

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATERI GERAK LURUS DI KELAS X SMA NEGERI
BUNGA BANGSA DARUL MAKMUR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

BETI NOVITA SARI

NIM. 140204158

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Fisika**



A R - R A N I R Y

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2019 M/1440 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATERI GERAK LURUS DI KELAS X SMA NEGERI
BUNGA BANGSA DARUL MAKMUR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh sebagai salah satu beban Studi Program
Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Fisika

Oleh:

BETI NOVITA SARI

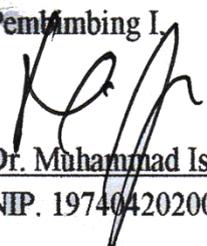
NIM: 140204158

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Fisika

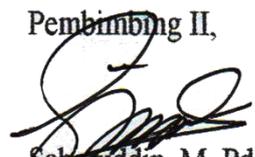
Disetujui Oleh :

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,


Dr. Muhammad Isa, S.Si., M. Si
NIP. 197404202006041002

Pembimbing II,


Sabaruddin, M. Pd
NIDN. 2024118703

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATERI GERAK LURUS DI KELAS X SMA NEGERI
BUNGA BANGSA DARUL MAKMUR**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus serta
diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam
Ilmu Pendidikan Fisika

Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 24 Januari 2019

18 Jumadil Awwal 1440 H

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Dr. Muhammad Isa, S.Si., M. Si

NIP. 197404202006041002

Sekretaris,

Rahmati, M. Pd

NIDN. 2012058703

Penguji I,

Sabaruddin, M. Pd

NIDN. 2024118703

Penguji II,

Fera Annisa, M. Sc

NIDN. 2005018703

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag

NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Beti Novita Sari**

Nim : **140204158**

Prodi : **Pendidikan Fisika**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Gerak Lurus Di Kelas X SMA Negeri Bunga Bangsa Darul Makmur**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Banda Aceh, 22 Januari 2019

Yang menyatakan,

Beti Novita Sari
NIM. 140204138

ABSTRAK

Nama : Beti Novita Sari
NIM : 140204158
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Fisika
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Team Quiz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Gerak Lurus di Kelas X SMA Negeri Bunga Bangsa Darul Makmur.
Tebal Skripsi : 61 Halaman
Pembimbing I : Dr. Muhammad Isa, M.Si
Pembimbing II : Sabaruddin, M.Pd.
Kata Kunci : Model *Team Quiz*, Hasil Belajar, Gerak Lurus

Proses pembelajaran masih bersifat satu arah dari pendidik ke peserta didik (*teacher oriented*), model pembelajaran yang kurang bervariasi, serta siswa lebih menghafal dari pada memahami materi, tidak adanya umpan balik dari peserta didik ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung pada mata pelajaran fisika sehingga berakibat pada nilai ulangan harian dan nilai akhir peserta didik yang masih belum mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Team Quiz* pada materi Gerak Lurus di SMA Negeri Bunga Bangsa Darul Makmur. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Quasi Eksperimen, Pre-test and Post-test Control Group Desain*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes dalam bentuk soal tes pilihan ganda sebanyak 20 buah. Tes yang digunakan berupa tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*). Data hasil analisis $t_{hitung} > t_{(1-\alpha)}$, maka didapatkan bahwa maka didapatkan $t_{hitung} = 3.80$ dengan $dk = 47$ pada taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi t didapat $t_{(0,95)(52)} = 1,67$ dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.80 > 1,67$ sehingga menunjukkan bahwa hipotesis H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Gerak Lurus, hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan *Post-test* kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan model *Team Quiz*.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini setelah melalui perjuangan panjang, guna memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry. Selanjutnya shalawat beriring salam penulis panjatkan keharibaan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan. Adapun skripsi ini berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Team Quiz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Gerak Lurus di Kelas X SMA Negeri Bunga Bangsa Darul Makmur”**.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Muhammad Isa, S.Si, M.Si, selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih turut pula penulis ucapkan kepada Bapak Sabaruddin, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah menyumbangkan pikiran serta saran-saran yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Selanjutnya pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada:

- 1) Ketua Prodi Pendidikan Fisika Ibu Misbah, M.Si. beserta seluruh Staf Prodi Pendidikan Fisika.
- 2) Ibu Fera Annisa, M.Sc selaku Penasehat Akademik (PA).
- 3) Kepada Ayahanda tercinta Misnadi, Ibunda tercinta Kamsinah, serta Ayah angkat Kasbini.
- 4) Abang tercinta Suman, Budi, Yusuf, Faisal. Kakak tercinta Ida Yanti, Yudia Wati dan Vita Mailestari. Kepada keponakan tercinta Riko, Kiki, Yoga, Regi, Taufik, Jifan yang telah memberikan semangat, motivasi dan kasih sayang yang tiada tara, kepada penulis.
- 5) Kepada Sahabat- sahabat serumah, Delima, Lisa, Diana dan Aisa, kepada sahabat karibku Mardha, Wika, Dhia, dan Rizal, serta kepada keluarga KPM, Ismul, Endah, Mida, Salmi, Rusma, serta keluarga PPL, Irvan, Putra, Anto, Beti, kia, Misni Terima kasih banyak tanpa kalian dan semangat dari kalian penulis tidak mampu menyelesaikan skripsi ini.
- 6) Keluarga besar JAGANO, Abang Kamarullah, Riswandy Sahputra, Andrean Sarmadi, Akbar Ali, Delima, Nurul Aisa dan Kaza Sadra. yang telah memberikan semangat dan motivasi sehingga penulis bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 7) Kepada teman-teman leting 2014 seperjuangan, khususnya seluruh warga unit 4 dengan motivasi dari kalian semua, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- 8) Kepada Sekolah SMA Negeri Bunga Bangsa yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyempurnaan skripsi ini.

Kepada semua yang telah turut membantu penulis mengucapkan *syukran kasiran*, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh

karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk mencapai kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini.

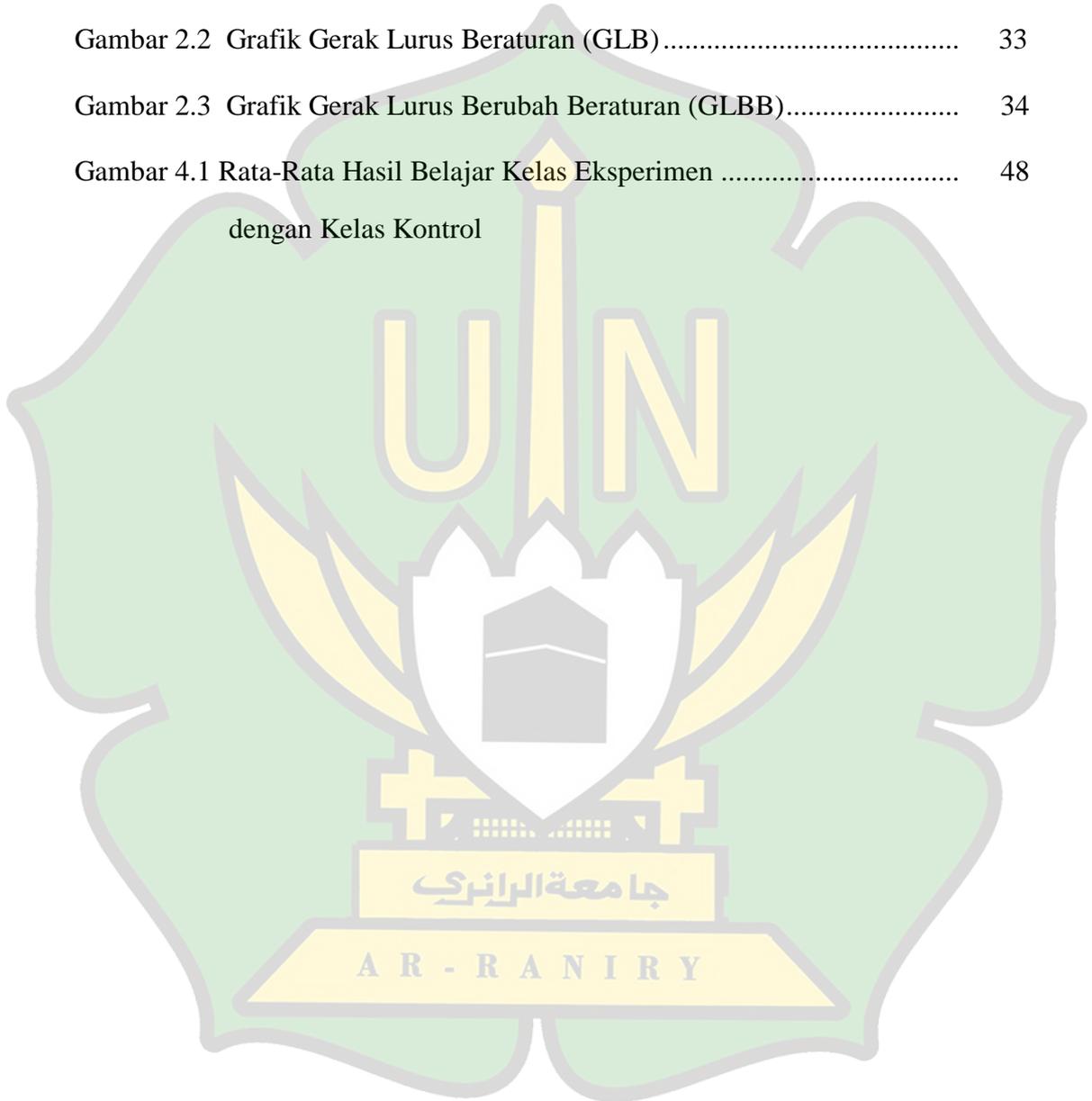
Banda Aceh, 22 Januari 2019
Penulis,

Beti Novita Sari



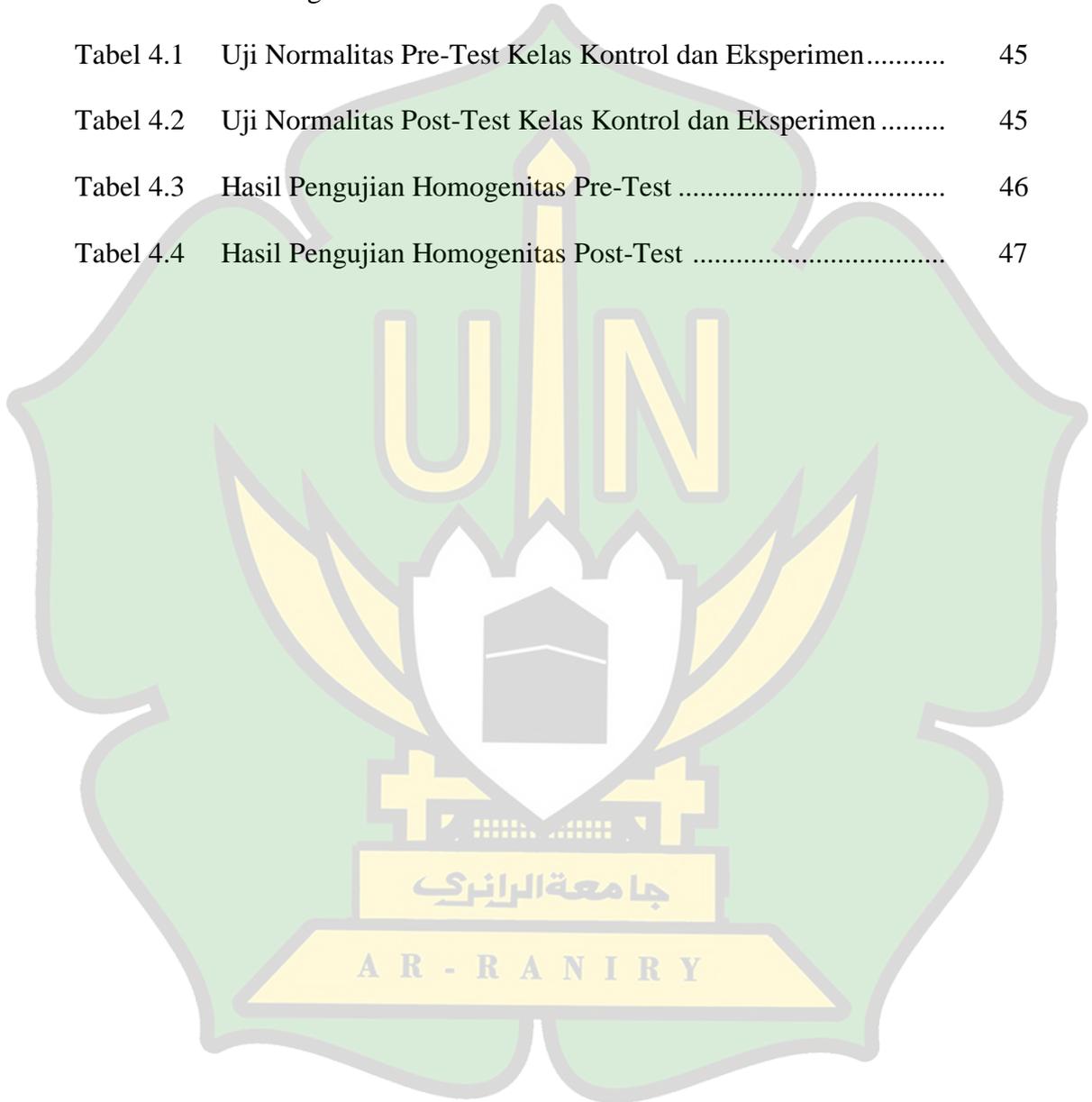
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kecepatan Sesaat Dari Mobil Balap.....	27
Gambar 2.2 Grafik Gerak Lurus Beraturan (GLB).....	33
Gambar 2.3 Grafik Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB).....	34
Gambar 4.1 Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol	48



DAFTAR TABEL

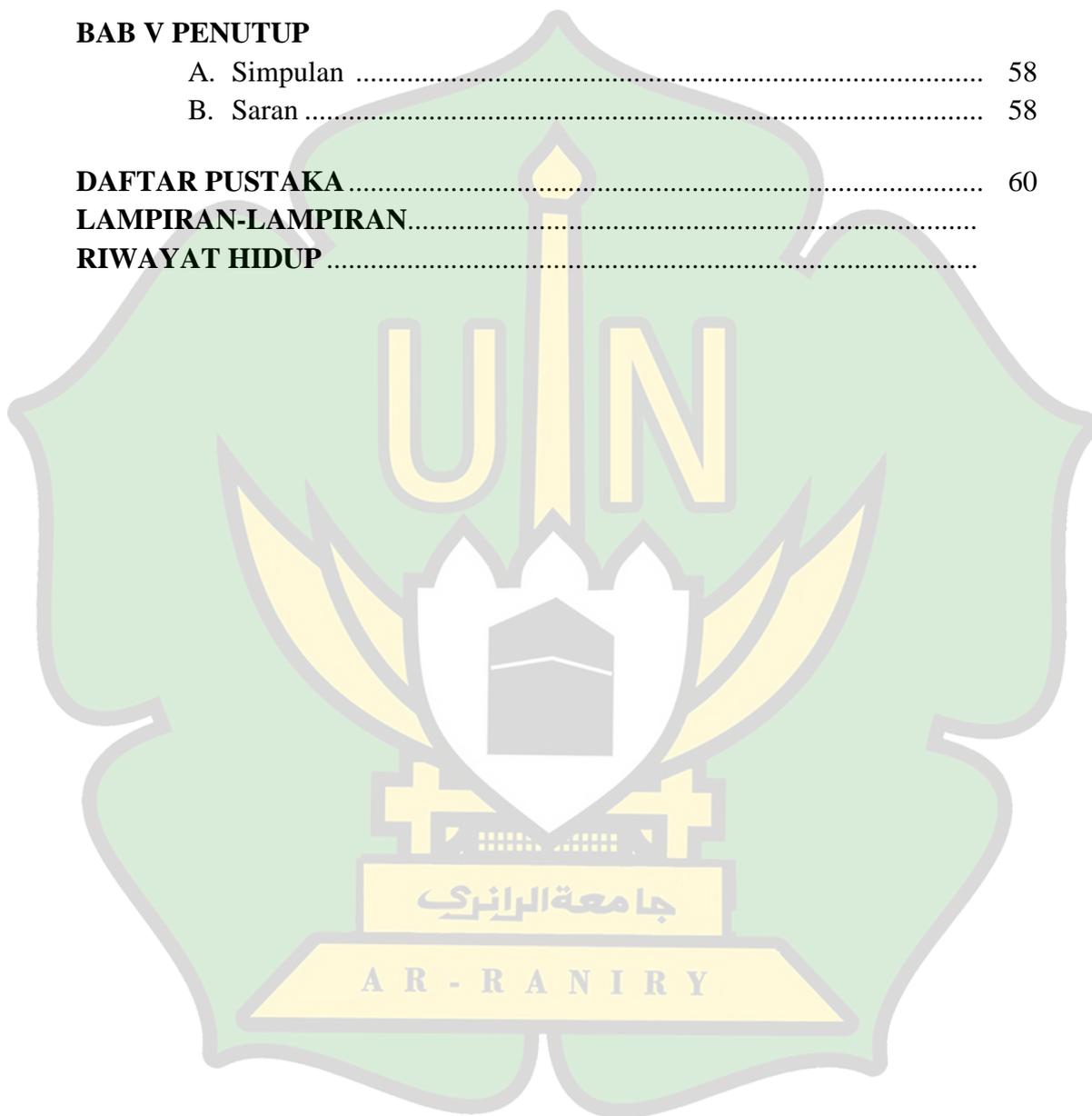
	Halaman
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	35
Tabel 4.1 Uji Normalitas Pre-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	45
Tabel 4.2 Uji Normalitas Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen	45
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Homogenitas Pre-Test	46
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Homogenitas Post-Test	47



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBARAN JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Hipotesis Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Defenisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian pembelajaran.....	9
B. Model Pembelajaran	11
C. Model Pembelajaran <i>Team Quiz</i>	15
D. Hasil Belajar	21
E. Materi Gerak Lurus	26
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Populasi dan Sampel	37
D. Instrumen Penelitian	38
E. Teknik Penelitian	38
F. Teknik Analisis Data	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil	45
B. Pembahasan	49
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu wahana yang dapat mewujudkan peningkatan sumber daya manusia sebagai tenaga terdidik dan terampil, serta memiliki jiwa pengabdian yang tinggi. Hingga saat ini masalah pendidikan masih menjadi perhatian khusus oleh pemerintah. Pasalnya Indeks Pembangunan Pendidikan untuk semua atau *education for all* (EFA) di Indonesia menurun tiap tahunnya. Untuk peningkatan kualitas pendidikan nasional, maka kegiatan proses belajar mengajar di sekolah merupakan kegiatan inti.

Fisika merupakan salah satu cabang dari IPA atau ilmu pengetahuan alam yang mempelajari tentang gejala alam dan semua interaksi yang menyertai fenomena tersebut, fenomena alam dapat ditinjau dari objek, persoalan, tema dan tempat kejadiannya.¹ Ada tiga unsur yang sangat saling terkait didalam pengertian fisika, yaitu: hasil ilmu, proses berfikir dan sikap yang mendasari kemajuan ilmu (sikap ilmiah). Sebagai hasil ilmu, kedalaman menyerap materi, peserta didik sangatlah dipengaruhi oleh pendekatan yang digunakan oleh pendidik. Sedangkan pada kenyataannya, pendidik jarang sekali melakukan pendekatan dengan peserta didik. Pendidik lebih sering menggunakan pola mengajar dengan menyajikan materi dan penyelesaian soal-soal dengan rumus. Pendidik hampir tidak pernah

¹ Novita Yuliani, Pembelajaran Fisika, Jurnal Seminar Nasional, (*Jember: Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Jember, September, 2017*), h. 1.

melaksanakan strategi - strategi pembelajaran yang menimbulkan peserta didik tersebut untuk aktif. Peserta didik hanya menerima pelajaran, lalu diberi tugas untuk mengerjakan soal-soal. Fisika sebagai salah satu pengetahuan dasar, yang telah berkembang amat pesat baik materi maupun kegunaannya. Sesuai dengan tuntutan nasional Peningkatan kualitas pendidikan memerlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Fisika yang diajarkan di sekolah terdiri atas bagian-bagian dan membentuk pribadi peserta didik yang terpadu kepada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Rancangan pembelajaran fisika harus dapat membuat pengembangan ketiga aspek tersebut. Pengembangan hasil belajar peserta didik akan lebih meningkat dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh peran pendidik dimana pendidik harus mampu membimbing peserta didik dalam proses belajar mengajar dalam hal ini bukan hanya peran dari seorang pendidik akan tetapi juga peran dari kemauan peserta didik untuk belajar terus mencari dan menggali ilmu dengan berpendidik bukan hanya berpatokan pada satu pendidik saja. Akan tetapi kenyataannya pada pembelajaran sains (fisika) merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik sekolah menengah keatas. Dikarenakan peserta didik sulit memahami materi-materi fisika, kurangnya pemahaman materi fisika tidak hanya dari peserta didik akan tetapi juga dari

ketidak mampuan pendidik dalam menciptakan situasi proses pembelajaran dikelas yang dapat membawa peserta didik tidak tertarik pada pelajaran fisika.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan di kelas X SMA Negeri Bunga Bangsa Darul Makmur, proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Negeri Bunga Bangsa Darul Makmur masih kurang efektif, proses pembelajaran sering berorientasi pada pendidik sehingga berakibat pada nilai ulangan harian dan nilai akhir peserta didik yang masih belum mencapai KKM. Semua itu disebabkan lemahnya pemahaman konsep, kurangnya motivasi belajar, dan tidak adanya umpan balik dari peserta didik ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung pada mata pelajaran fisika.

Pelaksanaan proses pembelajaran mata pelajaran fisika pada materi Gerak Lurus memiliki materi yang banyak sehingga memerlukan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam memahami materi pada proses pembelajaran agar materi tersampaikan dengan tuntas untuk keberhasilan belajar. Pemahaman isi pelajaran akan lebih efektif jika terjadi interaksi yang aktif, antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan pendidik, maupun peserta didik dengan sumber belajar. Selain itu untuk mencapai keberhasilan belajar yang optimal perlu pengaplikasian atau memasukkan pengalaman dari kehidupan sehari-hari dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah di atas solusi yang peneliti anggap sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar langsung, melibatkan aktivitas peserta didik, dan mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan percobaan berupa

penemuan yang dapat membantu peserta didik memahami konsep Fisika, dan salah satu model pembelajaran tersebut yaitu model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*.

Model pembelajaran *Team Quiz* adalah proses belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan lebih aktif dimana peserta didik dibagi ke dalam tiga tim. Setiap peserta didik dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan *Quiz* jawaban singkat. Setiap peserta didik dalam satu tim bisa saling membantu dalam menjawab *Quiz* yang diajukan oleh tim lain. Teknik tim ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut. Setiap peserta didik dalam tim bisa saling membantu dalam menjawab *Quiz* yang diajukan oleh tim.² Sehingga akan terjalin kerja sama dalam diri masing-masing peserta didik.

Penelitian dengan strategi *Team Quiz* sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Anggi Murtisari, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang, yang berjudul “Penerapan Metode *Active Learning* Tipe *Team Quiz* Terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika” menyimpulkan bahwa (1) Penerapan metode *Active Learning* tipe *Team Quiz* dapat meningkatkan kompetensi pendidik dalam mengelola pembelajaran di kelas; (2) Penerapan metode *Active Learning* tipe *Team Quiz* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik; (3) Penerapan metode *Active Learning* tipe *Team*

² Muchlas Sugiarto “Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri O.Mangunharjo Tahun Pelajaran 2014/2015”. (Jurnal STKIP-PGRI: lubuklinggau, 2016), h.17.

Quiz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini mencoba menerapkan pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* untuk menangani permasalahan kemampuan kerja sama dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan kerja sama antar peserta didik di dalam kelas. Pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* merupakan tipe pembelajaran aktif yang cukup sederhana. “Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktifitas-aktifitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran” Aktifitas yang membangun kerja tim akan mendidik peserta didik melakukan kerja sama dengan sesamanya.

Berdasarkan uraian diatas, oleh karena itu peneliti tertarik untuk menggunakan model *Team Quiz* pada materi Gerak Lurus dengan judul penelitiannya: **“Penerapan Model Pembelajaran *Team Quiz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Gerak Lurus di Kelas X SMA Negeri Bunga Bangsa Darul Makmur”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan model pembelajaran *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Gerak Lurus di SMA Negeri Bunga Bangsa Darul Makmur ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Team Quiz* pada materi Gerak Lurus di SMA Negeri Bunga Bangsa Darul Makmur.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian.³ Hipotesis penelitian ini adalah setelah diterapkan model pembelajaran *Team Quiz* pada materi Gerak Lurus di SMA Negeri Bunga Bangsa Darul Makmur.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ada 2 yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambahkan khazanah ilmu pengetahuan.
- b. Sebagai salah satu rujukan bacaan dan untuk mengisi atau menambah literatur perpustakaan UIN Ar-raniry Banda Aceh.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, memperoleh pengalaman langsung dengan adanya kebebasan dalam belajar secara aktif.
- b. Bagi pendidik memberi gambaran tentang pendekatan pembelajaran fisika yang tepat sehingga dapat digunakan sebagai bahan

³ Suharsimi Arikuntoro. *Prosedur Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 110.

pertimbangan dalam poses belajar mengajar di sekolah sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

- c. Bagi peneliti sendiri sebagai calon pendidik fisika, penelitian ini sebagai langkah awal yang baik dalam rangka mempersiapkan diri sebagai pendidik yang berkualitas dan dalam penulisan karya ilmiah.

F. Definisi Operasional

Adapun yang menjadi definisi operasional pada penelitian ini adalah:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.⁴ Strategi dan model pembelajaran yang baik dan tepat sangat diperlukan untuk terciptanya kegiatan belajar mengajar yang aktif yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Model Team Quiz

Model team Quiz merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dengan bekerja sama sebagai komunitas pembelajaran untuk membantu dan mendukung satu sama lain dalam memecahkan masalah.⁵ Pendidik hanya sebagai fasilitator.

⁴ Andriani, Maestawaty, Dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda di Kelas IV SDN 1 Ogowele" (jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 5 No. 5), h. 4.

3. Hasil Belajar

Menurut Hamalik hasil belajar ialah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.⁶ Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia memperoleh pengalaman belajar, yang terbentuk perilaku sebagai hasil belajar tergolong kedalam tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

4. Gerak lurus

Gerak lurus adalah gerak sebuah benda dalam lintasan yang lurus. Lintasan adalah titik yang beraturan yang dilalui oleh suatu benda yang sedang bergerak.⁷ Gerak lurus merupakan perpindahan suatu benda melalui lintasan berupa garis lurus.

⁵ Mei Rizkyana, “Penerapan Metode Quiz Team untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Menerapkan Prinsip-prinsip Kerjasama Dengan Kolega Dan Pelanggan Pada Peserta didik Kelas X Ap Smk Pgri 1 Mejobo Kudus Tahun Ajaran 2012/2013”, Skripsi (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2013), h. 20.

⁶ Nuryana Purwaning Rahayu, *Pengaruh Strategi Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Keterampilan Observasi Peserta didik Kelas X SMA Negeri Kebakkramat*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2012), h. 1.

⁷ Sulistio Hadi, *Fisika*, (Jakarta : Cabe Rawit. 2013), h. 6.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang pendidik dan peserta didik, dimana diantara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.⁸ Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, pendidik, dan tenaga lainnya⁹. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan di mana seorang tenaga pendidik memberikan informasi atau ilmu kepada para peserta didiknya atau dapat kita katakan bahwa pembelajaran ini merupakan sebuah alih atau transfer ilmu. Pembelajaran sendiri saat ini yang diterapkan di sekolah yang ada di masyarakat memang semakin bervariasi. Hal ini terjadi karena dorongan yang kuat untuk memiliki atau menciptakan sebuah pembelajaran yang lebih baik dan efektif sehingga akan mampu mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional dalam

⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* . (Jakarta : Kencana Persada, 2015) h.17.

⁹ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi aksara, 2013), h .57.

mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan hal tersebutlah maka yang akhirnya menjadi dasar pengembangan pendidikan melalui inovasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Proses pembelajaran saat ini terlihat aktivitas yang menonjol terjadi pada peserta didik, pendidik lebih cenderung berperan sebagai fasilitator dan motivator, dalam kegiatan ini pendidik berhadapan dengan peserta didik yang mempunyai karakteristik yang berbeda.¹⁰ Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, sudah banyak metode dan model yang diciptakan oleh para ahli pendidikan dalam melakukan pendekatan agar ketiga ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotor dapat tercapai secara utuh.

Proses pembelajaran merupakan suatu tahap dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus untuk menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Hasil dari pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh fasilitas, namun metode mengajar sangat menentukan berhasil tidaknya suatu pembelajaran.¹¹ Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar tersebut.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar mengajar seseorang yang menyebabkan terjadinya perubahan didalam diri manusia. Apabila setelah melaksanakan pembelajaran

¹⁰ Chatarina Febriyanti, "Pengaruh Bentuk Umpan Balik dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Trigonometri". (*Jurnal Formatif*, Vol. 3, No. 3, November 2012), h .203-214.

¹¹ Juma de Putra, *Inspirasi Mengajar ala Harvard University*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), h. 13.

tidak terjadi perubahan didalam dirinya, maka tidak dapat dikatakan bahwa seseorang telah melaksanakan proses belajar mengajar.

B. Model Pembelajaran

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model pembelajaran (*Models of Teaching & Model of Learning*) merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.¹² Pemilihan model pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar juga di dukung oleh sarana dan prasarana yang di sekolah tersebut seperti buku-buku agar dapat menunjang proses belajar mengajar.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Strategi dan model pembelajaran yang baik dan tepat sangat diperlukan untuk terciptanya kegiatan belajar mengajar yang aktif yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar

¹² Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2010), h. 61.

siswa.¹³ Dengan demikian aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan bertata secara sistematis.

Model pembelajaran menurut pandangan Arends dalam Agus yang mengatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya :

1. Tujuan-tujuan pembelajaran.
2. Tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran.
3. Lingkungan pembelajaran serta.
4. Pengelolaan kelas.¹⁴

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Dengan demikian, pendidik dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.¹⁵ hal itu bertujuan untuk meningkatkan prestasi dan nilai kompetensi peserta didik.

Ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran secara khusus diantaranya adalah:

1. Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar.

¹³ Andriani, Maestawaty, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda di Kelas IV SDN 1 Ogowele" (jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 5 No. 5) h. 4.

¹⁴ Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori*h. 46.

¹⁵ Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011.) h. 72.

3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Menurut Suprijono model pembelajaran terdiri dari model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif, dan Model berbasis masalah.¹⁶ Adapun beberapa model sebagai berikut :

a. Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung atau direct intruction dikenal dengan sebutan active teaching. Penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar dimana pendidik terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh siswa. Pembelajaran langsung dirancang untuk penguasaan pengetahuan prosedural, pengetahuan deklaratif (pengetahuan faktual) serta berbagai keterampilan. Pembelajaran langsung dimaksudkan untuk menuntaskan dua hasil belajar yaitu penguasaan pengetahuan yang distrukturkan dengan baik dan penguasaan keterampilan

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin lebih dipimpin oleh pendidik atau diarahkan oleh pendidik. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-

¹⁶ Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori dan.....* h. 80.

unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan.

c. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar penemuan atau *Discovery Learning*. Mengenai *Discovery Learning*, Johnson membedakannya dengan inquiry learning. Hal ini karena proses akhir *Discovery Learning* adalah penemuan, sedangkan *Inquiry Learning* proses akhir terletak pada kepuasan meneliti.

Model pembelajaran yang dipilih sangat ditentukan sekurang-kurangnya tiga hal:

1. Bagaimana cara peserta didik belajar (teori belajar)
2. Bagaimana cara peserta didik menggunakan alat praktek
3. Tujuan yang ingin dicapai dengan pembelajaran tersebut

Model mencakup keseluruhan yaitu strategi, pendekatan, metode atau teknik pembelajaran. Untuk mengetahui tentang strategi *Team Quiz*, terlebih dahulu penulis akan memberikan gambaran tentang pengertian strategi pembelajaran. Secara umum, strategi dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan.¹⁷

Pendekatan/strategi pembelajaran lebih menekankan pada pencapaian kompetensi dan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

¹⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 18.

Syaiful Bahri Djamarah mengungkapkan bahwa secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Selanjutnya kata pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha pendidik membentuk tingkah laku dengan menyediakan lingkungan atau stimulus.¹⁸ Pengertian tersebut menunjukkan bahwa *Team Quiz* merupakan strategi pembelajaran yang dapat dilaksanakan di dalam kelas, dengan tujuan agar sebagian besar peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran (kompetensi) secara tuntas.

C. Model Pembelajaran *Team Quiz*

1. Pengertian model pembelajaran *Team Quiz*

Team Quiz adalah salah satu tipe dari *Active Learning*. *Active Learning* adalah proses pembelajaran dimana peserta didik dituntut untuk selalu aktif peserta didik harus aktif baik dalam hal menyampaikan pendapat ataupun memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan.¹⁹ Peserta didik dilibatkan pada aktivitas berpikir yang lebih kompleks dimana peserta didik terlibat dan memahami apa yang mereka kerjakan. Materi yang ada dapat pula dikaitkan dengan persoalan nyata yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga seolah-olah mereka menjadi bagian dari hal tersebut.

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 5.

¹⁹ Mei Rizkyana, “Penerapan Metode Quiz Team untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Menerapkan Prinsip-prinsip Kerjasama Dengan Kolega Dan Pelanggan Pada Peserta didik Kelas X Ap Smk PGRI 1 Mejubo Kudus Tahun Ajaran 2012/201”, (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2013), h. 20.

Model pembelajaran *Team Quiz* dirancang sebagai salah satu aktivitas kelompok yang didalamnya peserta didik bekerja sama sebagai komunitas pembelajaran untuk saling membantu dan mendukung usaha satu sama lain dalam memecahkan masalah. Pendidik cukup sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dan menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran.

Model pembelajaran *Team Quiz* merupakan strategi pembelajaran yang dapat melatih tanggung jawab dalam suasana yang menyenangkan. Menurut silberman menyatakan bahwa *Team Quiz* merupakan suatu metode yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik atas apa yang mereka pelajari dengan cara menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut. Supriyadi menyatakan bahwa *Team Quiz* diterapkan untuk memberdayakan seluruh peserta didik dengan mempelajari suatu topik pembelajaran dan membagi kelompok belajar dimana setiap kelompok akan membuat *quiz* untuk dinyatakan kepada kelompok lain yang aturannya mainnya telah ditetapkan oleh pendidik sebelumnya.²⁰ Aktifitas yang membangun kerja tim akan mendidik siswa melakukan kerja sama dengan sesamanya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Team Quiz* adalah suatu pembelajaran aktif yang melatih tanggung jawab seluruh peserta didik dalam kelompok belajar dimana setiap kelompok akan membuat *quiz* untuk ditanyakan pada kelompok lain dalam suasana yang menyenangkan dalam proses belajar. Dalam silberman prosedur *Team Quiz* adalah sebagai berikut:

²⁰ Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Tehnik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya Ngalim.2009), h. 121.

- a. Pendidik memilih topik yang dapat dipersentasikan dalam beberapa bagian.
- b. Peserta didik membentuk tim belajar dan masing-masing tim akan mendapatkan tugas untuk membahas satu bagian dari topik yang telah ditentukan.
- c. Pendidik menjelaskan aturan main dan prosedur *Team Quiz*.
- d. Pendidik menyajikan topik bahasan secara sekilas.
- e. Diskusi dimulai dan tim perana akan menyiapkan *quiz* jawaban singkat tentang topik yang dibahas, sementara tim lainnya menyiapkan diri dan memeriksa catatan mereka.
- f. *Quiz* dimulai dengan tim pertama sebagai pemimpin *quiz*, tim pertama memberikan pertanyaan kepada tim kedua. Jika tim tersebut tidak dapat menjawab, tim ketiga dan seterusnya diberi kesempatan untuk segera menjawab.
- g. Tim pertama melanjutkan *quiz* dengan memberikan *quiz* dengan memberikan ke pertanyaan selanjutnya kepada tim kedua lalu ulangi prosesnya secara bergantian.
- h. Ketika *quiz* selesai, lanjutkan ke bagian kedua *quiz* dan tunjukkanlah tim kedua sebagai pemimpin *quiz*, ulangi proses *quiz* seperti pada kuis sebagian pertama.
- i. Begitu seterusnya hingga semua tim mendapat giliran.

2. Langkah-langkah model pembelajaran *Team Quiz*

Agus suprijono mengungkapkan prosedur pembelajaran dengan

menggunakan *Team Quiz* adalah sebagai berikut:

- a. Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- b. Bagi peserta didik menjadi tiga kelompok yaitu , A, B, dan C
- c. Sampaikan kepada peserta didik format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi presentasi maksimal 10 menit.
- d. Setelah presentasi, minta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- e. Minta kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. jika kelompok 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 ini selesai, lanjutkan penyampaian materi pelajaran skedua, dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
- h. Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya melanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga, dan kemudian tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
- i. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman peserta didik yang keliru.²¹

Team Quiz merupakan salah satu tipe dalam strategi *Active Learning* yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut dan bosan.²² Sehingga peserta didik lebih gampang dalam menerima materi pelajaran dari pendidik.

Team Quiz ini juga dapat divariasikan dengan kebutuhan kelas seperti dalam hal pembagian kelompok. Variasi lain dapat dilakukan seperti:

²¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem* (Surabaya: Pustaka Belajar, 2009), h. 11.

²² Melvin, L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nuansa Cendikia, 2013), h. 175.

- a. Memberikan pertanyaan *Team Quiz* yang telah dipersiapkan yang darinya mereka memilih kapan mereka mendapat giliran menjadi pemandu kuis.
- b. Memberikan satu penyajian materi secara kontinyu. Kemudian membagi peserta didik menjadi dua tim. Pada akhir pelajaran, perintahkan dua tim untuk saling memberi kuis.²³

2. Kelebihan model pembelajaran *Team Quiz*

Adapun kelebihan dari model *Team Quiz* dari pembahasan mengenai strategi pembelajaran aktif diatas, dapat ditemukan banyak kelebihan dari konsep pembelajaran aktif itu sendiri yang merujuk pada kelebihan pembelajaran *Team Quiz*, diantaranya sebagai berikut.

- a. Dapat meningkatkan keseriusan,
- b. dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar,
- c. mengajak siswa untuk terlibat penuh,
- d. Meningkatkan proses belajar,
- e. Membangun kreatifitas diri
- f. Meraih makna belajar melalui pengalaman
- g. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar dan menambah semangat dan minat siswa.
- h. Memperjelas rangkaian materi karena diakhir pelajaran pendidik memperjelas semua rangkaian pertanyaan yang dianggap perlu untuk di bahas kembali.²⁴

3. Kemampuan Kerja Sama dalam Tim

Menurut jurnal penelitian dari Wulandari, Arifin, dan Irmawati kerja sama merupakan sifat sosial, bagian dari kehidupan masyarakat yang tidak dapat dielakkan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Sementara dalam

²³ Melvin, L. Silberman, *Active Learning 101 Cara.....2013*. h. 176.

²⁴ *Ibid.....* h. 178.

pendidikan, salah satu unsur agar tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu dengan adanya kerjasama. Miftahul Huda menjelaskan bahwa ketika siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran, dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan. Hal ini berarti dalam kerjasama, siswa yang lebih paham akan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada teman yang belum paham.²⁵ Sehingga akan terjalin rasa saling membantu sesama teman, peserta didik terkadang lebih mudah memahami penjelasan dari teman sebaya daripada penjelasan dari pendidik.

Lundgren dalam Rusman menyebutkan beberapa indikator untuk kemampuan kerjasama. Pada penelitian ini diambil 5 indikator, antara lain (1) Menggunakan kesepakatan; (2) Menghargai kontribusi; (3) Berbagi peran, (4) Kekompakan tim; (5) Pengumpulan tugas pada waktunya.

4. Kekurangan model pembelajaran *Team Quiz*

Adapun kelebihan dari model *Team Quiz* adalah:

- a. Menyusun pertanyaan secara berkualitas merupakan pekerjaan yang sulit bagi peserta didik.
- b. Peserta didik tidak tahu apa yang ingin ditanyakan kepada pendidiknya.
- c. Pertanyaan yang dibuat adakalanya hanya bersifat sekedar dibuat-buat saja, yang penting ada pertanyaannya daripada tidak bertanya.
- d. Adanya kelompok yang bekerja kurang profesional dalam menjalankan tugas yang diberikan kepadanya.²⁶

²⁵ Huda, M. *Cooperative learning*. (Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Belajar, 2011) h. 205.

²⁶ Silberman, *Active learning* (L Melvin. 2013),...h. 180.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Team Quiz* lebih berpacu kepada peserta didik, sedangkan pendidik hanya sebagai fasilitator sehingga peserta didik lebih aktif dan lebih bersemangat dalam belajar.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar akan terlihat pada setiap perubahan aspek-aspek tingkah laku. Adapun aspek-aspek tersebut adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti dan sikap²⁷. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang telah dicapai peserta didik dalam kegiatan belajarnya (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya).

Definisi lainnya, hasil belajar merupakan suatu pengetahuan yang diperoleh siswa, hasil belajar akan diperoleh pada akhir pembelajaran melaluisuatu tes yang menyangkut bahan dalam kegiatan belajar²⁸. Kegiatan belajar dan mengajar sarannya adalah hasil belajar, jika cara dan motivasi belajar baik, maka diharapkan hasil belajarnya juga baik. Mengenai hasil belajar yang dicapai oleh siswa melalui proses belajar optimal harus mempunyai ciri sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menimbulkan motivasi belajar intensif pada diri siswa.

²⁷ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran ...*, h. 30.

²⁸ Muhammad Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013), h.18.

- b. Menambah keyakinan untuk kemampuan dirinya
- c. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara keseluruhan mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.
- d. Kemampuan siswa untuk mengontrol, untuk menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Jadi, yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki baik bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) yang semuanya ini diperoleh melalui proses belajar mengajar²⁹. Jadi hasil belajar adalah keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu.

Penilaian hasil belajar dapat dibedakan antara tes dan bukan tes (nontes). Tes yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban secara lisan), ada tes tulisan (menuntut jawaban secara tulisan), dan ada tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Soal-soal tes ada yang disusun dalam bentuk objektif dan ada juga dalam bentuk esai dan uraian. Sedangkan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus, dan lain-lain.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

²⁹ Muh. Yusuf Mappesse, "Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (Plc) Siswa Kelas III Jurusan Listrik Smk Negeri 5 Makassar". *Jurnal Medtek*, Vol. 1, No. 2, Oktober 2009, h. 3-4.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga faktor yaitu:

- a. Faktor Internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa) yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor Eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar individu. Di dalam faktor eksternal ini meliputi tiga faktor yakni yang kita kenal dengan tripusat pendidikan (keluarga, sekolah dan masyarakat).³⁰ Faktor ekstern yang mempengaruhi belajar diantaranya metode mengajar, metode mengajar merupakan cara menyajikan bahan pelajaran pada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Metode mengajar mempengaruhi proses belajar. Jika metode mengajar pendidik cenderung membosankan, maka akan membuat siswa kesulitan dalam proses belajar. Kesulitan dalam belajar ini dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Pendidik harus mampu menggunakan metode mengajar yang tepat, efisien dan efektif bagi siswa agar perhatian dalam kelas tertuju pada pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu atau benda yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari pendidik kepada siswanya. Media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan cara belajar siswa, karena media yang digunakan oleh pendidik digunakan juga oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan.³¹
- c. Faktor pendekatan belajar (*Approach To Learning*), yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Faktor-faktor diatas sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika siswa tidak memenuhi faktor-faktor di atas dengan baik, maka hasil belajar siswa tersebut akan terpengaruh dan tujuan yang ingin dicapai dalam

³⁰ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 60-64.

³¹ Budi Kurniawan, dkk.. “*Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif*”. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. Vol. 3 No. 2, UPI 2017, h.15.

pembelajaran pun tidak dapat tercapai. Jadi, seorang pendidik harus benar-benar memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar agar proses belajar mengajar yang telah direncanakan dapat dicapai dengan baik.

3. Indikator-Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.³²

a. Aspek kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya 6 (enam) kelas atau tingkat yakni:

- 1) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
- 2) Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.
- 3) Penggunaan atau penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk

³² Dimiyati, Midjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 202-204.

diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.

- 4) Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- 6) Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif tersebut sangat diperlukan. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Aspek afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masiamengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi 5 kategori yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

c. Aspek psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan

koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara.³³ Cara penilaian ini dianggap lebih otentik dari pada tes tertulis karena apa yang dinilai lebih mencerminkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya. Unjuk kerja yang dapat diamati diantaranya adalah menggunakan peralatan laboratorium, dan mengoperasikan suatu alat

Proses belajar mengajar tidak hanya aspek kognitif yang harus diperhatikan, melainkan aspek afektif dan psikomotoriknya juga. Untuk melihat keberhasilan kedua aspek ini, pendidik dapat melihatnya dari segi sikap dan keterampilan yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar. Yang diinginkan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan aspek kognitif yang meliputi C1,C2,C3,C4,C5 dan C6 yaitu dengan melihat kemampuan dari peserta didik.

E. Materi Gerak Lurus

1. Gerak dan Gerak Lurus

Gerak adalah Perubahan atau peralihan posisi, kedudukan atau tempat dari suatu benda atau makhluk hidup dari posisi atau kedudukan awal. Gerak Lurus Merupakan perpindahan suatu benda melalui lintasan berupa garis lurus. Pada konsep gerak lurus terdapat besaran perpindahan, kecepatan maupun percepatan yang merupakan besaran vektor. Sedangkan panjang lintasan, jarak, kelajuan dan dan perlajuan merupakan besaran skalar.

³³ Dimiyati, Midjiono, *Belajar dan Pembelajaran...*h. 205-208.

Jika pada suatu benda, posisi dan arah partikel pada suatu bidang dapat dinyatakan dengan sebuah vektor. Vektor posisi yang dilambangkan dengan \vec{r} dapat dinyatakan dengan arah x, y, dan z dalam sistem koordinat kartesian, yaitu $r = \vec{x} + \vec{y} + \vec{z}$.

Suatu vektor dalam koordinat cartesius memiliki komponen di sumbu x, sumbu y, dan sumbu z. Vektor satuan dilambangkan dengan i, j, dan k. Pada komponen persamaan vektornya, posisi suatu titik materi dapat ditulis menjadi:

$$r = x\mathbf{i} + y\mathbf{j} + z\mathbf{k}$$

Besarnya perpindahan posisi suatu titik materi dapat dituliskan sebagai berikut:

$$\Delta r = \sqrt{\Delta x^2 + \Delta y^2}$$

Arah perpindahan titik materi dapat ditentukan dari besarnya sudut yang dibentuk oleh vektor Δr dan sumbu x, yaitu:

$$\tan \theta = \frac{\Delta x}{\Delta y}$$

Materi gerak lurus mempelajari masalah gerak pada garis lurus. Gerak lurus adalah gerak sebuah benda dalam lintasan yang lurus. Lintasan adalah titik yang beraturan yang dilalui oleh suatu benda yang sedang bergerak.³⁴ Benda yang bergerak pada sebuah lintasan dapat berupa GLB atau GLBB.

2. Besaran-Besaran pada Gerak lurus

a. Jarak

Jarak dibagi menjadi 2, yaitu:

1) Jarak (x)

³⁴ Sulistio Hadi, *Fisika*, (Jakarta : Cabe Rawit. 2013) h. 6.

Jarak (x) dinyatakan sebagai posisi titik P pada setiap waktu t dari suatu titik asal yang tetap O pada sumbu x . Jarak x ini positif atau negatif sesuai ketentuan tanda yang berlaku.³⁵

2) Jarak Tempuh

Jarak tempuh adalah jarak sebenarnya yang ditempuh benda ketika bergerak dari satu titik ke titik lainnya. Dari Bandung ke Jakarta jarak tempuh kendaraan adalah 140 km kalo melalui jalan tol tetapi kalo melalui Cikamjurs-Puncak maka jarak tempuh lebih besar.³⁶ Makin banyak tikungan yang dilewati benda untuk berpindah dari satu titik ke titik lainnya maka jarak tempuh akan makin banyak.

b. Perpindahan

Perpindahan adalah jarak yang ditempuh benda pada suatu arah tertentu (perubahan kedudukan atau posisi suatu benda) yaitu menghubungkan titik awal ke titik akhir, perpindahan merupakan perpindahan vektor karena mempunyai arah dan nilai.

1. Kecepatan Rata-Rata dan Kecepatan Sesaat

Kecepatan adalah besaran yang bergantung pada arah, sehingga kecepatan termasuk besaran vektor. Untuk gerak dalam satu dimensi, arah kecepatan dapat dinyatakan dengan tanda positif atau negatif.

³⁵ Yohanes suria, *Mekanika dan Fluida Buku 1*. (PT Kandel Tangerang. 2009), h.36.

³⁶ Mikrajuddin Abdullah, *Fisika Dasar 1*. (Bandung :ITB.2010), h.29.

a. Kecepatan rata-rata

Kecepatan rata-rata dinyatakan sebagai hasil bagi perpindahan terhadap selang waktu dari perpindahan itu.

$$\bar{v} = \frac{\Delta r}{\Delta t} = \frac{r_2 - r_1}{t_2 - t_1}$$

Apabila persamaan di atas dinyatakan dengan vektor kecepatan dalam koordinat kartesius, diperoleh:

$$\bar{v} = \frac{\Delta r}{\Delta t} = \frac{\Delta x i - \Delta y j}{\Delta t} = v_x i - v_y j$$

b. Kecepatan sesaat

Kecepatan sesaat adalah kecepatan rata-rata untuk selang waktu Δt yang mendekati nol. Kecepatan adalah besaran vektor, sedangkan nilai kecepatan adalah kelajuan yang merupakan besaran skalar.

$$|\bar{v}| = \left| \frac{dr}{dt} \right|$$

Kecepatan Sesaat adalah kelajuan sesaat beserta dengan arah gerakannya. Sesuatu yang berlangsung untuk waktu yang sangat pendek atau pada satu titik tertentu selama perjalanannya, untuk mencari percepatan sesaat dari mobil balap seperti pada gambar dibawah ini: RANIRY



Sumber: <https://www.yoyonpujiono.blogspot.com/2012/04/penurunan-rumus-kinematika-gerak>.
(Gambar 2.1 kecepatan sesaat dari pelari)

Kecepatan Rata-Rata sebuah partikel selama selang waktu tidak dapat menyatakan kepada kita seberapa cepat atau pada arah mana partikel bergerak pada setiap saat selama selang waktu tersebut. jika partikel bergerak melalui sebuah perpindahan Δr dalam interval waktu Δt , maka kecepatan rata-rata V_{avg} adalah:³⁷

$$V_{\text{avg}} = \frac{\Delta r}{\Delta t} = \frac{r_2 - r_1}{t_2 - t_1}$$

c. Menghitung posisi berdasarkan kecepatan

Jika komponen-komponen kecepatan v_x dan v_y diketahui sebagai fungsi waktu, koordinat x dan y dapat ditentukan dengan cara integral dengan menggunakan persamaan integral berikut ini

Dalam arah sumbu x , fungsi posisi benda diturunkan sebagai berikut .

$$v_x = \frac{dx}{dt} \text{ atau } dx = v_x dt$$

³⁷ Mikrajuddin Abdullah, *Fisika Dasar 1.*(Bandung :ITB.2010), h. 34.

Sehingga arah sumbu x menjadi :

$$x = x_0 + \int_0^1 v_x dt$$

Dalam arah sumbu y, fungsi posisi benda diturunkan sebagai berikut .

$$v_y = \frac{dy}{dt} \text{ atau } dy = v_y dt$$

Sehingga arah sumbu y menjadi:

$$y = y_0 + \int_0^1 v_y dt$$

dengan koordinat (x_0, y_0) adalah koordinat awal titik materi, sedangkan (x, y) menyatakan koordinat posisi benda setelah bergerak dalam selang waktu t .

Berdasarkan koordinat x dan y dapat ditentukan vektor posisi r sebagai berikut.

$$r = x_i + y_j = \left[x_0 + \int_0^1 v_x dt \right] i + \left[y_0 + \int_0^1 v_y dt \right] j \text{ atau}$$

$$r = r_0 + \int v dt$$

Secara matematis, integral adalah penjumlahan yang kontinu. Dengan demikian posisi benda dapat ditentukan dengan metode grafik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa besar perpindahan benda sama dengan luas di bawah kurva kecepatan sebagai fungsi waktu $v(t)$. secara matematis dituliskan sebagai berikut :

$$\Delta r = \int v dt$$

2. Percepatan Rata-rata dan percepatan sesaat

a. Percepatan rata-rata

Percepatan rata-rata adalah perubahan kecepatan dalam selang waktu tertentu. Semakin besar perubahan kecepatan maka semakin besar pula

percepatannya. Jika selang waktu yang digunakan untuk melakukan perubahan kecepatan semakin kecil maka besar percepatan semakin besar. Percepatan rata-rata dirumuskan sebagai berikut.

$$\bar{a} = \frac{\Delta v}{\Delta t} = \frac{v_2 - v_1}{t_2 - t_1}$$

b. Percepatan sesaat

Percepatan sesaat sebagai perubahan kecepatan sesaat terhadap waktu dapat ditentukan dengan analogi seperti kecepatan sesaat. Namun secara teoritis, percepatan sesaat dapat didefinisikan sebagai harga limit percepatan rata-rata, dengan mengambil Δt yang mendekati nol. Percepatan sesaat dirumuskan:

$$v = v_0 + \int_0^1 a dt$$

Ketika kecepatan dari benda yang bergerak berubah terhadap waktu, kita katakan bahwa benda tersebut mempunyai percepatan. Sama halnya seperti kecepatan menggambarkan laju perubahan posisi terhadap waktu. Percepatan adalah besaran vector, pada gerak pada garis lurus satu-satunya komponen bukan nolnya terletak disepanjang sumbu dimana gerak tersebut terjadi.³⁸

Pada saat percepatan sebuah partikel berubah dari v_1 ke v_2 dalam interval waktu titik Δt , maka percepatan rata-rata a_{avg} selama a_{avg} adalah

$$V_{\text{avg}} = \frac{\Delta r}{\Delta t} = \frac{r_2 - r_1}{t_2 - t_1}$$

$$a_{\text{avg}} = \frac{v_2 - v_1}{t_2 - t_1} = \frac{\Delta v}{\Delta t}$$

³⁸ Mikrajuddin Abdullah, *Fisika Dasar*2010 h. 37.

Jika kita memperkecil Δt mendekati nol pada suatu saat, maka limit a_{avg} akan mendekati percepatan sesaat (atau percepatan) a pada saat tersebut, yaitu

$$a = \frac{dv}{dt}$$

Jika percepatan berubah pada magnitude atau arah (atau keduanya), maka partikel ini pasti mempunyai percepatan.³⁹

Percepatan sesaat (Instantaneous Acceleration), jika diperhatikan keadaan pengemudi berikut: pengemudi sebuah mobil balap baru saja memasuki lintasan lurus terakhir pada grand prix, ia mencapai titik p_1 pada saat t_1 , bergerak dengan kecepatan v_1 . Ia melewati titik p_2 dekat garis finis, pada saat t_2 dengan kecepatan v_2 .⁴⁰

$$a = \frac{dv}{dt} \text{ (percepatan sesaat, gerak pada garis lurus)}$$

3. Gerak Lurus Beraturan (GLB)

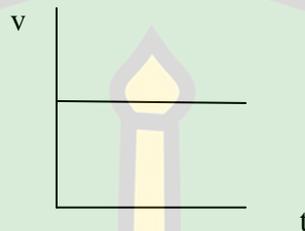
Gerak lurus beraturan adalah gerak lurus yang memiliki kecepatan yang tetap karena tidak adanya percepatan pada objek. Jadi, nilai percepatan pada objek yang mengalami GLB adalah ($a=0$). Gerak lurus beraturan adalah gerak lurus dengan kecepatan tetap. Sehingga persamaan jarak tempuh dapat ditulis sebagai berikut

$$\vec{s} = \vec{s}_0 + \vec{v}_0 t + \frac{1}{2} \vec{a} t^2$$

³⁹ Astute salim, dkk, *Fisika Dasar 1*.(Yogyakarta : Cv. Budi Utama.2018), h. 27.

⁴⁰ Astute salim, *Fisika Dasar 1*...h. 29.

Gerak lurus Beraturan merupakan gerak benda dengan lintasan garis lurus dan memiliki kecepatan (v) setiap saat tetap. Kecepatan tetap adalah saat benda menempuh perpindahan yang sama selang waktu (t) yang dibutuhkan juga sama. Seperti pada grafik dibawah ini: ⁴¹



Gambar 2.2 Grafik Gerak Lurus Beraturan (GLB)

Keterangan: v = Kecepatan (m/s)
 t = Selang waktu (s)

Dengan menggunakan kecepatan awal pada posisi x_0 dan waktu awal $t_0 = 0$ maka, $\Delta x = x - x_0$ dan $\Delta t = t - t_0 = t - 0 = t$

Karena $\Delta t = t$ maka persamaan kecepatan di atas menjadi,

$$\Delta x = vt$$

$$x - x_0 = vt$$

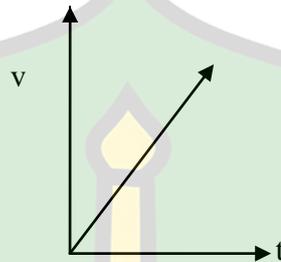
$$x = x_0 + vt$$

4. Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB) γ

Gerak Lurus Berubah Beraturan adalah (GLBB) adalah gerak benda dengan lintasan garis lurus dan memiliki kecepatan (v) setiap saat berubah. Seperti grafik dibawah ini, dimana posisi kecepatan (v) selalu berubah terhadap waktu (t) yang dibutuhkan. Gerak lurus berubah beraturan adalah gerak lurus

⁴¹ Mikrajuddin Abdullah, *Fisika Dasar 1*...h. 41.

dengan percepatan tetap.⁴² Jadi ciri utama gerak lurus berubah beraturan adalah bahwa dari waktu ke waktu kecepatan benda berubah, semakin lama semakin cepat atau semakin lambat.



Gambar 2.3 Grafik Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB)

Dengan menggunakan definisi percepatan sebagai hasil bagi antara perubahan kecepatan dengan selang waktu maka kita dapatkan persamaan percepatan sebagai berikut :

$$\bar{a} = \frac{\Delta v}{\Delta t} = \frac{v - v_0}{t - t_0}$$

Keterangan: v = kecepatan (m/s)
 t = Selang waktu (s)

⁴² Mikrajuddin Abdullah, *Fisika Dasar 1*...h. 39.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan yang menghasilkan data berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.⁴⁵ Desain penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini *Quasi Eksperimen* dengan *Pre-test and Post-test Control Group Desain*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas tersebut akan diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen akan diberi perlakuan dengan mengajar menggunakan model *Kooperatif Team Quiz*, sedangkan kelas kontrol diajarkan tanpa menggunakan media *Kooperatif Team Quiz*. Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *Pre-Test* dan *Post-Test*

Subjek	Pre-test	Perlakuan	Post-tes
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pemberian tes awal (*pre-test*)

X : Pembelajaran menggunakan *Kooperatif Team Quiz*

O₂ : Pemberian tes akhir (*post-test*)

⁴⁵ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 08.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SMA Bunga Bangsa Darul Makmur kelas X MIA pada materi Gerak Lurus semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.⁴⁶ Sugiyono menyatakan bahwa, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.⁴⁷ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas X yang berjumlah 156 orang peserta didik di SMA Bunga Bangsa Darul Makmur.

2. Sampel

Sampel adalah subjek yang sesungguhnya atau bagian dari populasi yang menjadi bahan penelitian. Teknik pengambilan sampel ini *Purposive Sampling* teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X_{MIA1} yang berjumlah 25 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas X_{MIA2} yang berjumlah 24 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Sampel tersebut diambil berdasarkan pertimbangan dari pendidik mata pelajaran yang telah diwawancari terlebih dahulu.

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian*, (Yogyakarta:Rineka Cipta, 2010), h. 173.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2013), h. 80.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan dalam mencari sebuah jawaban pada suatu penelitian. Adapun instrumen yang digunakan adalah soal tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal (*Pre-Test*) dan tes Akhir (*Post-Test*), soal tes merupakan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu maupun kelompok.⁴⁸ Tes dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda (*Multiple Choice*) yang terdiri dari 20 soal pada aspek kognitif. Soal yang diberikan kepada peserta didik yang mencakup Gerak Lurus. Soal ini diberikan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi Gerak Lurus sebelum dan sesudah pembelajaran. Soal *Pre-test* diberikan sebelum diajarkan guna mengetahui kemampuan awal peserta didik dan soal *Post-test* diberikan pada akhir pembelajaran guna mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-Test*). *Pre-test* adalah test sebelum menggunakan model *Team Quiz* dalam pembelajaran, yang bertujuan untuk mengetahui berapa hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan. *Post-test* adalah test setelah menggunakan model *Team Quiz* untuk melihat pengaruh hasil belajar peserta didik akibat adanya perlakuan. Tes dalam penelitian berupa soal dalam bentuk pilihan

⁴⁸ Ridhwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2012,).h.76.

berganda yang berkaitan dengan materi Gerak Lurus, terdiri dari 10 butir soal dengan tingkat kompetensi kognitif C_1 (pengetahuan), C_2 (pemahaman), C_3 (penerapan) dan C_4 (analisis).

F. Teknik Analisis Data

Tahap penganalisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap penelitian dapat merumuskan hasil-hasil penelitiannya. Setelah data diperoleh, selanjutnya data ditabulasikan kedalam daftar frekuensi, kemudian diolah dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mentabulasi data kedalam daftar distribusi frekuensi

Untuk membuat tabel distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, maka terlebih dahulu ditentukan:

1. Urutkan data dari yang terkecil ke data yang terbesar
2. Rentang (R), yaitu data terbesar dikurangi data terkecil
3. Banyak kelas interval yang diperlukan, dapat digunakan aturan

Sturges yaitu:

$$\text{Banyak kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

Dengan n menyatakan banyak data.

4. Panjang kelas interval (P) dengan rumus :

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{BanyakKelas}}$$

5. Menentukan ujung bawah interval pertama. Untuk ini bisa dipilih sama dengan data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari data

terkecil, tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang sudah ditentukan.

- b. Menentukan nilai rata-rata (\bar{X}), varians (S^2) dan simpangan baku (S)

Data yang telah disusun dalam daftar distribusi frekuensi, nilai rata-rata (\bar{X}) di hitung menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

(\bar{X}) = nilai rata-rata

f_i = frekuensi yang sesuai kelas interval data

X_i = nilai tengah Interval

Varians (S^2) dapat dihitung dengan rumus :

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

n = banyak Sampel

S^2 = Varians

f_i = frekuensi yang sesuai kelas interval data

X_i = nilai tengah Interval

Mencari Simpangan baku :

$$S = \sqrt{S^2}$$

Keterangan :

S = Simpangan baku

S^2 = Varian

c. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. langkah-langkah ialah sebagai berikut :

- 1) Menyusun data dari skor yang tertinggi keskor yang terendah
- 2) Membuat interval kelas dan batas kelas
- 3) Dihitung harga Z setiap batas
- 4) Menghitung Chi-Kuadrat
- 5) Menjumlahkan seluruh harga Chi-Kuadrat (X^2). Kemudian membandingkan dengan harga Chi-kuadrat pada tabel taraf signifikan 5% dan dk = n-1. Data berdistribusi normal jika, harga $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$.

Uji Normalitas data, digunakan Statistik Chi-kuadrat (X^2) sebagai berikut :

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

- X^2 = Chi-kuadrat
 k = banyak kelas
 O_i = frekuensi pengamatan
 E_i = Frekuensi harapan

Kriteria pengujian X^2 yaitu jika harga $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, maka data berdistribusi normal.

$H_0 : O_i \leq E_i$ (sampel di ambil dari populasi berdistribusi normal)

$H_a : O_i > E_i$ (sampel di ambil dari populasi berdistribusi tidak normal)

d. Uji Homogenitas Varians

Fungsi uji Homogenitas Varians adalah untuk mengetahui apakah sampel ini berasal dari populasi dengan varians yang sama, sehingga hasil dari penelitian ini berlaku bagi populasi, rumus yang digunakan dalam uji-F yaitu:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = varians dari nilai kelas interval

S_2^2 = Varians dari nilai kelas kelompok.⁴⁹

e. Uji Hipotesis dengan Uji-t

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan tentang perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model *Team Quiz* dapat digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

⁴⁹ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito. 2002) h. 231.

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 = Rata-rata sampel 2

n_1 = jumlah peserta didik kelas eksperimen

n_2 = Jumlah peserta didik kelas kontrol

S = simpangan baku gabungan

t = Nilai yang dihitung

Uji kesamaan dua rerata (Uji-t) melalui uji satu pihak. Kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji kesamaan dua rerata (Uji- t) melalui uji satu pihak . Untuk melakukan uji hipotesis satu pihak nilai *sig.(2-tailed)* harus dibagi dua. Dengan kriteria pengujian:

1. Menolak hipotesis nihil (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a) bila,

$$t_{hitung} > t_{tabel}$$

2. Menerima hipotesis nihil (H_0) dan menolak hipotesis alternatif (H_a) bila,

$$t_{hitung} \leq t_{tabel}$$

Pengujian yang dilakukan adalah uji pihak kiri sehingga berlaku ketentuan, tolak H_0 jika $t_{hitung} < -t_{1-\alpha,dk}$, sedangkan dalam hal lainnya terima H_0 .⁵⁰

Sugiyono menyatakan hipotesis uji kesamaan dua rata-rata dalam bentuk hipotesis statistik (uji pihak kanan) sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

⁵⁰ Sudjana, *Metode Statistika*....h.232.

Dimana :

H_0 : Tidak ada peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model *Team Quiz* peserta didik pada materi Gerak Lurus

H_a : Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model *Team Quiz* pada materi Gerak Lurus



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Bunga Bangsa Darul Makmur. Proses penelitian dilaksanakan di kelas X_{MIA1} (sebagai kelas kontrol) berjumlah 25 peserta didik dan kelas X_{MIA2} (sebagai kelas eksperimen) berjumlah 24 peserta didik pada tanggal 12-22 November 2018. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* pada materi Gerak Lurus di SMA Negeri Bunga Bangsa Darul Makmur pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol. Pengukuran tersebut dilakukan dengan tes soal sebanyak 20 soal pilihan ganda (multiple choice) dan 15 pernyataan angket terhadap model *Team Quiz*. Masing-masing kelas diberikan *pre-test* dan *post-test*.

A. Hasil

1) Analisis Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan statistik Chi kuadrat seperti dikemukakan sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

X^2 = Statistik Chi-Kuadrat

O = Frekuensi pengamatan

E_i = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian oleh H_0 jika x^2 hitung $\leq x^2$ tabel dengan $\alpha =$ taraf nyata untuk pengujian dan derajat kebebasan $(dk) = (k-3)$

$H_0 : O_i \leq E_i$ (sampel di ambil dari populasi berdistribusi normal)

$H_a : O_i > E_i$ (sampel di ambil dari populasi berdistribusi tidak normal)

a. Uji Normalitas Pre-Test

Tabel 4.1 Uji Normalitas Pre-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas	Nilai		Interpretasi	Kesimpulan
		X_{hitung}	X_{tabel}		
1	Kontrol	0.90	11.07	$X_{hitung} < X_{tabel}$ $0.90 < 11.07$	Data terdistribusi normal
2	Eksperimen	2.52	11.07	$X_{hitung} < X_{tabel}$ $1.52 < 11.07$	Data terdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 4.1 Hasil perhitungan χ^2_{hitung} untuk kelas kontrol adalah 0,903 dan kelas eksperimen 2,52. Pengujian uji normalitas dilakukan pada taraf signifikan 5% atau ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 6 - 1 = 5$ maka dari tabel distribusi chi-kuadrat adalah $\chi^2_{(0,95)(5)} = 11,07$ Oleh karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pre-test* hasil belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji normalitas Post-Test

Tabel 4.2 Uji Normalitas Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas	Nilai		Interpretasi	Kesimpulan
		X_{hitung}	X_{tabel}		
1	Kontrol	1.58	11.07	$X_{hitung} < X_{tabel}$ $1.58 < 11.07$	Data terdistribusi normal
2	Eksperimen	1.21	11.07	$X_{hitung} < X_{tabel}$ $1.21 < 11.07$	Data terdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 4.2 Hasil perhitungan χ^2_{hitung} untuk kelas kontrol adalah 1,58 dan kelas eksperimen 1,21. Pengujian uji normalitas dilakukan pada taraf signifikan 5% atau ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 6 - 1 = 5$ maka dari tabel distribusi chi-kuadrat adalah $\chi^2_{(0,95) (5)} = 11,07$ Oleh karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *Post-test* hasil belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas Varians

Setelah kedua sampel penelitian tersebut dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dicari nilai homogenitas dengan menggunakan uji *fisher*. Fungsi uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah sampel ini berasal dari populasi dengan varians yang sama, sehingga hasil dari penelitian ini berlaku bagi populasi.

a. Homogenitas Varians *Pre-test*

Tabel 4.3 berikut ini adalah tabel uji homogenitas *Pre-test* kelas eksperimen dan kontrol, perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran 5.

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Homogenitas

Data	Nilai varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Interpretasi	Kesimpulan
Kelas eksperimen	89,73	1,01	2,47	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Kedua data homogen
Kelas Kontrol	90,96				

Berdasarkan Tabel 4.3 jelas bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,01 < 2,47$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua varian homogen untuk data nilai *Pre-test*.

b. Homogenitas Varians *Post-test*

Tabel 4.4 berikut ini adalah tabel uji homogenitas *post-test* kelas eksperimen dan kontrol, perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran 5

Tabel 4.4 Hasil Pengujian Homogenitas

Data	Nilai varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Interpretasi	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	63,2	2,33	2,47	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Kedua data homogen
Kelas Kontrol	147,62				

Berdasarkan Tabel 4.4 jelas bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $2,33 < 2,47$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua varian homogen untuk data nilai *Post-test*.

3) Pengujian Hipotesis

Uji kesamaan dua rerata (Uji-t) melalui uji satu pihak. Kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji kesamaan dua rerata (Uji- t) melalui uji satu pihak .

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan data *post-test* peserta didik dengan menggunakan perhitungan nilai rata-rata dan nilai standar deviasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data, maka diperoleh hasil $t_{hitung} = 3,80$. Kemudian dicari t_{tabel} dengan $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$, $dk = (24+25-2) = 47$, pada taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi t di peroleh nilai $t_{(1-\alpha)(47)} = 1,67$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,80 > 1,67$ dengan berdasarkan kriteria pengujian hipotesis , maka H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Quiz* dapat

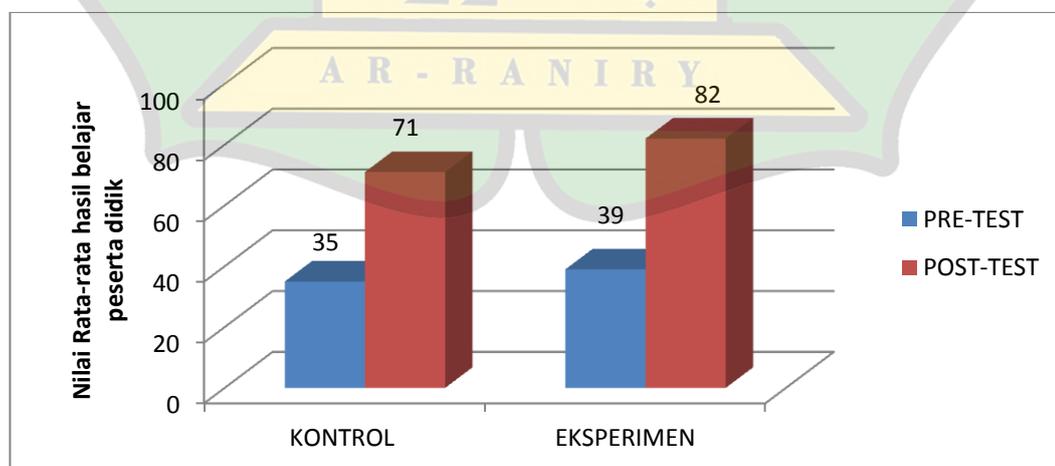
meningkatkan Hasil Belajar peserta didik pada materi Gerak Lurus kelas X MIA di SMAN Bunga Bangsa Darul Makmur. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa belajar dengan menerapkan model *Team Quiz* pada kelas Eksperimen terhadap Hasil Belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan model *Team quiz*.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti. Maka peneliti akan membahas masalah yang telah diteliti, sebagai berikut :

1. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Penelitian ini di laksanakan di SMA Bunga Bangsa Darul Makmur kelas X MIA pada materi Gerak Lurus semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Adapun kelompok peserta didik di kelas X_{MIA2} (eksperimen) menerapkan model *Team Quiz* dan kelompok peserta didik di kelas X_{MIA1} (kontrol) tanpa menerapkan model *Team Quiz*. Berdasarkan pengolahan data pada lampiran 5 dengan menggunakan uji hipotesis maka dapat diinterpretasikan kedalam grafik dibawah ini :



Gambar. 4.1 Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Pembelajaran di kelas X_{MIA1} (kontrol) yang menerapkan model konvensional, pendidik melakukan persiapan dengan menulis topik, menginformasikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi prasyarat, kemudian pendidik menyajikan materi pembelajaran dengan menjelaskan pesan atau konsep kepada peserta didik dengan cara lisan atau tertulis. Agar konsep yang dijelaskan dapat dipahami oleh peserta didik, pendidik memberi contoh dan mengajukan pertanyaan secara lisan. Selanjutnya pendidik meminta peserta didik secara perorangan untuk menggunakan konsep yang telah dipelajari dengan cara mengerjakan soal yang telah disediakan. Dari proses pembelajaran tersebut masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi gerak lurus. Setelah dilakukan perhitungan rata-rata hasil belajar peserta didik pada materi gerak lurus yang diajarkan dengan menerapkan model konvensional di kelas X_{MIA1} (kontrol) diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 71.

Pembelajaran di kelas X_{MIA2} (eksperimen) yang menerapkan model *Team Quiz*, pendidik memilih topik yang dapat disampaikan dalam tiga segmen. Kemudian peserta didik dibagi menjadi tiga tim (kelompok); kelompok A, kelompok B, dan kelompok C, berdasarkan deretan tempat duduk. Selanjutnya pendidik menjelaskan format pelajaran dan mulai menyajikan materi pelajaran yang pertama maksimal 10 menit.

Kelompok A diminta menyiapkan pertanyaan ringkas yang berkaitan dengan materi yang baru disampaikan pendidik. Sedangkan kelompok B dan kelompok C menggunakan waktu untuk mempelajari catatan mereka. Selanjutnya

kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab, kelompok C boleh menjawab pertanyaan tersebut. Kelompok A melanjutkan pertanyaan berikut ke kelompok C. Jika kelompok C tidak dapat menjawab, kelompok B boleh menjawab pertanyaan tersebut. Ketika kuis berakhir, pendidik melanjutkan penyampaian materi kedua, dan minta kelompok B sebagai kelompok penanya. Setelah kelompok B selesai dengan kuisnya, pendidik melanjutkan penyajian materi ketiga dan minta kelompok C sebagai kelompok penanya.

Proses pembelajaran tersebut membuat peserta didik semangat serta aktif dalam pembelajaran, aktif bertanya dan menjawab, sehingga menjadikan peserta didik lebih memahami materi gerak lurus. Setelah dilakukan perhitungan rata-rata hasil belajar peserta didik pada gerak lurus di kelas X_{MIA2} (eksperimen) diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 82. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar peserta didik yang diberikan perlakuan menerapkan model *Team Quiz* pada materi gerak lurus lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang menerapkan model konvensional.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan menggunakan statistik uji t , didapat $t_{hitung} = 3,80$ dengan $dk = 47$ pada taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi t didapat $t_{(1-\alpha)(47)} = 1,67$ dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,80 > 1,67$. Sehingga menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil penelitian ini terlihat bahwa penerapan model pembelajaran *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran fisika. Dengan adanya peningkatan hasil belajar yang dialami

oleh peserta didik maka pemahaman peserta didik terhadap setiap proses yang ada dalam pembelajaran fisika bertambah sehingga pencapaian KKM pun akan dapat tercapai dengan maksimal.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hasil ini juga relevan dengan hasil penelitian sebelumnya. Penelitian Muchlas Sugiarto menyatakan bahwa “hasil belajar peserta didik rata-rata sebesar 81,80 dan ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 91,67% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode *Team Quiz* secara signifikan dinyatakan tuntas”.⁵¹

Menurut Adelia Marcella, dkk menyatakan bahwa “Penerapan *Team Quiz* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama antar peserta didik kelas VIII- B di salah satu SMP Kristen di Kupang pada mata pelajaran Matematika”.⁵² Hal itu juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wasiah dan Henok Siagian yang menyatakan bahwa “hasil belajar peserta didik yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe dengan strategi pembelajaran konvensional dan dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* memiliki kelebihan. Peningkatan hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* lebih baik disebabkan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* ini

⁵¹ Muchlas Sugiarto, *Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz*....h.18.

⁵² Adelia Marcella, dkk, Penerapan *Team Quiz* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Antar Siswa Kelas VIII-B Pada Mata Pelajaran Matematika, (*Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 1, No 2* juni 2018), h.126.

dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif saat pelaksanaan proses pembelajaran”.⁵³

Berdasarkan Gambar 4.1 diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari penerapan model *Team Quiz* meningkat terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini dikarenakan langkah dari model *Team Quiz* memiliki keterkaitan dengan indikator ketercapaian hasil belajar, sehingga penerapan model *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal itu dapat dilihat pada gambar 4.1. hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 82 dari sebelumnya hanya 39 pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 71 dari sebelumnya 35.

Peningkatan ini terjadi karena model pembelajaran *Team Quiz* dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami dan mengeksplor pengetahuannya dengan cara belajar yang menyenangkan tanpa memberikan kesan tegang dan takut. Pada pembelajaran strategi *Team Quiz* peserta didik lebih antusias pada proses pembelajaran, karena pada pembelajaran *Team Quiz* ini peserta didik terpacu oleh adanya *Quiz* yang saling berebutan untuk mendapatkan skor akhir yang banyak yang nantinya dijadikan pedoman sebagai nilai dari hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar peserta didik juga dapat di lihat dari banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar. Hal itu juga ditunjang dengan pembelajaran berbasis kelompok diskusi dan LKPD, dengan adanya LKPD, peserta didik dapat memahami materi pelajaran secara keseluruhan dengan lebih

⁵³ Wasiah dan Henok Siagian, “Pengaruh Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Siswa. (*Jurnal Fisika FMIPA Universitas Negeri Medan, Vol. 2 No. 1, 2014*), h. 6.

mudah. LKPD pada dasarnya menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat dianjurkan, dikarenakan LKPD bisa menjadi sumber belajar peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh pendidik. Dengan adanya LKPD peserta didik mampu menggali informasi, mencari informasi dan mengolah informasi tersebut untuk menyelesaikan sebuah permasalahan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada tempat penelitian, pemilihan model, pemilihan materi dan pemilihan indikator hasil belajar. Pada penelitian ini penulis tidak menggunakan keseluruhan indikator hasil belajar. Peneliti memilih model *Team Quiz* untuk melihat bagaimana penerapan model ini terhadap hasil belajar peserta didik pada materi gerak lurus. Penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Quiz* menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, dibandingkan tanpa penggunaan model pembelajaran *Team Quiz*. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen pendidik menggunakan model *Team Quiz* dalam proses pembelajaran. Meningkatnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh langkah-langkah model pembelajaran *Team Quiz* yang diterapkan oleh pendidik melalui kegiatan peserta didik dalam melakukan kerja kelompok, demonstrasi, dan diskusi. Pendidik mendorong peserta didik untuk dapat bekerja dalam sebuah tim sehingga dapat memecahkan permasalahan fisika.

Peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dikarenakan kelas eksperimen belajar dengan menerapkan model *Team Quiz*

yang membuat peserta didik termotivasi untuk menang dan mendapat nilai terbaik dalam kelompoknya. Selain itu, peserta didik dapat lebih memahami materi pelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain. Jika model pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan suatu materi pelajaran itu tepat, hasil belajar peserta didik juga cenderung lebih baik. Dari hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan penelitian, tampak bahwa semangat peserta didik yang diajar dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* lebih baik jika dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik. Pada kelas kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model *Team Quiz*, terdapat nilai hasil belajar peserta didik yang cukup baik yaitu 82. Hal ini dapat dilihat ketika diberikan perlakuan proses pembelajaran menggunakan model *Team Quiz*, peserta didik terlihat lebih aktif dan termotivasi. Peserta didik lebih kreatif diskusi bersama dengan temannya. Dengan begitu peserta didik tidak merasa bosan dengan hanya mendengar pendidik menjelaskan.

Antusias peserta didik dalam proses belajar mengajar dalam model ini sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan jika peserta didik tidak antusias, maka hasil belajar peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan. Dengan menerapkan metode ini maka peserta didik akan termotivasi dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran IPA Fisika. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bahwa penerapan model *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Gerak Lurus, hal ini dapat dilihat dari

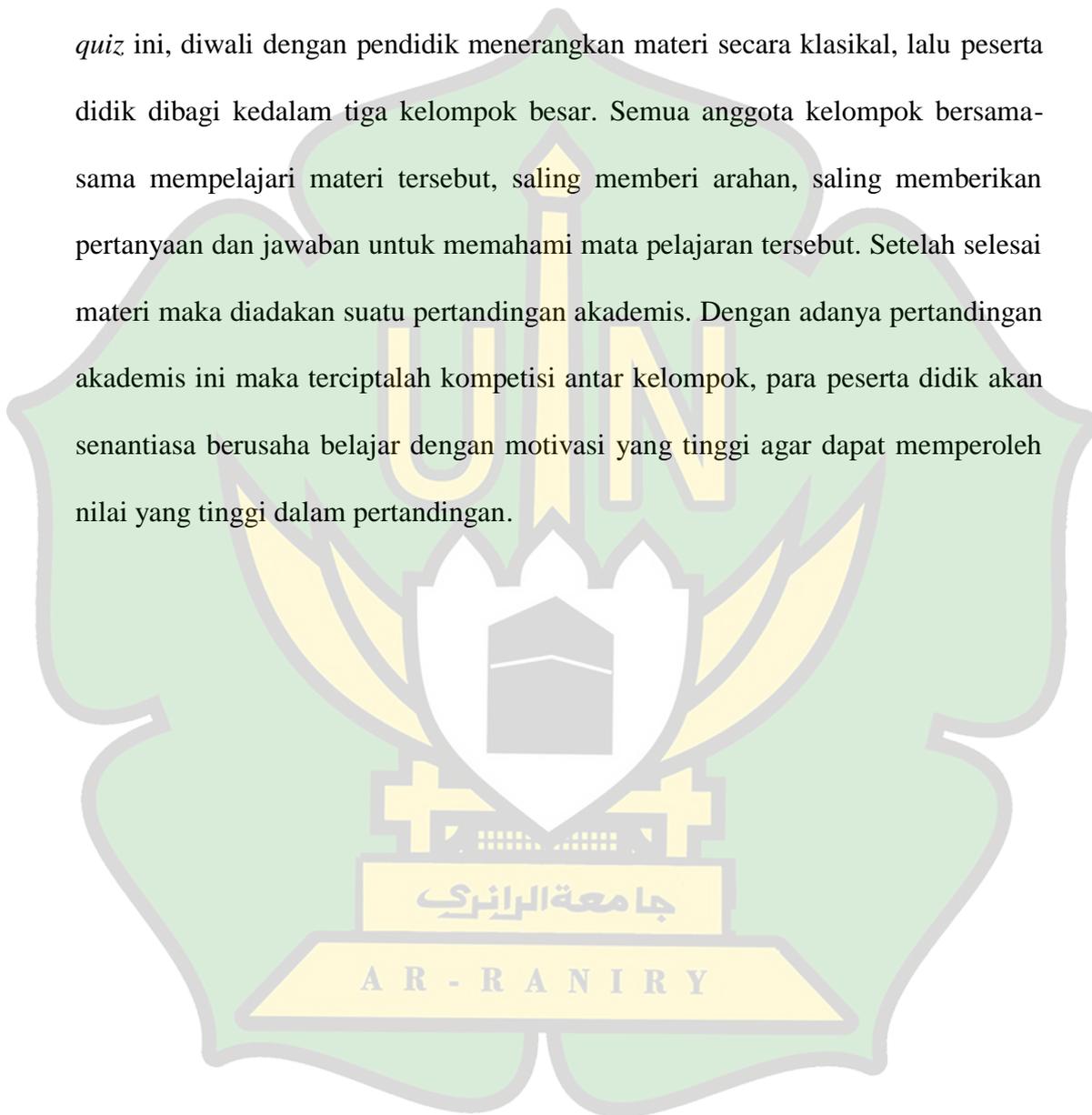
adanya perbedaan persentase peningkatan *Post-test* antara kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan model *Team Quiz* dengan kelas kontrol menggunakan model konvensional. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Muchlas Sugiarto menyatakan bahwa dengan hasil belajar peserta didik rata-rata sebesar 81,80 dan ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 91,67% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode *Team Quiz* secara signifikan dinyatakan tuntas.⁵⁴

Pembelajaran aktif dengan model tipe *Team Quiz* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama antar peserta didik di dalam kelas. Pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* merupakan tipe pembelajaran aktif yang cukup sederhana. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktifitas-aktifitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Aktifitas yang membangun kerja tim akan mendidik peserta didik melakukan kerja sama dengan sesamanya. Ketika peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran, dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan. Hal ini berarti dalam kerjasama, peserta didik yang lebih paham akan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada teman yang belum paham.

Model *Team Quiz* dapat membantu peserta didik belajar bersama kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan oleh pendidik. peserta didik diberikan kebebasan untuk belajar bersama dan saling membantu

⁵⁴ Muchlas Sugiarto, *Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz*....h.18.

dengan teman dalam kelompok dalam memahami materi pelajaran. Selama proses pembelajaran pendidik berperan sebagai fasilitator membantu mengarahkan dan memandu yang kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Dalam tipe *team quiz* ini, diawali dengan pendidik menerangkan materi secara klasikal, lalu peserta didik dibagi kedalam tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para peserta didik akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

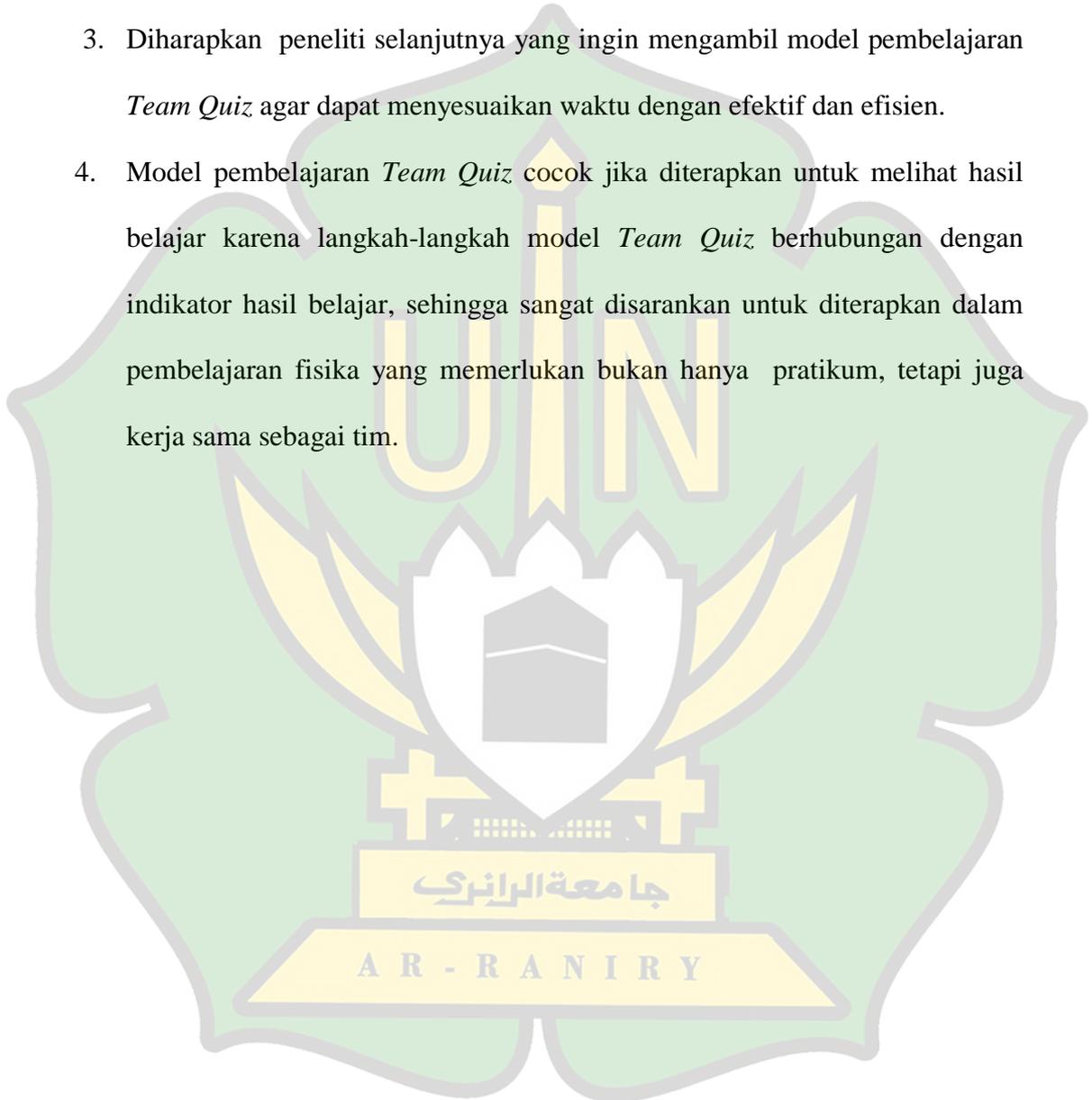
Hasil analisis $t_{hitung} > t_{(1-\alpha)}$, maka didapatkan bahwa maka didapatkan $t_{hitung} = 3.80$ dengan $dk = 47$ pada taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi t didapat $t_{(0,95)(52)} = 1,67$ dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.80 > 1,67$ sehingga menunjukkan bahwa hipotesis H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gerak Lurus, hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan *Post-test* kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan model *Team Quiz*.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan diatas maka sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan baik dilapangan maupun secara teoritik, sehingga ada beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, strategi *Team Quiz* guru harus memperhatikan keterkaitan dan bahan, tujuan, kondisi peserta didik, kondisi fasilitas serta lingkungan. Hal ini sangat menentukan kepada guru untuk melakukan persiapan yang bersifat persiapan yang matang dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran *Team Quiz* agar dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

2. Dalam penelitian ini yang menjadi pokok bahasan adalah Gerak Lurus. Maka diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan materi-materi lainnya yang berhubungan dengan fisika.
3. Diharapkan peneliti selanjutnya yang ingin mengambil model pembelajaran *Team Quiz* agar dapat menyesuaikan waktu dengan efektif dan efisien.
4. Model pembelajaran *Team Quiz* cocok jika diterapkan untuk melihat hasil belajar karena langkah-langkah model *Team Quiz* berhubungan dengan indikator hasil belajar, sehingga sangat disarankan untuk diterapkan dalam pembelajaran fisika yang memerlukan bukan hanya pratikum, tetapi juga kerja sama sebagai tim.



DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*. Yogyakarta : Kalimedia, 2015
- Andriani, Maestawat. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda di Kelas IV SDN 1 Ogowele*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 5 No. 5
- Astute Salim. *Fisika Dasar 1*. Yogyakarta : Cv. Budi Utama. 2018
- Budi Kurniawan. *Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif*". Journal of Mechanical Engineering Education. Vol. 3 No. 2, UPI. 2017
- Chatarina Febriyanti. *Pengaruh Bentuk Umpan Balik dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Trigonometri*". Jurnal Formatif, Vol. 3, No. 3, 2012
- Dimiyati Midjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. 2011
- Huda, M. *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2011
- Juma de Putra. *Inspirasi Mengajar ala Harvard University*. Jogjakarta: Diva Press. 2013
- Mawardi. *Pembelajaran Mikro Panduan Praktis Perkuliahan Micro Teaching*. Banda Aceh : Al-Mumtaz Institute Dan Intructional Development Center (IDC) LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry. 2013
- Melvin, L. Silberman. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* Bandung: Nuansa Cendikia. 2013
- Mei Rizkyana, "Penerapan Metode Quiz Team untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Menerapkan Prinsip-prinsip Kerjasama Dengan Kolega Dan Pelanggan Pada Peserta Didik Kelas X

Ap Smk Pgri 1 Mejobo Kudus Tahun Ajaran 2012/201”, Skripsi.
Semarang : Universitas Negeri Semarang. 2013

Mikrajuddin Abdullah. *Fisika Dasar 1*. Bandung :ITB.2010

Muchlas Sugiarto, *Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri O. Mangunharjo Tahun Pelajaran 2014/2015*”. *Jurnal.Lubuklinggau* : Program Studi Pendidikan Fisika, Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Alam, STKIP-PGRI Lubuklinggau. 2016

Mulyani, *Penggunaan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Rangkaian Listrik Seri Dan Paralel Pelajaran Ipa Pada Peserta Didik Kelas Vi Sd Negeri 3 Karanggandu Kecamatanwatulimo Kabupaten Trenggalek*. *Jurnal Pendidikan Profesional*, Volume 4 No. 3, Desember 2015

Muhammad Thobroni. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media. 2013

Muh. Yusuf Mapeasse. *Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (Plc) Siswa Kelas III Jurusan Listrik Smk Negeri 5 Makassar*”. *Jurnal Medtek*, Vol. 1, No. 2, Oktober 2009

Musyri'ah Hanum, *Rumus – Rumus Praktis Fisika*. Yogyakarta: Absolut.2011.

Novita Yuliani. *Pembelajaran Fisika, Jurnal*, (Jember: Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Jember) 2012

Nuryana Purwaning Rahayu. *Pengaruh Strategi Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Ketrampilan Observasi Peserta didik Kelas X SMA Negeri Kebakkramat*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2012

Oemar Hamalik. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara. 2013

Purwanto. *Prinsip-Prinsip Dan Tehnik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Ngalim.2009

Ridhwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta. 2012

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung:Alfabeta. 2013

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta:Rineka Cipta. 2010

Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yokyakarta: Pustaka Belajar. 2010

Suryono dan Haryanto, *Belajar Dan Pembelajaran*.Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2012

Syaiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* .Jakarta: Rineka Cipta. 2010

Umiyanti. 2012. *Macam-Macam Metode Pembelajaran [On Line]*.
[Http://Umiyanti28.WordPress.Com/2008/12/20/Macam-Macam-Metodepembelajaran/](http://Umiyanti28.WordPress.Com/2008/12/20/Macam-Macam-Metodepembelajaran/).

Yohanes suria. *Mekanika dan Fluida Buku 1*. PT Kabdell Tangerang. 2009

Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan : Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2013



KISI-KISI SOAL INSTRUMEN

Kompetensi Inti : 3.1 Memahami gerak lurus, dan pengaruh gaya terhadap gerak berdasarkan konsep GLB dan GLBB serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep	Indikator	Soal	Jawaban	Ranah kognitif						Ket
				C1	C2	C3	C4	C5	C6	
GLB dan GLBB	Mendefinisikan pengertian gerak	1. Perubahan atau peralihan posisi dari suatu benda atau makhluk hidup dari posisi awal ke posisi akhir. Hal tersebut termaksud pengertian dari.... a. Gerak b. Gerak lurus c. GLB d. GLBB	A	✓						
		2. Suatu benda dikatakan bergerak jika.... a. Kedudukan benda tetap terhadap benda lain	D		✓					

		<p>b. Jarak benda jauh terhadap benda lain</p> <p>c. Posisi benda tersebut tidak berubah terhadap titik acuan</p> <p>d. Kedudukan benda berubah terhadap titik acuan</p>								
		<p>3. Perhatikan pernyataan dibawah ini:</p> <p>1. Ani hanya duduk diam didepan teras rumahnya</p> <p>2. Dila berjalan kaki dari rumahnya kesekolah</p> <p>3. Anto mengayuh sepeda kepasar</p> <p>4. Novi sedang menonton tv diruang tamu</p> <p>Pernyataan yang benar mengenai pengertian gerak adalah....</p> <p>a. 1 dan 4</p> <p>b. 2 dan 3</p> <p>c. 2 dan 4</p>	B				✓			

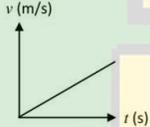
		d. Semua benar									
	Menjelaskan pengertian gerak lurus	4. Gerakan yang membentuk atau yang dibentuk oleh garis lintasan lurus, adalah gerak.... a. GLB b. GLBB c. Gerak d. Gerak lurus	D	✓							
		5. Benda bergerak dengan lintasan lurus dan kecepatannya tetap. Hal tersebut termasuk pengertian dari.... a. GLB b. GLBB dipercepat c. GLBB diperlambat d. GLBB	A		✓						
	Membedakan perpindahan dan jarak	6. Jika sebuah kereta menempuh jarak 30 km selama 15 menit. Maka jarak yang ditempuh kereta - dalam 1 jam	D			✓					

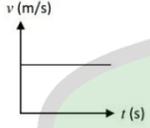
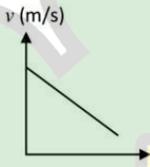
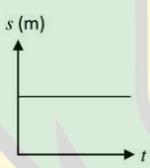
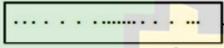
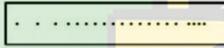
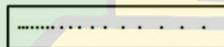
		<p>adalah....</p> <p>a. 40 km</p> <p>b. 60 km</p> <p>c. 100 km</p> <p>d. 120 km</p>								
		<p>7. Jika dila berjalan kearah timur sejauh 8 meter. Kemudian dila berbelok kearah selatan sejauh 6 meter. Maka jarak dan perpindahan yang ditempuh oleh dila adalah....</p> <p>a. 14 meter dan 10 meter</p> <p>b. 10 dan 14 meter</p> <p>c. 7 meter dan 5 meter</p> <p>d. 28 meter dan 10 meter</p>	A			✓				
		<p>8. Jika Lisa berlari dengan kecepatan 8,33 m/s. Maka jarak yang ditempuh lisa jika waktu tempuhnya 12 sekon adalah....</p> <p>a. 99,96 meter</p>	A			✓				

		<p>b. 87,99 meter</p> <p>c. 76,99 meter</p> <p>d. 57,99 meter</p>								
	Membedakan kecepatan rata-rata dan kecepatan sesaat	<p>9. Putra melakukan olahraga lari. Selama 10 menit pertama jarak yang ditempuh sejauh 1 km. Lima belas menit kemudian, ia berhasil menempuh jarak 2 km. Lima menit terakhir sebelum ia berhenti, ia berhasil menempuh jarak 0,5 km. Kecepatan rata-rata yang dialami Putra adalah....</p> <p>a. 0,55 m/s</p> <p>b. 0,74 m/s</p> <p>c. 1,94 m/s</p> <p>d. 2,58 m/s</p>	C			✓				
		<p>10. Untuk menempuh jarak 120 km, benda I memerlukan waktu 20 s, benda II memerlukan waktu 15 s, benda III memerlukan waktu 12 s, dan</p>	A				✓			

		<p>benda IV memerlukan waktu 10 s. Di antara benda tersebut yang mempunyai kecepatan yang paling rendah adalah....</p> <p>a. I b. II c. III d. IV</p>								
		<p>11. Sarah berangkat ke sekolah yang berjarak 5 km dari rumahnya pada pukul 06.30 menggunakan sepeda motor. Lima menit sebelum bel masuk pada pukul 07.00, Sarah sudah sampai di sekolah. Jadi Sarah mengendarai motor dengan kecepatan....</p> <p>a. 2,15 m/s b. 3,33 m/s c. 6,88 m/s d. 8,79 m/s</p>	B		✓					

	Membedakan percepatan rata - rata dan percepatan sesaat	12. Satuan SI dari percepatan adalah.... a. m/s b. m/s^2 c. s d. m	D		✓					
		13. Andi menambah kecepatan mobil yang iaendarai 40 s dari 18 km/jam menjadi 90 km/jam. Percepatan yang dialami Andi selama waktu tersebut adalah.... a. $0,75 m/s^2$ b. $0,6 m/s^2$ c. $0,65 m/s^2$ d. $0,5 m/s^2$	D			✓				
		14. Jika sebuah sepeda motor mula-mula bergerak dari kecepatan 2 m/s menjadi 6 m/s selama 10 detik. Maka percepatan sepeda motor tersebut adalah....	C				✓			

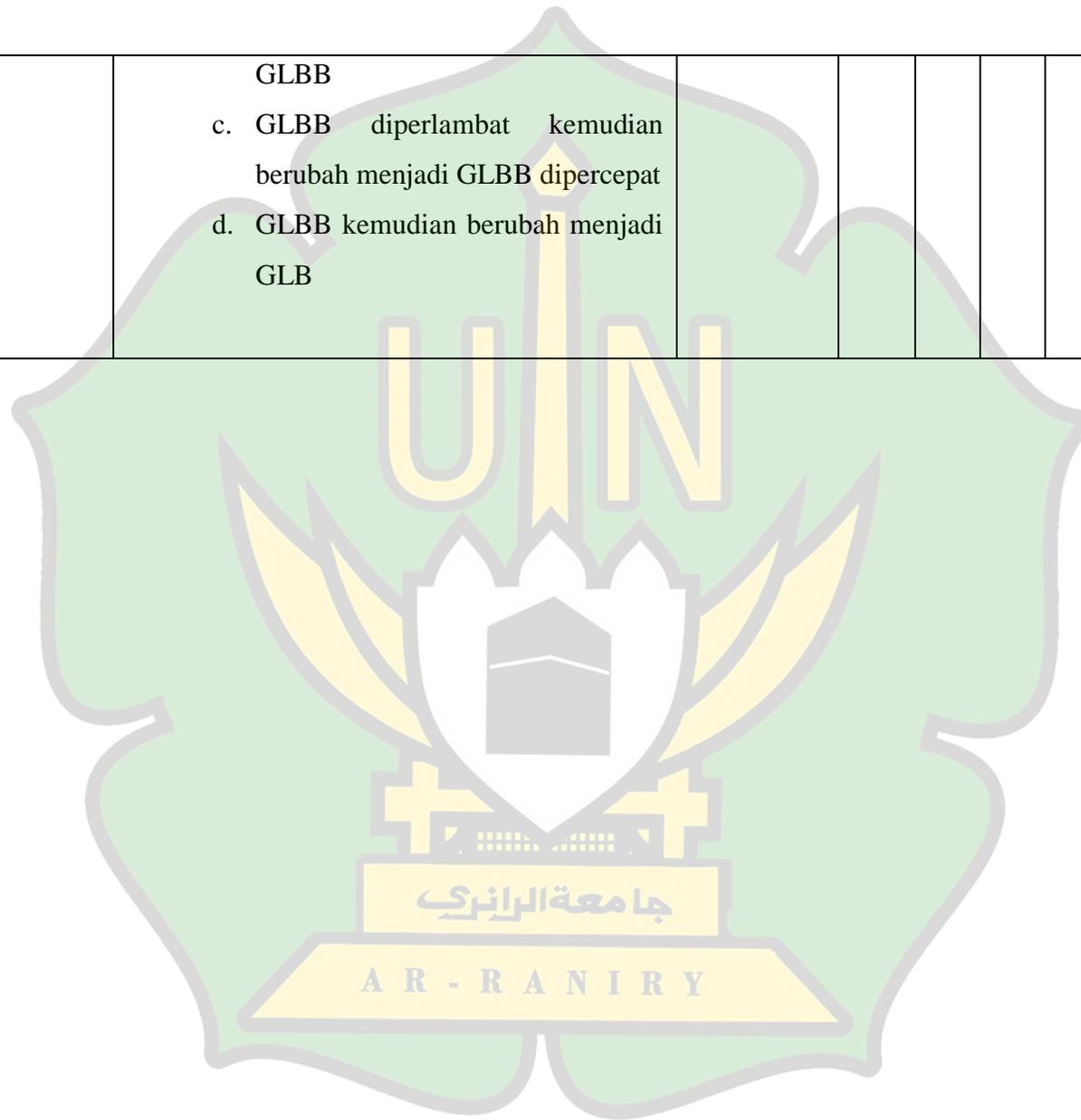
		a. $0,2 \text{ m/s}^2$ b. $0,5 \text{ m/s}^2$ c. $0,4 \text{ m/s}^2$ d. $0,6 \text{ m/s}^2$								
	Menyebutkan ciri GLB dan GLBB	15. Ciri benda bergerak lurus beraturan adalah..... a. Jaraknya berubah secara beraturan b. Jaraknya selalu tetap c. Jarak yang ditempuh selalu sama dalam selang waktu yang sama d. Jarak yang ditempuh selalu tetap dalam selang waktu yang berbeda	C		✓					
		16. Grafik berikut yang menunjukkan benda bergerak dengan kecepatan tetap adalah.....  <p>a. $v \text{ (m/s)}$ $t \text{ (s)}$</p>	B		✓					

		<p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. </p>								
	<p>Menjelaskan konsep GLB dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>17. Berikut adalah hasil rekaman ticker timer. Rekaman yang menunjukkan gerak benda bergerak lurus dipercepat beraturan adalah.....</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p>	<p>C</p>	<p>✓</p>						

		d. 								
		<p>18. Dibawah ini yang merupakan ciri-ciri gerak</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada kecepatan benda tetap atau konstan 2. Jarak yang ditempuh memiliki percepatan tetap 3. Tidak mempunyai percepatan 4. Panjang lintasan yang ditempuh sama dengan luas grafik 5. Waktu yang ditempuh berubah-ubah <p>Pernyataan yang benar pada ciri-ciri gerak tersebut adalah..</p> <ol style="list-style-type: none"> a. 1 dan 2 b. 1, 2 dan 3 c. 1,3 dan 4 	C		✓					

		d. Semua benar								
	Menjelaskan konsep GLBB dalam kehidupan sehari-hari	<p>19. Berikut ini adalah contoh gerak benda</p> <p>(i) Sepeda menuruni jalan yang miring</p> <p>(ii) Bola dilempar vertikal ke atas</p> <p>(iii) Apel jatuh dari pohon</p> <p>(iv) Mobil direm mendekati lampu merah</p> <p>Berdasarkan contoh gerak diatas, yang termasuk GLBB dipercepat adalah.....</p> <p>a. (i) dan (ii)</p> <p>b. (ii) dan (iii)</p> <p>c. (ii) dan (iv)</p> <p>d. (i) dan (iii)</p>	D		✓					
		<p>20. Gerak bola yang dilempar ke atas dan akhirnya jatuh ke tanah adalah....</p> <p>a. GLB</p> <p>b. GLB kemudian berubah menjadi</p>	C		✓					

		GLBB c. GLBB diperlambat kemudian berubah menjadi GLBB dipercepat d. GLBB kemudian berubah menjadi GLB										
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



SOAL TES *Pre –Test*

Nama Sekolah : SMAN BUNGA BANGSA DARUL MAKMUR
Nama Siswa :
Mata pelajaran : Fisika
Kelas/semester :
Materi : Gerak Lurus

Petunjuk Pengisian

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d.

1. Perubahan atau peralihan posisi dari suatu benda atau makhluk hidup dari posisi awal ke posisi akhir. Hal tersebut termaksud pengertian dari....
 - a. Gerak
 - b. Gerak Lurus
 - c. GLB
 - d. GLBB
2. Suatu benda dikatakan bergerak jika..
 - a. Kedudukan benda tetap terhadap benda lain
 - b. Jarak benda jauh terhadap benda lain
 - c. Posisi benda tersebut tidak berubah terhadap titik acuan
 - d. Kedudukan benda berubah terhadap titik acuan
3. Perhatikan pernyataan dibawah ini:
 - 1) Ani hanya duduk diam didepan teras rumahnya
 - 2) Dila berjalan kaki dari rumahnya kesekolah
 - 3) Anto mengayuh sepeda kepasar
 - 4) Novi sedang menonton tv diruang tamu

Pernyataan yang benar mengenai pengertian gerak adalah....

- a. 1 dan 4
- b. 2 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. Semua benar

4. Gerakan yang membentuk atau yang dibentuk oleh garis lintasan lurus, adalah gerak....
 - a. GLB
 - b. GLBB
 - c. Gerak
 - d. Gerak Lurus
5. Benda bergerak dengan lintasan lurus dan kecepatannya tetap. Hal tersebut termaksud pengertian dari....
 - a. GLB
 - b. LBB dipercepat
 - c. GLBB diperlambat
 - d. GLBB
6. Jika sebuah kereta menempuh jarak 30 km selama 15 menit. Maka jarak yang ditempuh kereta dalam 1 jam adalah....
 - a. 40 km
 - b. 60 km
 - c. 100 km
 - d. 120 km
7. Jika dila berjalan kearah timur sejauh 8 meter. Kemudian dila berbelok kearah selatan sejauh 6 meter. Maka jarak dan perpindahan yang ditempuh oleh dila adalah....
 - a. 14 meter dan 10 meter
 - b. 10 dan 14 meter
 - c. 7 meter dan 5 meter
 - d. 28 meter dan 10 meter
8. Jika Lisa berlari dengan kecepatan 8,33 m/s. Maka jarak yang ditempuh lisa jika waktu tempuhnya 12 sekon adalah....
 - a. 99,96 meter
 - b. 87,99 meter
 - c. 76,99 meter
 - d. 57,99 meter
9. Putra melakukan olahraga lari. Selama 10 menit pertama jarak yang ditempuh sejauh 1 km. Lima belas menit kemudian, ia berhasil menempuh jarak 2 km. Lima menit terakhir sebelum ia berhenti, ia berhasil menempuh jarak 0,5 km. Kecepatan rata-rata yang dialami Putra adalah....

- a. 0,55 m/s
b. 0,74 m/s
c. 1,94 m/s
d. 2,58 m/s
10. Untuk menempuh jarak 120 km, benda I memerlukan waktu 20 s, benda II memerlukan waktu 15 s, benda III memerlukan waktu 12 s, dan benda IV memerlukan waktu 10 s. Di antara benda tersebut yang mempunyai kecepatan yang paling rendah adalah....
- a. I
b. II
c. III
d. IV
11. Sarah berangkat ke sekolah yang berjarak 5 km dari rumahnya pada pukul 06.30 menggunakan sepeda motor. Lima menit sebelum bel masuk pada pukul 07.00, Sarah sudah sampai di sekolah. Jadi Sarah mengendarai motor dengan kecepatan....
- a. 2,15 m/s
b. 3,33 m/s
c. ,88 m/s
d. 8,79 m/s
12. Satuan SI dari percepatan adalah....
- a. m/s
b. m/s^2
c. s
d. m
13. Andi menambah kecepatan mobil yang ia kendarai 40 s dari 18 km/jam menjadi 90 km/jam. Percepatan yang dialami Andi selama waktu tersebut adalah....
- a. $0,75 m/s^2$
b. $0,6 m/s^2$
c. $0,65 m/s^2$
d. $0,5 m/s^2$

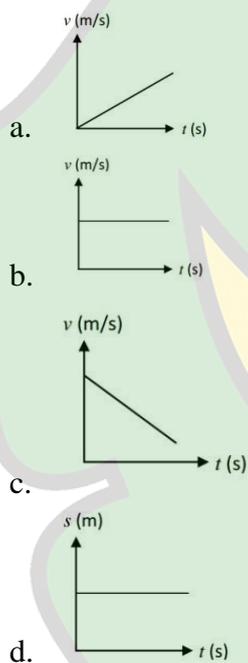
14. Jika sebuah sepeda motor mula-mula bergerak dari kecepatan 2 m/s menjadi 6 m/s selama 10 detik. Maka percepatan sepeda motor tersebut adalah....

- a. $0,2 \text{ m/s}^2$
- b. $0,5 \text{ m/s}^2$
- c. $0,4 \text{ m/s}^2$
- d. $0,6 \text{ m/s}^2$

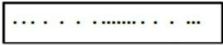
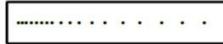
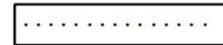
15. Ciri benda bergerak lurus beraturan adalah.....

- a. Jaraknya berubah secara beraturan
- b. Jaraknya selalu tetap
- c. Jarak yang ditempuh selalu sama dalam selang waktu yang sama
- d. Jarak yang ditempuh selalu tetap dalam selang waktu yang berbeda

16. Grafik berikut yang menunjukkan benda bergerak dengan kecepatan tetap adalah.....



17. Berikut adalah hasil rekaman ticker timer. Rekaman yang menunjukkan gerak benda bergerak lurus dipercepat beraturan adalah.....

- a.  → F
- b.  → F
- c.  → F
- d.  → F

18. Dibawah ini yang merupakan ciri-ciri gerak

- 1) Pada kecepatan benda tetap atau konstan
- 2) Jarak yang ditempuh memiliki percepatan tetap
- 3) Tidak mempunyai percepatan
- 4) Panjang lintasan yang ditempuh sama dengan luas grafik
- 5) Waktu yang ditempuh berubah-ubah

Pernyataan yang benar pada ciri-ciri gerak tersebut adalah..

- a. 1 dan 2
- b. 1, 2 dan 3
- c. 1,3 dan 4
- d. Semua benar

19. Berikut ini adalah contoh gerak benda

- 1) Sepeda menuruni jalan yang miring
- 2) Bola dilempar vertikal ke atas
- 3) Apel jatuh dari pohon
- 4) Mobil direm mendekati lampu merah

Berdasarkan contoh gerak diatas, yang termasuk GLBB dipercepat adalah.....

- a. (i) dan (ii)
- b. (ii) dan (iii)
- c. (ii) dan (iv)
- d. (i) dan (iii)

20. Gerak bola yang dilempar ke atas dan akhirnya jatuh ke tanah adalah....

- a. GLB
- b. GLB kemudian berubah menjadi GLBB
- c. GLBB diperlambat kemudian berubah menjadi GLBB dipercepat
- d. GLBB kemudian berubah menjadi GLB

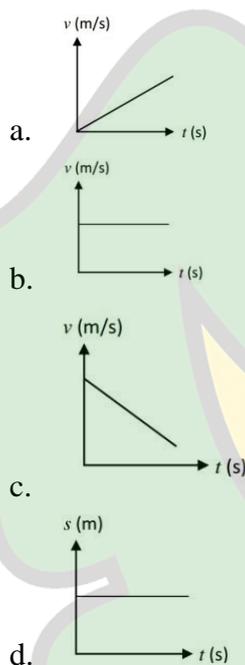
SOAL TES Pos –Test

Nama Sekolah : SMAN BUNGA BANGSA DARUL MAKMUR
Nama Siswa :
Mata pelajaran : Fisika
Kelas/semester :
Materi : Gerak Lurus

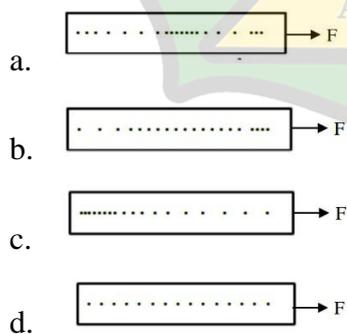
Petunjuk Pengisian

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d.

1. Grafik berikut yang menunjukkan benda bergerak dengan kecepatan tetap adalah.....



2. Berikut adalah hasil rekaman ticker timer. Rekaman yang menunjukkan gerak benda bergerak lurus dipercepat beraturan adalah.....



3. Dibawah ini yang merupakan ciri-ciri gerak
- 1) Pada kecepatan benda tetap atau konstan
 - 2) Jarak yang ditempuh memiliki percepatan tetap
 - 3) Tidak mempunyai percepatan
 - 4) Panjang lintasan yang ditempuh sama dengan luas grafik
 - 5) Waktu yang ditempuh berubah-ubah

Pernyataan yang benar pada ciri-ciri gerak tersebut adalah..

- a. 1 dan 2
 - b. 1, 2 dan 3
 - c. 1,3 dan 4
 - d. Semua benar
4. Berikut ini adalah contoh gerak benda
- 1) Sepeda menuruni jalan yang miring
 - 2) Bola dilempar vertikal ke atas
 - 3) Apel jatuh dari pohon
 - 4) Mobil direm mendekati lampu merah
- Berdasarkan contoh gerak diatas, yang termasuk GLBB dipercepat adalah.....
- a. (i) dan (ii)
 - b. (ii) dan (iii)
 - c. (ii) dan (iv)
 - d. (i) dan (iii)
5. Gerak bola yang dilempar ke atas dan akhirnya jatuh ke tanah adalah....
- a. GLB
 - b. GLB kemudian berubah menjadi GLBB
 - c. GLBB diperlambat kemudian berubah menjadi GLBB dipercepat
 - d. GLBB kemudian berubah menjadi GLB
6. Perubahan atau peralihan posisi dari suatu benda atau makhluk hidup dari posisi awal ke posisi akhir. Hal tersebut termaksud pengertian dari....
- a. Gerak
 - b. Gerak Lurus
 - c. GLB
 - d. GLBB

7. Suatu benda dikatakan bergerak jika..
- Kedudukan benda tetap terhadap benda lain
 - Jarak benda jauh terhadap benda lain
 - Posisi benda tersebut tidak berubah terhadap titik acuan
 - Kedudukan benda berubah terhadap titik acuan
8. Perhatikan pernyataan dibawah ini:
- Ani hanya duduk diam didepan teras rumahnya
 - Dila berjalan kaki dari rumahnya kesekolah
 - Anto mengayuh sepeda kepasar
 - Novi sedang menonton tv diruang tamu
- Pernyataan yang benar mengenai pengertian gerak adalah....
- 1 dan 4
 - 2 dan 3
 - 2 dan 4
 - Semua benar
9. Gerakan yang membentuk atau yang dibentuk oleh garis lintasan lurus, adalah gerak....
- GLB
 - GLBB
 - Gerak
 - Gerak Lurus
10. Benda bergerak dengan lintasan lurus dan kecepatannya tetap. Hal tersebut termasuk pengertian dari....
- GLB
 - LBB dipercepat
 - GLBB diperlambat
 - GLBB
11. Jika sebuah kereta menempuh jarak 30 km selama 15 menit. Maka jarak yang ditempuh kereta dalam 1 jam adalah....
- 40 km
 - 60 km
 - 100 km
 - 120 km

12. Jika dila berjalan kearah timur sejauh 8 meter. Kemudian dila berbelok kearah selatan sejauh 6 meter. Maka jarak dan perpindahan yang ditempuh oleh dila adalah....
- 14 meter dan 10 meter
 - 10 dan 14 meter
 - 7 meter dan 5 meter
 - 28 meter dan 10 meter
13. Jika Lisa berlari dengan kecepatan 8,33 m/s. Maka jarak yang ditempuh lisa jika waktu tempuhnya 12 sekon adalah....
- 99,96 meter
 - 87,99 meter
 - 76,99 meter
 - 57,99 meter
14. Putra melakukan olahraga lari. Selama 10 menit pertama jarak yang ditempuh sejauh 1 km. Lima belas menit kemudian, ia berhasil menempuh jarak 2 km. Lima menit terakhir sebelum ia berhenti, ia berhasil menempuh jarak 0,5 km. Kecepatan rata-rata yang dialami Putra adalah....
- 0,55 m/s
 - 0,74 m/s
 - 1,94 m/s
 - 2,58 m/s
15. Untuk menempuh jarak 120 km, benda I memerlukan waktu 20 s, benda II memerlukan waktu 15 s, benda III memerlukan waktu 12 s, dan benda IV memerlukan waktu 10 s. Di antara benda tersebut yang mempunyai kecepatan yang paling rendah adalah....
- I
 - II
 - III
 - IV
16. Sarah berangkat ke sekolah yang berjarak 5 km dari rumahnya pada pukul 06.30 menggunakan sepeda motor. Lima menit sebelum bel masuk pada pukul 07.00, Sarah sudah sampai di sekolah. Jadi Sarah mengendarai motor dengan kecepatan....
- 2,15 m/s
 - 3,33 m/s
 - ,88 m/s

- d. 8,79 m/s
17. Satuan SI dari percepatan adalah....
- m/s
 - m/s^2
 - s
 - m
18. Andi menambah kecepatan mobil yang ia kendarai 40 s dari 18 km/jam menjadi 90 km/jam. Percepatan yang dialami Andi selama waktu tersebut adalah....
- $0,75 m/s^2$
 - $0,6 m/s^2$
 - $0,65 m/s^2$
 - $0,5 m/s^2$
19. Jika sebuah sepeda motor mula-mula bergerak dari kecepatan 2 m/s menjadi 6 m/s selama 10 detik. Maka percepatan sepeda motor tersebut adalah....
- $0,2 m/s^2$
 - $0,5 m/s^2$
 - $0,4 m/s^2$
 - $0,6 m/s^2$
20. Ciri benda bergerak lurus beraturan adalah.....
- Jaraknya berubah secara beraturan
 - Jaraknya selalu tetap
 - Jarak yang ditempuh selalu sama dalam selang waktu yang sama
 - Jarak yang ditempuh selalu tetap dalam selang waktu yang berbeda

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMAN BUNGA BANGSA DARUL MAKMUR
Mata Pelajaran : FISIKA
Kelas/ Semester : X (SEPULUH)/ I (GANJIL)
Materi Pokok/Topik : Gerak Lurus
Alokasi Waktu : 6 x 45 menit (2 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

B. Kompetensi Dasar/ Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>3.1 Memahami gerak lurus, dan pengaruh gaya terhadap gerak berdasarkan konsep GLB dan GLBB serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>3.1.1 Mendefinisikan pengertian tentang gerak 3.1.2 Menjelaskan pengertian gerak lurus 3.1.3 Membedakan perpindahan dan jarak 3.1.4 Membedakan kecepatan rata-rata dan kecepatan sesaat 3.1.5 Membedakan percepatan rata-rata dan percepatan sesaat 3.1.6 Menyebutkan ciri GLB dan GLBB 3.1.7 Menjelaskan konsep GLB dalam kehidupan sehari-hari 3.1.8 Menjelaskan konsep GLBB dalam kehidupan sehari-hari</p>
<p>4.1 Menyelidiki tentang gerak, gerak pada GLB dan GLBB, dan percobaan tentang pengaruh gaya terhadap gerak</p>	<p>4.1.1 Melaksanakan percobaan Gerak Lurus tentang GLB dan GLBB 4.1.2 Menganalisis hasil percobaan</p>

C. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

D. Metode Pembelajaran

Model : *Team Quiz*
Pendekatan : *Saintific*
Metode : Eksperimen

E. Media :

- a. Soal
- b. LKPD
- c. Alat tulis

F. Sumber

Mundilarto dan Edi Istiyono. *Fisika 2*. Jakarta: Yudhistira, 2008

Yohanes suria, *Mekanika dan Fluida Buku 1*.(PT Kadel Tangerang, 2009).

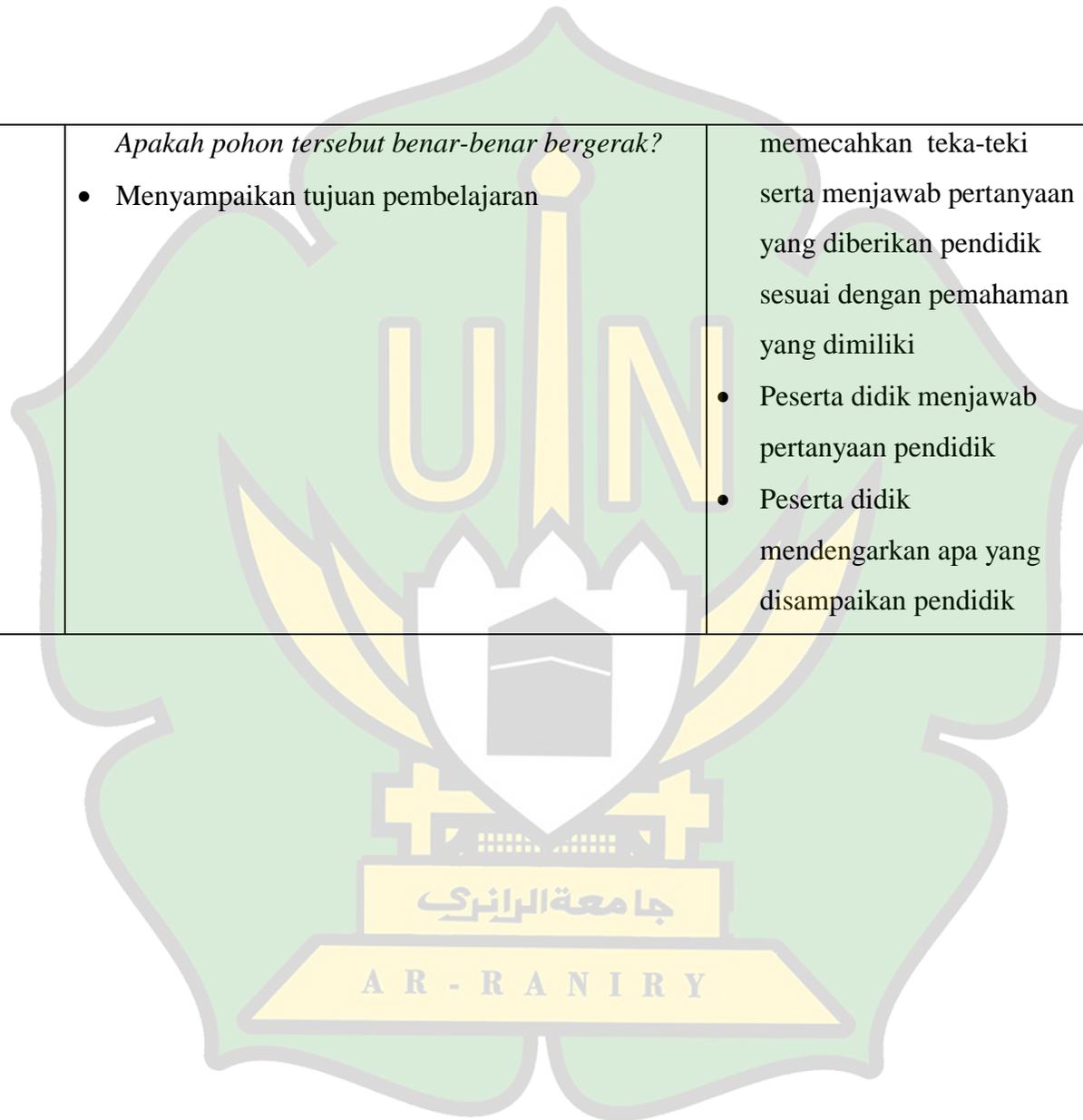
Mikrajuddin Abdullah, *Fisika Dasar 1*.(Bandung :ITB.2010).

G. Langkah –langkah Pembelajaran

Pertemuan I

Langkah-langkah <i>Team Quiz</i>	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta didik	Waktu
<p>Pertama sebelum memulai kegiatan guru harus menyampaikan tujuan dari pembelajaran bersama aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh seluruh siswa</p>	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membuka pembelajaran dengan salam • Pendidik mengajak peserta didik berdo'a sebelum belajar • Pendidik mengecek kondisi kelas dan menyapa peserta didik <p>Mengapersesi</p> <p>Pendidik mengajukan pertanyaan: <i>Jika kalian berada di dalam bus yang sedang berjalan dan memandang sebuah pohon di pinggir jalan, kamu akan melihat seolah-olah pohon tersebut bergerak menjauhi kamu. Fenomena apakah itu?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan apa yang disampaikan pendidik • Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik • Peserta didik mengamati gambar , diharapkan memancing keingintahuan tentang perbedaan dari gambar-gambar tersebut sehingga berusaha untuk 	<p>15 menit</p> <p>10 menit</p>

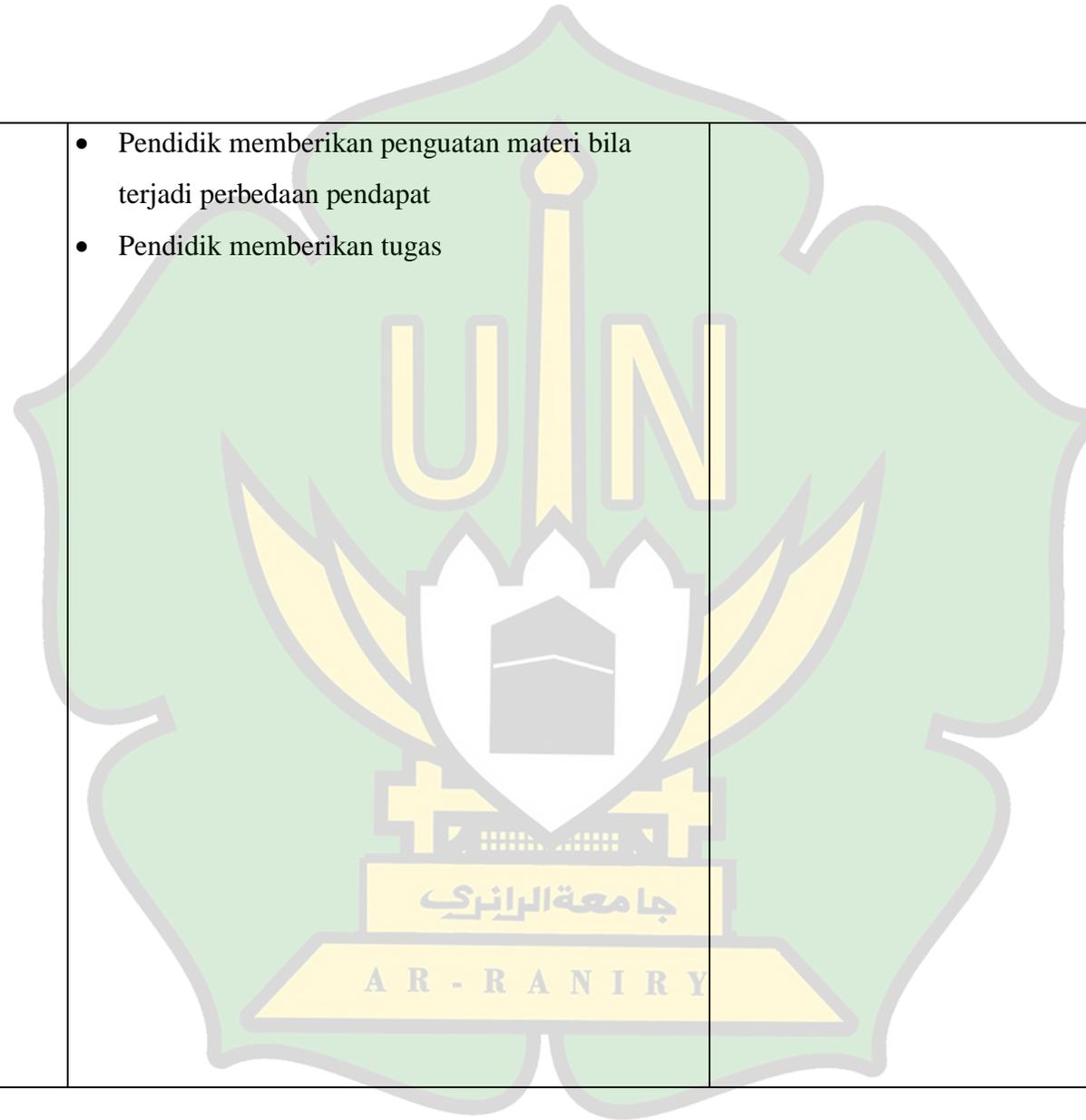
	<p><i>Apakah pohon tersebut benar-benar bergerak?</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Menyampaikan tujuan pembelajaran	<p>memecahkan teka-teki serta menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik sesuai dengan pemahaman yang dimiliki</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik• Peserta didik mendengarkan apa yang disampaikan pendidik	
--	--	---	--



<p>Guru membagi peserta didik menjadi tiga kelompok</p>	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan 3 kelompok belajar dengan jumlah anggota 10 orang ,masing-masing kelompok mendapatkan topik pembahasan yang telah ditentukan oleh guru dengan waktu yang telah ditentukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membentuk 3 kelompok 	<p>10 Menit</p>
<p>Guru menjelaskan bentuk sesinya dan memulai presentasi.guru membatasi presentasi sampai 10 menit atau kurang</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta menyiapkan <i>quiz</i> yang berjawaban singkat, sedangkan team B dan C memanfaatkan waktu untuk belajar. • Guru mengarahkan peserta didik jika kelompok B tidak bisa menjawab maka pendidik mengarahkan kelompok C untuk menjawab • Guru mengarahkan peserta didik jika kelompok A tidak bisa menjawab maka 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendiskusikan topik pembahasan yang diberikan oleh guru 	<p>40 Menit</p>

<p>Permainan diakhiri dengan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut oleh guru dan peserta didik</p>	<p>pendidik mengarahkan kelompok C untuk menjawab</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik jika kelompok A tidak bisa menjawab maka pendidik mengarahkan kelompok B untuk menjawab <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan LKPD kepada peserta didik untuk melakukan eksperimen 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan percobaan sesuai dengan LKPD 	40 Menit
	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>Menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok • Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan hasil eksperimen • Peserta didik menanyakan apa yang belum mereka pahami 	20 Menit

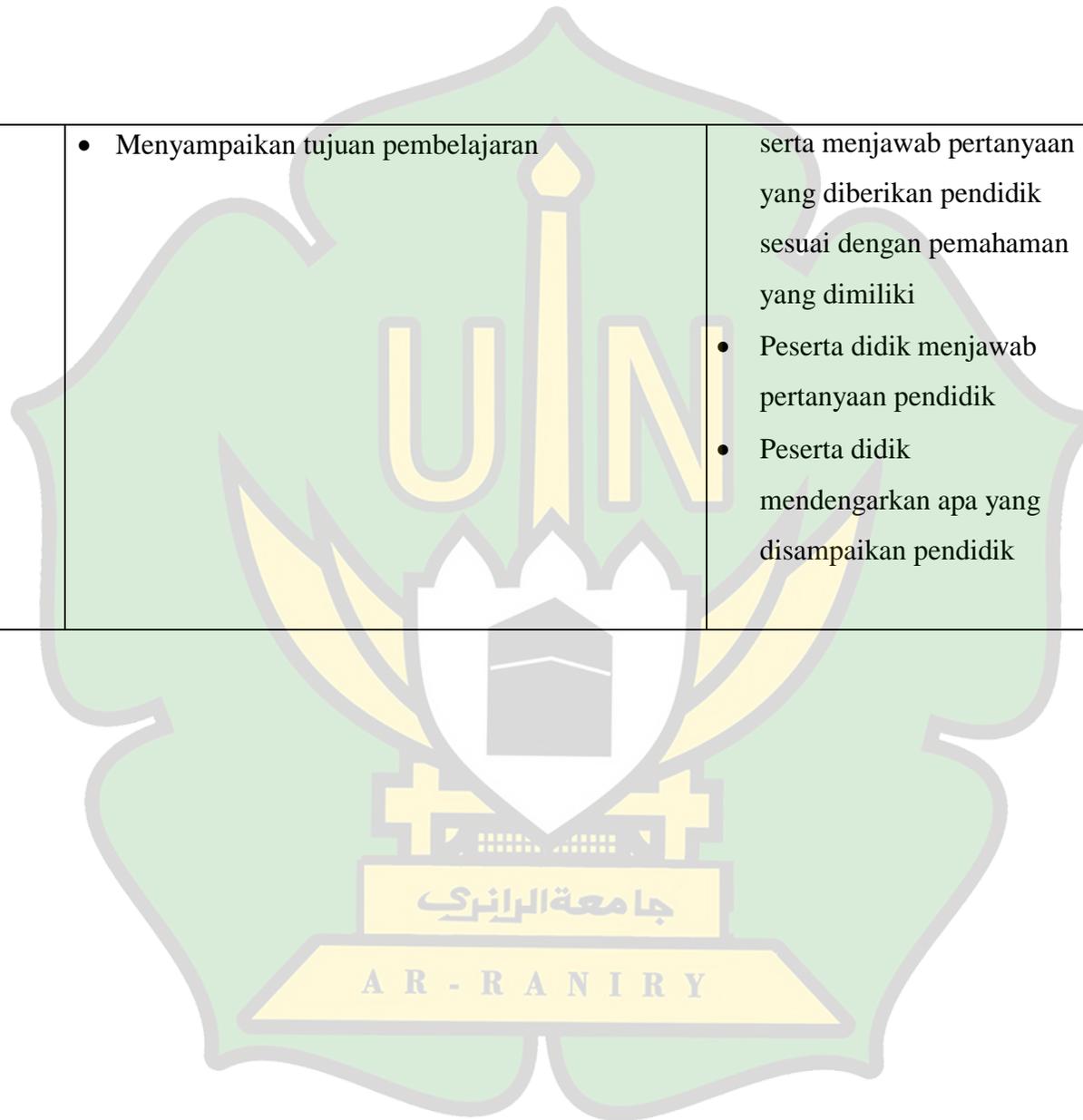
- Pendidik memberikan penguatan materi bila terjadi perbedaan pendapat
- Pendidik memberikan tugas



Pertemuan II

Langkah-langkah <i>Team Quiz</i>	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta didik	Waktu
<p>Pertama sebelum memulai kegiatan guru harus menyampaikan tujuan dari pembelajaran bersama aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh seluruh siswa</p>	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membuka pembelajaran dengan salam • Pendidik mengajak peserta didik berdo'a sebelum belajar • Pendidik mengecek kondisi kelas dan menyapa peserta didik <p>Mengapersesi</p> <p>Pendidik mengajukan pertanyaan: <i>Jika kalian berada di dalam bus yang sedang berjalan dan memandang sebuah pohon di pinggir jalan, kamu akan melihat seolah-olah pohon tersebut bergerak menjauhi kamu. Fenomena apakah itu? Apakah pohon tersebut benar-benar bergerak?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan apa yang disampaikan pendidik • Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik • Peserta didik mengamati gambar, diharapkan memancing keingintahuan tentang perbedaan dari gambar-gambar tersebut sehingga berusaha untuk memecahkan teka-teki 	<p>15 menit</p> <p>10 menit</p>

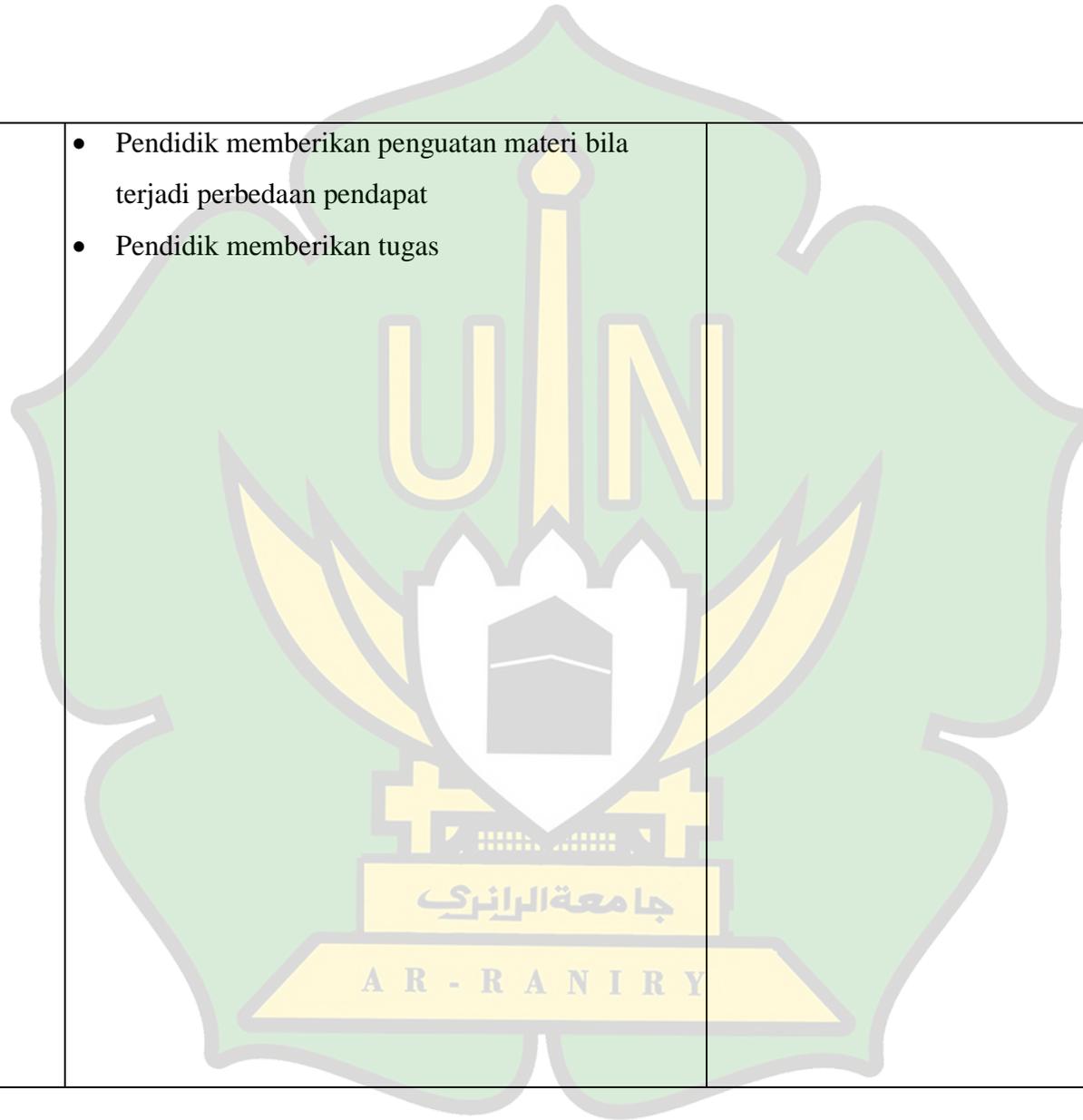
	<ul style="list-style-type: none">• Menyampaikan tujuan pembelajaran	serta menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik sesuai dengan pemahaman yang dimiliki	
		<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik• Peserta didik mendengarkan apa yang disampaikan pendidik	



<p>Guru membagi peserta didik menjadi tiga kelompok</p>	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan 3 kelompok belajar dengan jumlah anggota 10 orang ,masing-masing kelompok mendapatkan topik pembahasan yang telah ditentukan oleh guru dengan waktu yang telah ditentukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membentuk 3 kelompok 	<p>10 Menit</p>
<p>Guru menjelaskan bentuk sesinya dan memulai presentasi.guru membatasi presentasi sampai 10 menit atau kurang</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta menyiapkan <i>quiz</i> yang berjawaban singkat, sedangkan team B dan C memanfaatkan waktu untuk belajar. • Guru mengarahkan peserta didik jika kelompok B tidak bisa menjawab maka pendidik mengarahkan kelompok C untuk menjawab • Guru mengarahkan peserta didik jika kelompok A tidak bisa menjawab maka 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendiskusikan topik pembahasan yang diberikan oleh guru 	<p>41 Menit</p>

<p>Permainan diakhiri dengan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut oleh guru dan peserta didik</p>	<p>pendidik mengarahkan kelompok C untuk menjawab</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik jika kelompok A tidak bisa menjawab maka pendidik mengarahkan kelompok B untuk menjawab <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan LKPD kepada peserta didik untuk melakukan eksperimen 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan percobaan sesuai dengan LKPD 	40 Menit
	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>Menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok • Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan hasil eksperimen • Peserta didik menanyakan apa yang belum mereka pahami 	20 Menit

- Pendidik memberikan penguatan materi bila terjadi perbedaan pendapat
- Pendidik memberikan tugas



Penilaian

1. Sikap (instrumen terlampir)
2. Pengetahuan (instrumen terlampir)
3. Keterampilan (instrumen terlampir)



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK GLBB (LKPD II)

Satuan Pendidikan : SMAN BUNGA BANGSA DARUL MAKMUR

Mata Pelajaran : Fisika

Kompetensi dasar : 4.1 Menyelidiki tentang gerak, gerak pada
GLB dan GLBB, dan percobaan tentang pengaruh gaya terhadap gerak.

Indikator Pencapaian : 4.1.1 Melaksanakan percobaan Gerak Lurus tentang GLBB

Kelompok :

Nama kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Amatilah gambar dibawah ini. Jika kita pilih percepatannya 1 sedangkan kecepatan dan jarak diketahui dalam table. bagaimana percepatan mobil tersebut? Diskusikan dengan temanmu..

Alat dan Bahan:

1. Mistar
2. Alat tulis
3. Papan Lintasan
4. Mobil mainan
5. Stopwatch

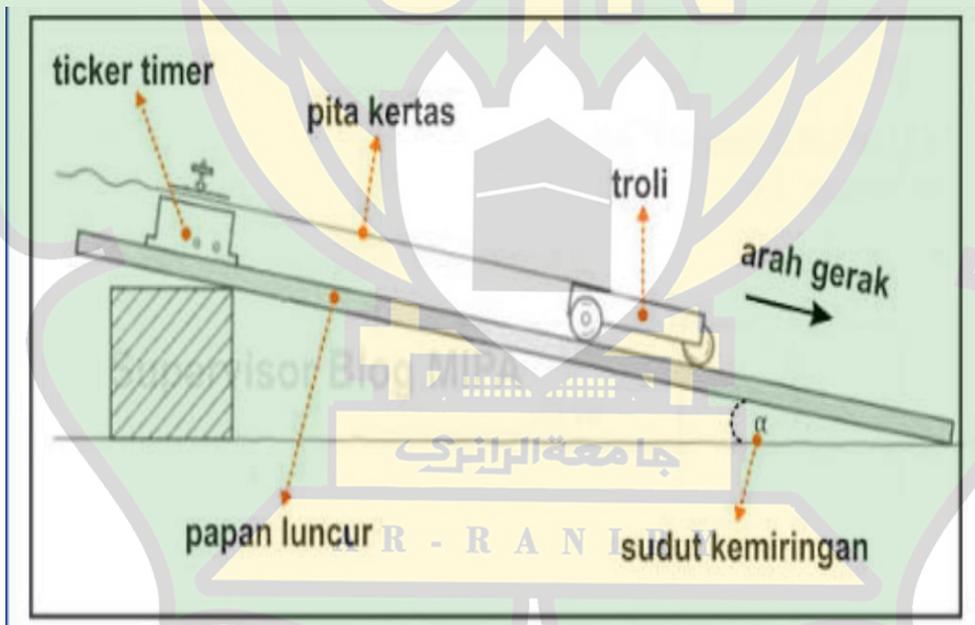


Petunjuk LKPD

Rancanglah sebuah percobaan tentang GLBB seperti pada gambar dibawah:

Prosedur percobaan:

1. Rangkailah alat seperti gambar dibawah
2. Ukurlah bentuk sudut yang terbentuk dari ketinggian balok yang berdeda-beda, (Masukan tinggi tabel yang kita praktikum kemarin pas penelitian)
3. Ukurlah masing-masing kecepatan mobil yang melintas dengan menggunakan stopwatch
4. Tulislah hasil pada tabel data pengamatan.

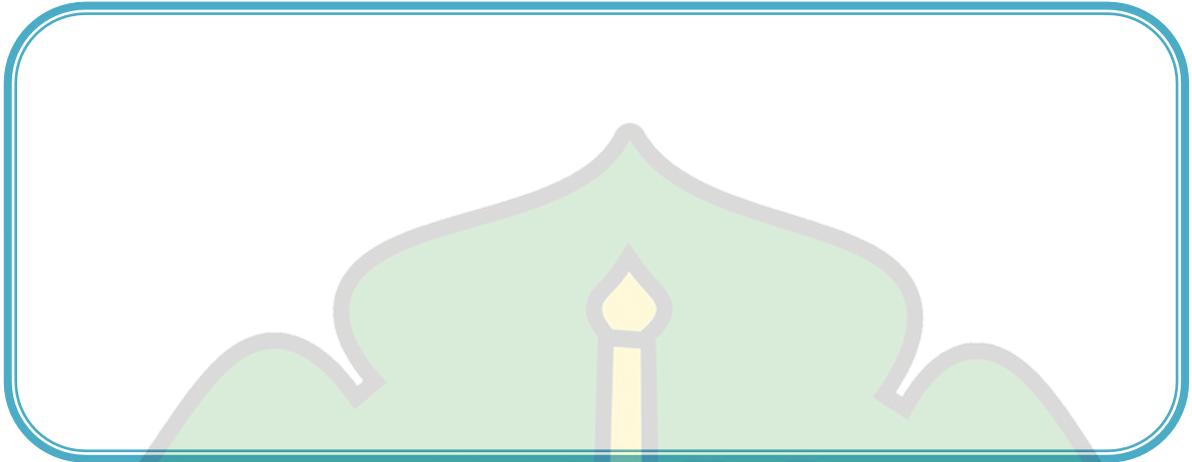


Sumber: <http://www.Fisika bc.com/2017/05/analisis tickertimer>

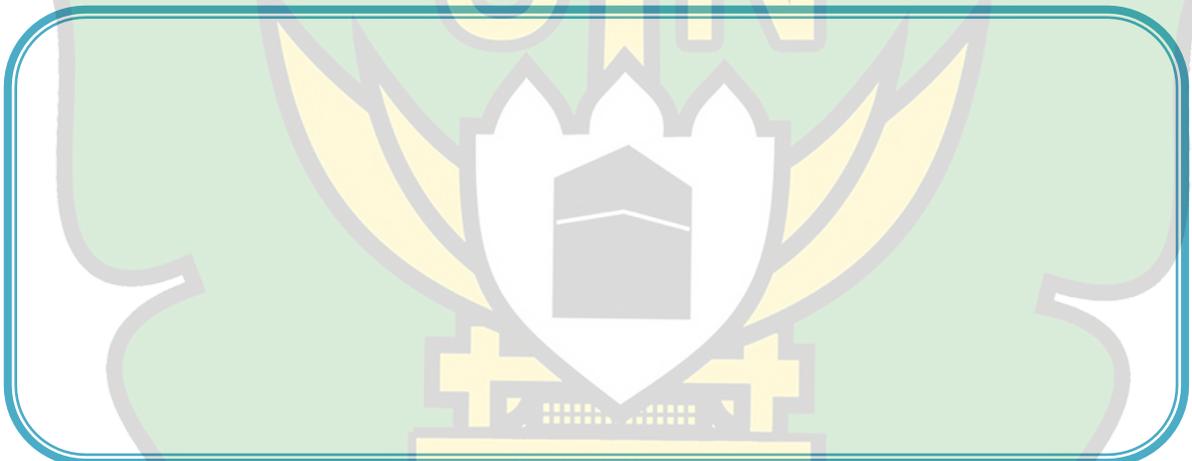
Gambar.1.1 GLBB

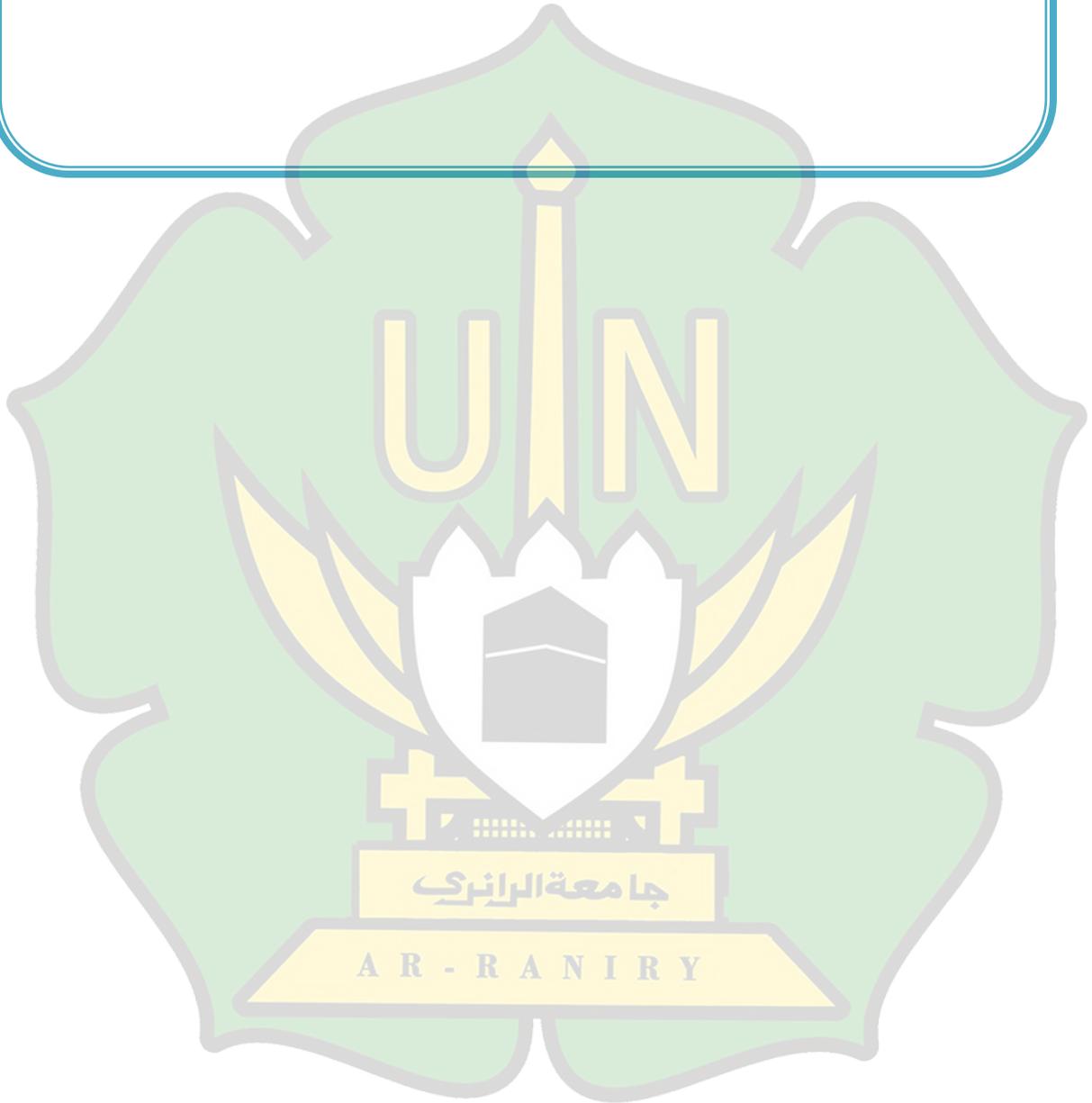
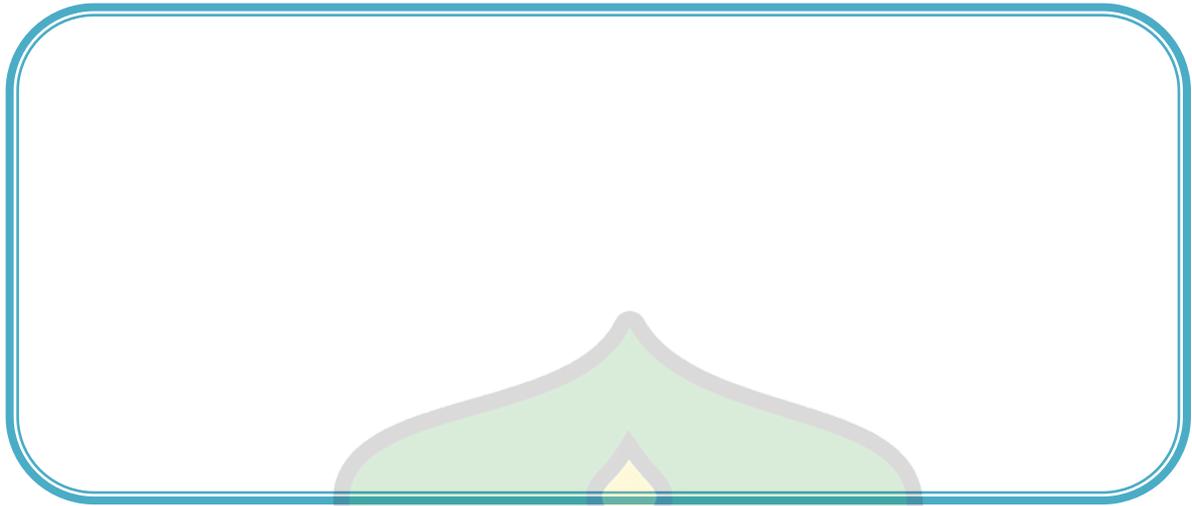
Data Pengamatan

- ❖ Gunakan percepatan 8
- ❖ jelaskan gerak percepatan mobil tersebut !



- ❖ Gunakan percepatan 18
- ❖ jelaskan gerak percepatan mobil tersebut !





LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK GLBB (LKPD I)

Satuan Pendidikan : SMAN BUNGA BANGSA DARUL MAKMUR

Mata Pelajaran : Fisika

Kompetensi dasar : 4.1 Menyelidiki tentang gerak, gerak pada

GLB dan GLBB, dan percobaan tentang pengaruh gaya terhadap gerak.

Indikator Pencapaian : 4.1.2 Menganalisis hasil percobaan

Kelompok :

Nama Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

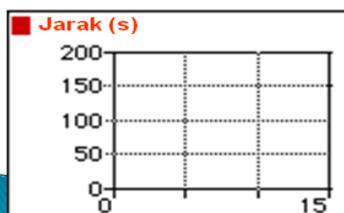
Amatilah gambar dibawah ini. Diskusikan dengan temanmu

GERAK LURUS BERATURAN (GLB)

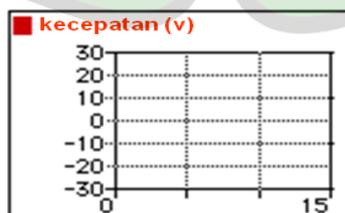
Gerak benda pada lintasan lurus dengan kecepatan tetap (percepatan=0)



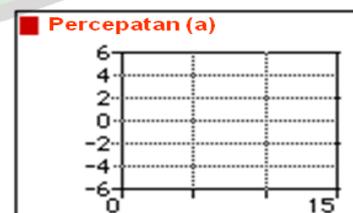
Grafik Jarak (s) – waktu (t)



Grafik kecepatan (v) – waktu (t)

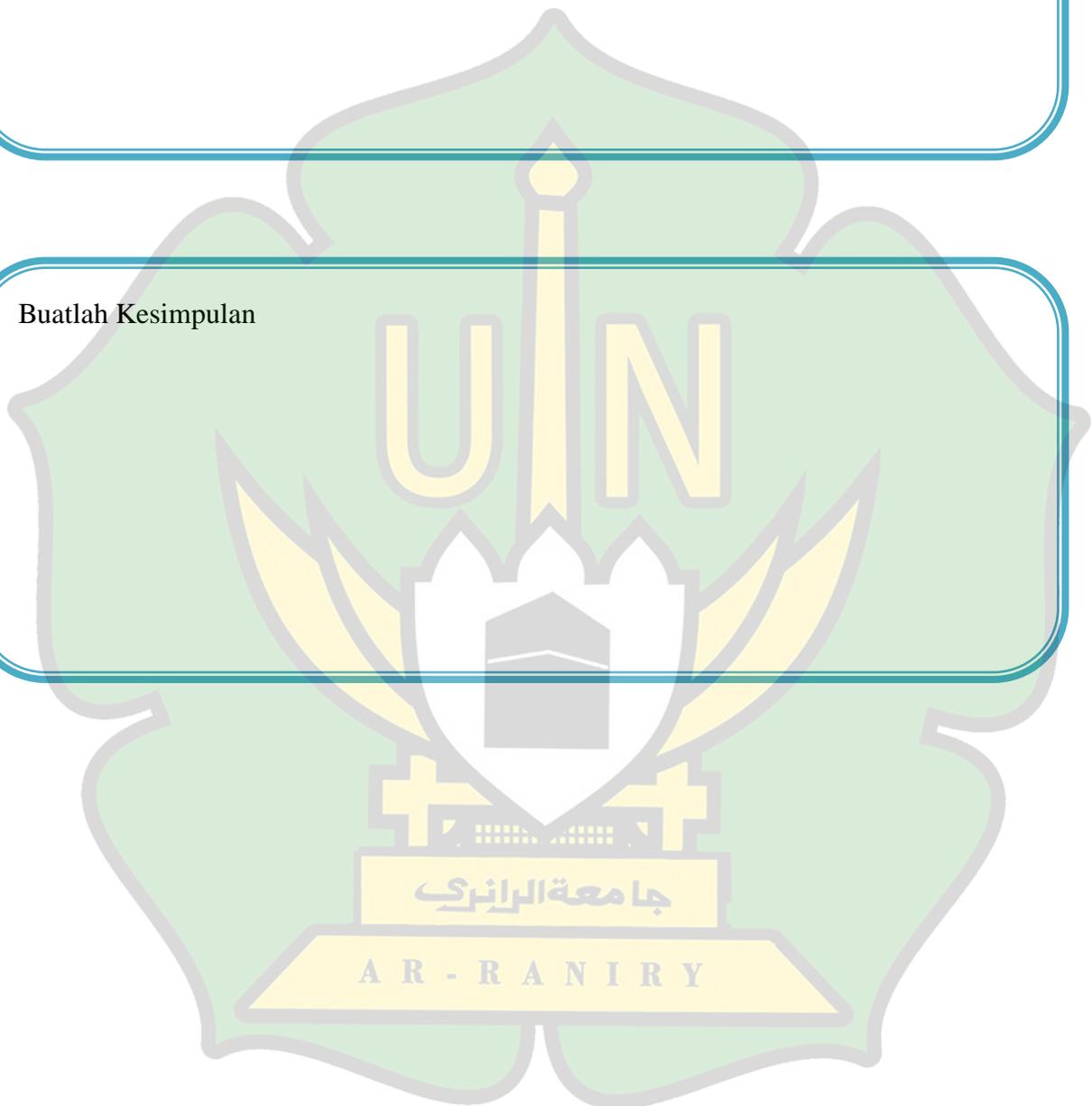


Grafik percepatan (a) – waktu (t)



Bagaimana perubahan yang terjadi pada jarak, kecepatan, dan percepatan dari percobaan GLB diatas?

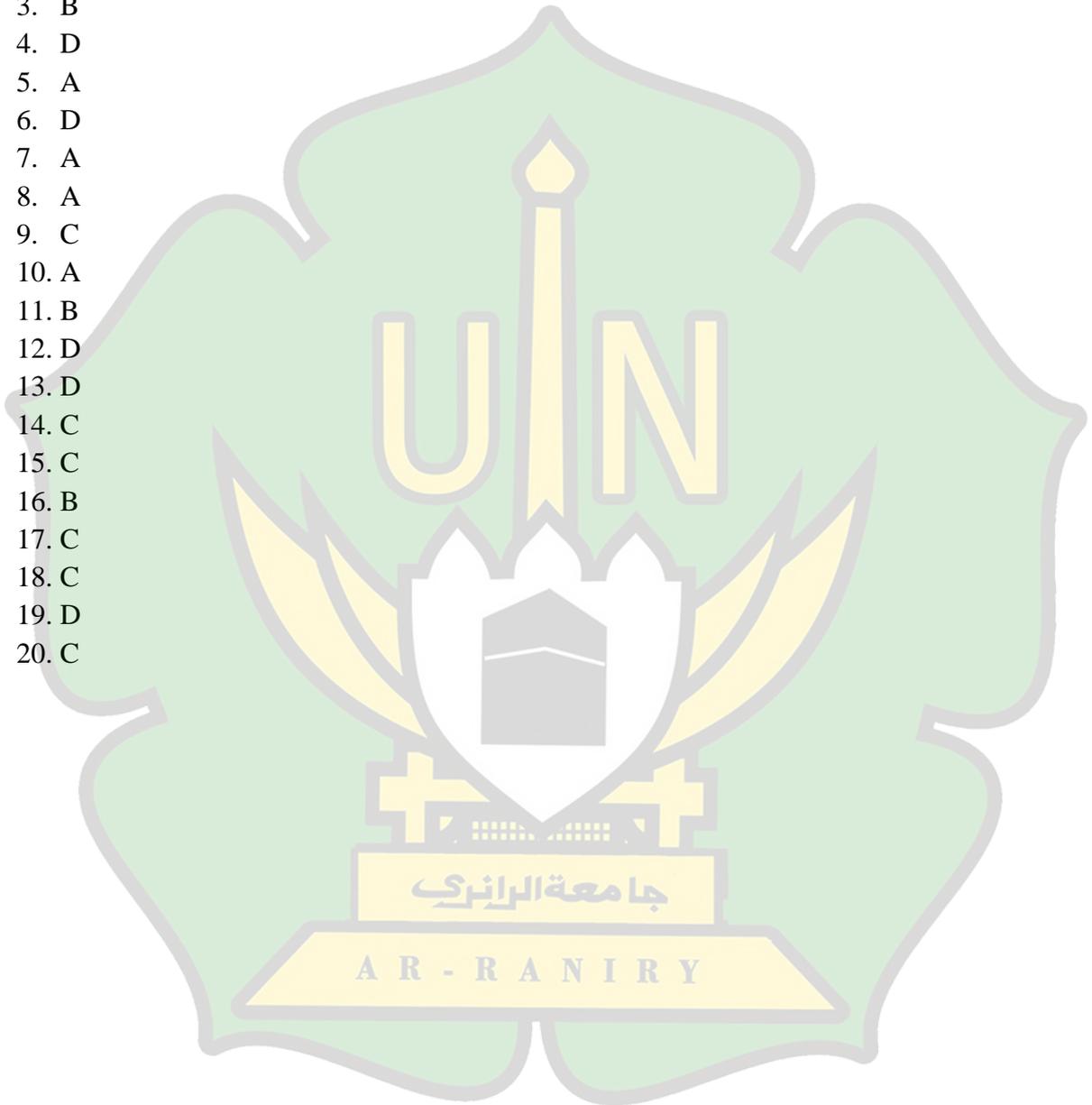
Buatlah Kesimpulan



KUNCI JAWABAN SOAL *PRE-TEST*

MATERI GERAK LURUS

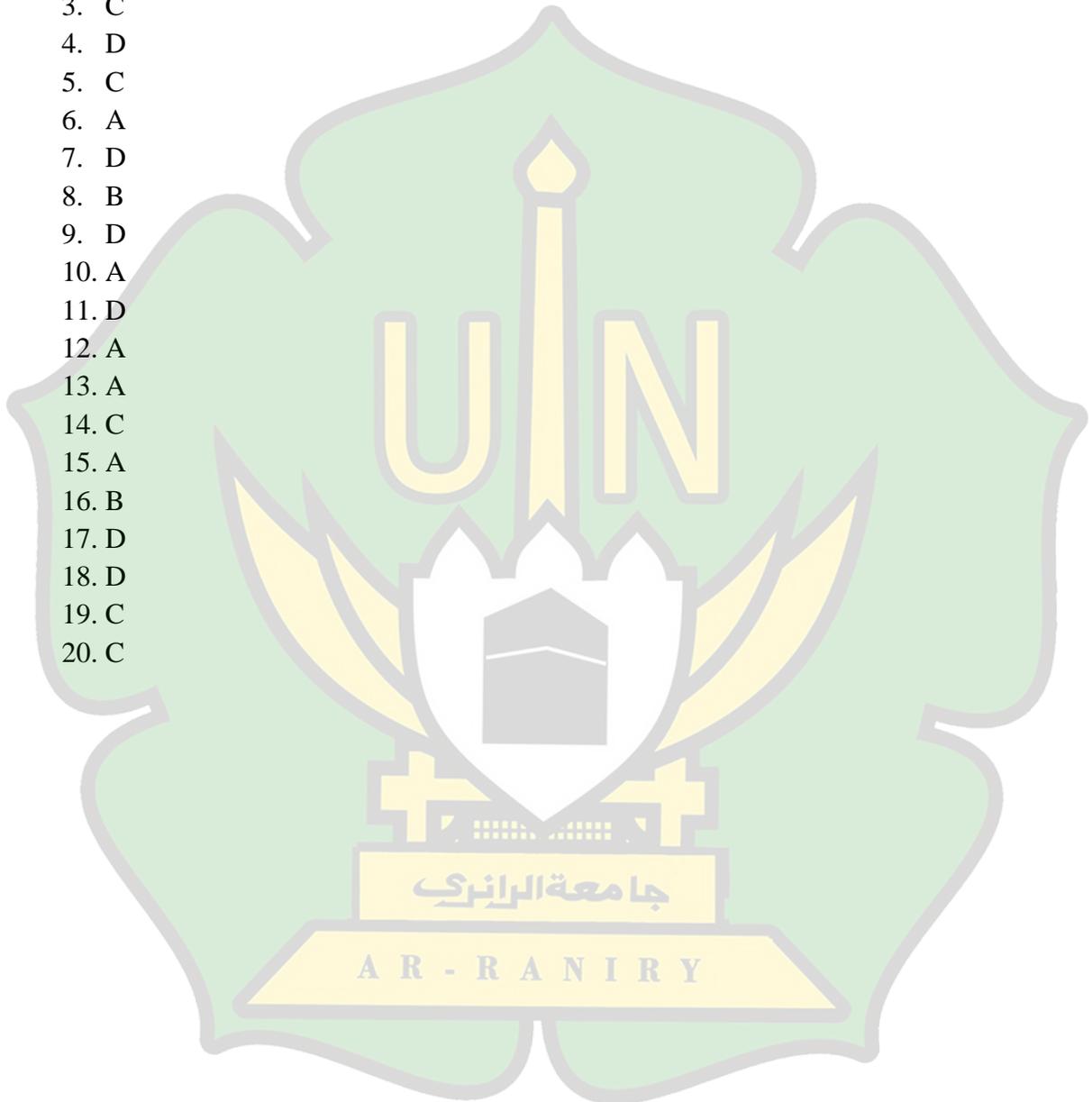
1. A
2. D
3. B
4. D
5. A
6. D
7. A
8. A
9. C
10. A
11. B
12. D
13. D
14. C
15. C
16. B
17. C
18. C
19. D
20. C



KUNCI JAWABAN SOAL *POST-TEST*

MATERI GERAK LURUS

1. B
2. C
3. C
4. D
5. C
6. A
7. D
8. B
9. D
10. A
11. D
12. A
13. A
14. C
15. A
16. B
17. D
18. D
19. C
20. C



B. Kelas Eksperimen



1. Pendidik menjelaskan materi Gerak Lurus setelah peserta didik mengerjakan soal *pre-tes*



2. Pendidik menjelaskan langkah-langkah *Team Quiz* dan peserta didik melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Quiz*



3. Pendidik mengerjakan soal *pos-tes* pada kelas kontrol



RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Beti Novita Sari
Tempat, Tanggal Lahir : Serbaguna, 8 Febuari 1995
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Status : Belum Kawin
Alamat Sekarang : Jln. Laksamana Malahayati, Lr.Meriam Patah
Pekerjaan/ NIM : Mahasiswa/140204158

B. Identitas Orang Tua

Ayah : Misnadi
Ibu : Kamsinah
Pekerjaan Ibu : Petani
Alamat Orang Tua : Desa Serbaguna, Kec. Darul Makmur, Kab. Nagan Raya

C. Riwayat Pendidikan

SD : SDN 2 Darul Makmur Tamat 2008
SMP/MTs : SMPN 2 Darul Makmur Tamat 2011
SMA/MA : SMAN Bunga Bangsa Darul Makmur Tamat 2014
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Tamat 2019

جامعة الرانيري
A R - R A N I R

Banda Aceh, 22 Januari 2019
Penulis,

Beti Novita Sari