

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan suatu negara, karena dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas SDM. Pendidikan merupakan sarana untuk menyiapkan penerus masa kini dan juga masa yang akan datang. Maksudnya, proses pendidikan yang dilakukan saat ini bukan semata-mata untuk kebutuhan saat ini saja, namun terlepas dari hal itu semua keberlangsungan masa depan menjadi tanggung jawab generasi muda. Pendidikan merupakan proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara dekat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2013).

Kurikulum merupakan syarat mutlak bagi pelaksanaan pendidikan di sekolah. Setiap pelaksanaan pendidikan diarahkan pada sebuah pencapaian-pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Lasmawan (2013:4) “kurikulum dimaknai sebagai pengalaman belajar yang direncanakan sebagai dasar dan acuan dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengembangkan serta pelaksanaan dari kurikulum tersebut untuk mampu mentransformasi materi pendidikan menjadi pengalaman belajar bagi peserta didik”.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit disekolah dasar. Susanto (2013:167) menjelaskan bahwa “sains atau IPA adalah usaha manu-

sia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”. Jadi proses pembelajaran IPA sangat penting diterapkan untuk menambah pengetahuan siswa di sekolah dasar dan harus dilaksanakans esuai dengan strategi yang tepat agar siswa mudah memahaminya. Menurut Handini (2016) Tercapainya tujuan pembelajaran IPA, diharapkan guru mampu mengajarkan pembelajaran IPA dengan baik dan benar agar peserta didik mudah memahami isi pembelajaran IPA.

Tujuan pendidikan IPA di Indonesia yaitu untuk mengembangkan manusia menjadi pribadi yang utuh. Dalam konteks pendidikan di lembaga pendidikan memiliki makna bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mngembangkan peserta diidk menjadi pribadi karakter yang utuh baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Marcella, 2018). Saat ini muncul kesenjangan antara apa yang diinginkan dengan apa yang terjadi pada pencapaian tujuan pendidikan. Kesenjangan ini terjadi disebabkan banyak faktor, misalnya sosial, politik, budaya, dan ekonomi yang selalu berubah kapan saja sesuai dengan perkembangan zaman (Munirah, 2015). Dalam proses pembelajaran misalnya, minat belajar menjadi salah satu indikator yang dapat dipakai untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar adalah salah satu faktor internal yang diduga kuat memengaruhi hasil belajar.

Dalyono (2010) mengungkapkan bahwasannya tingginya minat belajar yang dimiliki seseorang cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi, sebaliknya rendahnya minat belajar yang dimiliki seseorang cenderung memperoleh hasil belajar yang rendah pula. Penelitian Ricardo dan Meilani (2017)

mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor minat. Minat belajar yang dimiliki siswa tidak hanya dilihat dari hasil belajar, namun dapat diekspresikan melalui perhatian lebih terhadap sesuatu, lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, cenderung melibatkan diri dalam berbagai aktivitas. Penelitian sebelumnya yang dilakukan Lutfiani, dkk (2016) menyatakan bahwa minat belajar siswa diekspresikan melalui perasaan senang, perhatian, kesadaran, ketertarikan, keterlibatan, dan rasa ingin tahu. Penelitian Amin, dkk (2018) juga menyatakan, minat belajar dapat digambarkan melalui rasa tertarik, perhatian, partisipasi, keinginan/kesadaran.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Gugus II Kecamatan Kuta Utara pada tanggal 1 sampai dengan 4 Agustus 2023 menunjukkan hasil yang cukup buruk. Proses pembelajaran SD membuat kondisi siswa berhadapan dengan teori-teori dan soal-soal yang kadang-kadang membosankan, karena materi pelajaran yang dihadapi siswa bersifat abstrak. Selain itu IPA bukan merupakan pelajaran hafalan sehingga diperlukan praktikum. Semua uraian di atas menunjukkan hal-hal yang perlu dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Kuta Utara baru mencapai nilai rata-rata 66,52 masih di bawah nilai rata-rata KKM yaitu 75. Rendahnya hasil belajar IPA disebabkan oleh beberapa hal, antara lain 1) siswa kurang memahami materi IPA, 2) suasana pembelajaran di kelas kurang menarik. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak termotivasi dan tidak semangat untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas serta menyebabkan siswa malas untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari di sekolah. 3) minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA masih rendah. 4) minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA kurang disebabkan karena siswa merasa bosan dengan

keadaan proses belajar mengajar yang menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan minat belajar siswa menjadi rendah.

Hasil belajar yang diperoleh siswa rendah tentunya dikarenakan oleh minat belajar siswa yang rendah terhadap pembelajaran. Penelitian terdahulu menemukan hal senada bahwa minat belajar yang rendah menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa (Masfuah et al., 2020; Risky & Liana, 2022; Rusmin Husain, 2019; Shofwani & Rochmah, 2021; Suzani, 2022; Wiradarma et al., 2021). Permasalahan mengenai rendahnya minat dan hasil belajar siswa tidak terlepas dari strategi belajar dan proses belajar yang diikuti siswa. Meskipun guru dalam mengajar telah sesuai dengan materi dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, tetapi proses pembelajaran lebih banyak memindahkan fakta, konsep dan prinsip IPA melalui ceramah dan tanya jawab, sehingga cara belajar siswa hanya diarahkan untuk menghafal konsep tanpa mencari dan membangun konsep dari guru ke siswa, siswa kurang dilibatkan untuk menggali informasi tentang konsep-konsep IPA, sehingga banyak siswa yang beranggapan bahwa materi IPA sulit untuk dipahami dan mudah lupa terhadap materi setelah selesai pelajaran IPA. Hal ini disebabkan banyaknya jumlah pokok bahasan yang harus diajarkan sedangkan waktu yang tersedia terbatas sehingga guru cenderung memberikan materi saja tanpa berusaha membangkitkan minat belajar siswa.

Selain itu, rendahnya minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh suasana hati siswa yang kurang menunjang pada saat mengikuti proses pembelajaran serta sarana dan prasarana yang kurang mendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran juga kurang dikembangkan. Hal tersebut menyebabkan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran yang akhirnya akan berdampak

pada hasil belajar siswa. Berdasarkan masalah diatas, maka diperlukan model pembelajaran baru guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat memaksimalkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran merupakan salah satu upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik (Nurlatifah & Ambarwati, 2017). Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran (Septiyani, et al., 2017).

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu solusi inovatif yang ditawarkan sebagai tindakan atas permasalahan yang terjadi adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk menunjukkan minat belajar dan meningkatkan pengetahuannya selama proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda (Yudha, 2017). Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Jasdilla, et al., 2017). Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *quiz team*. Pembelajaran kooperatif tipe *quiz team* merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan oleh Mel Silberman dimana siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan, setelah materi selesai diadakan suatu pertandingan akademis, sehingga tercipta kompetensi antar kelompok (Sabil dan Winarni, 2013).

Model ini tidak saja dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, tetapi juga dapat mengaktifkan siswa ketika di kelas. Sehingga suasana kelas saat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan (Rosida dan Suprihatin, 2018). *Quiz Team* dapat meningkatkan rasa tanggungjawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara menyenangkan dan tidak mengancam. Pembelajaran kooperatif tipe *quiz team* juga memberi kesempatan interaksi secara komparatif untuk meningkatkan hubungan antar kelompok siswa dari latar belakang yang berbeda, dalam model ini kerjasama diantara siswa ditekankan melalui penghargaan dan tugas-tugas di dalam kelas dan juga penghargaan oleh guru. Model ini bersifat terstruktur sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi yang substansial kepada kelompoknya, dan anggota kelompok adalah setara. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat bervariasi dengan belajar klasikal, berkelompok, dan mandiri secara berselang-seling, sehingga menambah kemampuan bertanya dan hasil belajar IPA siswa (Silberman, 2013).

Pendekatan etnosains dapat diintegrasikan ke dalam berbagai model pembelajaran, diantaranya yaitu: model pembelajaran *quiz team*. Model ini diyakini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* diawali dengan menerangkan materi pelajaran secara klasikal, lalu siswa dibagi ke dalam kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut melalui lembaran kerja. Mereka mendiskusikan materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Di sini siswa dilatih untuk bekerja sama. Setelah selesai materinya maka diadakan suatu pertandingan akademis, sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka

terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan (Dalvi, 2006:61).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fadilah, 2020) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan di kelas XI IPS 2 SMAN 8 Kediri pada pelajaran Ekonomi materi pendapatan nasional dengan menerapkan model pembelajaran *Quiz Team* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemudian penelitian yang dilakukan (Sabil & Winarni, 2021) menyatakan bahwa tipe *quiz team* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh (Srijayanti et al., 2020) dengan judul Model Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan Media Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media gambar lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar IPS yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan temuan, pembahasan dan solusi yang ditawarkan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan model *quiz team* dan etnosains. Sehingga dilaksanakanlah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbasis Etnosains Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Penelitian ini juga diharapkan memberi kontribusi yang positif, baik itu dari keaktifan maupun minat belajar siswa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Siswa kurang memahami materi IPA.
2. Suasana pembelajaran di kelas kurang menarik. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak termotivasi dan tidak semangat untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas serta menyebabkan siswa malas untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari di sekolah.
3. Minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA masih rendah.
4. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA kurang disebabkan karena siswa merasa bosan dengan keadaan proses belajar mengajar yang dilakukan guru dengan menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan minat belajar siswa menjadi rendah.
5. IPA menjadi mata pelajaran yang kurang disukai siswa.
6. Kemampuan pemecahan masalah IPA siswa rendah.
7. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton dalam penyampaian materi IPA.
8. Nilai hasil belajar IPA siswa masih rendah.
9. Suasana hati siswa kurang mendukung.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas dan mengingat berbagai faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus II Kecamatan Kuta Utara, serta luasnya permasalahan seperti yang

dipaparkan pada identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini akan dibatasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu pengaruh model pembelajaran *Quiz Team* Berbasis Etnosains terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus II Kecamatan Kuta Utara tahun pelajaran 2023/2024. Secara spesifik penelitian ini hanya dibatasi pada beberapa faktor, yaitu; (1) model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quiz Team* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis kelompok yang merancang cara penyajian materi, (2) sebagai populasi dalam penelitian ini terbatas pada siswa kelas V Gugus II Kecamatan Kuta Utara tahun pelajaran 2023/2024.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang sudah ditentukan, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan minat dan hasil belajar IPA secara simultan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Kuta Utara tahun pelajaran 2023/2024?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan minat IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD gugus II Kecamatan Kuta Utara tahun ajaran 2023/2024?

3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Kuta Utara tahun ajaran 2023/2024?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan perbedaan secara simultan minat dan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Kuta Utara tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan perbedaan minat IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Kuta Utara tahun ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Kuta Utara tahun ajaran 2023/2024.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoretis

Temuan penelitian ini dapat memberikan justifikasi empiris terhadap signifikansi model *Quiz Team* kaitannya dengan minat dan hasil belajar siswa. Justifikasi ini dapat memperkuat teori atau konsep model *Quiz Team* terutama keefektifan dalam pengembangan minat dan hasil belajar IPA dan kebenaran atau koherensi dari teori model *Quiz Team* berbasis etnosains.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Temuan penelitian ini memberi manfaat secara praktis bagi subjek penelitian, praktisi maupun peneliti lain yaitu sebagai berikut.

a. Bagi siswa

Dengan digunakannya model pembelajaran *Quiz Team* dalam pembelajaran IPA, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga pemahaman konsep IPA dan sikap ilmiah siswa dapat berkembang secara optimal.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan positif bagi guru dalam melaksanakan peningkatan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains dapat mempermudah guru menanamkan minat belajar siswa sehingga ajeg dan membudaya sehingga hasil belajar pun meningkat. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan meningkatkan kepercayaan guru dalam menggunakan dan mengembangkan berbagai model pembelajaran yang

sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA.

c. Bagi Kepala Sekolah

Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini bermanfaat dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolahnya serta memberi pengetahuan kepada kepala sekolah apabila ada guru disekolahnya mengalami masalah serupa. Sehingga dapat menciptakan *output* yang lebih berkualitas dengan memiliki minat belajar dan hasil belajar yang tinggi melalui model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung memiliki kemampuan akademik yang tinggi, dengan demikian hal ini membantu Kepala Sekolah untuk meningkatkan prestasi akademik siswanya.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi bermanfaat bagi kepala sekolah selaku pengambil kebijakan, dalam menggunakan berbagai model pembelajaran inovatif bagi kepentingan belajar siswa, sehingga dapat memberikan kontribusi positif dalam pencapaian tujuan.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan bandingan bagi penelitian yang lebih luas.

### 1.7 Penjelasan Istilah

Model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains adalah sebuah metode pembelajaran yang menekankan pada keberagaman budaya dan pengetahuan lokal dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Gugus II Kecamatan Kuta Utara Kabupaten Badung. Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar IPA serta meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan berpusat pada siswa. Dengan mempertimbangkan keberagaman budaya dan pengetahuan lokal, model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan menarik bagi siswa. Meningkatnya minat dan hasil belajar IPA siswa juga dapat berdampak positif pada prestasi akademik mereka di mata pelajaran lainnya. Model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains juga dapat mendorong siswa untuk bekerja sama secara tim, meningkatkan keterampilan sosial mereka. Dengan bekerja dalam tim, siswa dapat saling membantu dan belajar dari pengalaman dan pengetahuan satu sama lain. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa, keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Model pembelajaran ini tidak hanya berdampak positif pada pembelajaran IPA, tetapi juga pada perkembangan pribadi siswa secara keseluruhan. Model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains, siswa akan berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang budaya dan etnis. Hal ini dapat memperluas pemahaman mereka tentang dunia dan meningkatkan toleransi serta penghargaan terhadap perbedaan. Dengan demikian, model pembelajaran ini juga berkontribusi pada pembentukan karakter siswa yang inklusif dan terbuka terhadap keragaman.

## 1.8 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Kuta Utara Kabupaten Badung. Dalam asumsi ini diasumsikan bahwa penggunaan model pembelajaran yang melibatkan aspek etnosains dapat meningkatkan minat belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPA. Asumsi ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang relevan dengan budaya dan kehidupan sehari-hari siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah model pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Kuta Utara Kabupaten Badung. Dalam penelitian ini, dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains dan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran berbasis etnosains memiliki minat belajar dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Quiz Team* berbasis etnosains dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Dengan demikian, etnosains dapat menjadi alternatif metode

pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

### **1.9 Rencana Publikasi**

Hasil penelitian ini akan ditulis menjadi artikel yang akan dipublikasikan pada Jurnal Media Bina Ilmiah yang merupakan jurnal sinta 4 dengan P-ISSN 18783787 dan E-ISSN 26153505.

