015, Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode *Team Quiz* Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 01 Gedong Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015.Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, (<http://eprints.ums.ac.id/34213/2/3.%20HALAMAN%20JUDUL.pdf>)
- Jannah, Ayu Mawaliya. 2014. *Naskah Publikasi. Peningkatan Keaktifan Bertanya Siswa Mata Pelajaran IPS Dengan Learning Start With A Question Strategy Kelas IV Di SD Negeri 01 Tawangmangu Tahun Pelajaran 2013/2014*. Prodi PGSD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta(<http://www.ums.ac.id/.../jurnalpublikasi.pdf>.
diunduh 4 desember 2015)
- Mugi Lestaringrum, Dwi. 2013. Peningkatkan Keaktifan Bertanya Pada Matapelajaran Matematika Melalui Strategi Learning Start With A Question (Lsq) Siswa Kelas V SDN 2 Temurejo Blora Tahun Ajaran 2012/2013. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta (http://eprints.ums.ac.id/22938/14/NASKAH_PUBLIKASI.pdf)