



Implementasi Model Pembelajaran Team Quis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Topik 7 Indahya Keragaman Budaya Negeriku, Aku Dan Kebutuhanku Kelas IV SDK Kota Bone Tahun Ajaran 2023/2024

Yunita Luruk Fahik¹, Uslan², Suryadin Hasyda³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia

Email: uslanspd@gmail.com

Article History

Published :
31 Mei 2024

Kata kunci:

Model Pembelajaran Team Quis, Hasil Belajar

Keywords:

Team Quiz
Learning results

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Pada topik aku dan kebutuhanku dikelas IV SDK Kota Bone tahun ajaran 2023/2024 melalui penerapan model Team Quis. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di SDK Kota Bone Kecamatan Weliman dari bulan mei 2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDK Kota Bone Kecamatan Weliman tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 20 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes hasil belajar, dan lembar observasi guru dan siswa dengan menggunakan model pembelajaran Team Quis. Serta perangkat pembelajaran berupa ATP, Modul Ajar, LKPD, dan Materi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Team Quis mengalami peningkatan. Pada pre test, ketuntasan belajar siswa 2,41 Setelah melakukan tindakan siklus I, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 2,41 Kemudian pada siklus II ketuntasan belajar meningkat lagi menjadi 7,69 dengan nilai rata-rata 8,54 Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Quis dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDK Kota Bone.

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in learning Natural and Social Sciences (IPAS) on the topic of me and my needs in class IV SDK Kota Bone in the 2023/2024 school year through the application of the Team Quiz model. This research is a class action research. This research was conducted at SDK Kota Bone, Weliman District from May 2024. The subjects of this study were fourth grade students at SDK Kota Bone, Weliman District in the 2023/2024 school year consisting of 20 students. Data collection techniques were carried out with learning outcome tests, and teacher and student observation sheets using the Team Quiz learning model. As well as learning tools in the form of ATP, Teaching Modules, LKPD, and Materials. The results showed an increase in student learning outcomes. Student learning outcomes after the application of the Team Quiz learning model have increased. In the pre test, student learning completeness was 2.41 After taking cycle I action, student learning completeness increased to 2.41 Then in cycle II learning completeness increased again to 7.69 with an average score of 8.54 Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the Team Quiz learning model can improve the learning outcomes of IPAS students in grade IV SDK Kota Bone.

This is an open access article
under the **CC-BY-SA** license



A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam kehidupan manusia, yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai alat penting untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh. Dalam konteks nasional, pendidikan memainkan peran kunci dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, yang nantinya akan menentukan kemajuan dan kesejahteraan bangsa Indonesia. Dengan demikian, setiap individu memiliki hak yang sama untuk mengakses pendidikan yang berkualitas, yang diharapkan dapat mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global di masa depan. Proses pendidikan di Indonesia diorganisir oleh pemerintah

dan didukung oleh berbagai lembaga pendidikan swasta yang berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inovatif. Pendidikan tidak hanya sekadar penguasaan ilmu pengetahuan kognitif, tetapi juga mencakup pengembangan aspek afektif dan psikomotor, sehingga menghasilkan manusia yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berkarakter, berkepribadian, dan mampu berkontribusi secara aktif dalam masyarakat.

Salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang berfungsi untuk membekali siswa dengan pengetahuan tentang alam dan masyarakat. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru IPAS di SDK Kota Bone, ditemukan bahwa banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, yang menunjukkan adanya kesenjangan dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi pendidikan yang lebih efektif, salah satunya adalah dengan inovasi dalam model pembelajaran yang diterapkan.

Model pembelajaran yang dipilih harus mampu memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan menggunakan potensi mereka secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang telah terbukti efektif adalah model Team Quiz, yang dikembangkan oleh Mel Silberman. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, di mana siswa dibagi ke dalam tim dan setiap anggota bertanggung jawab untuk menyiapkan serta menjawab kuis. Dalam pelaksanaan model ini, siswa tidak hanya belajar untuk memahami materi, tetapi juga untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model Team Quiz ini telah diuji dalam berbagai penelitian sebelumnya dan terbukti dapat meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa secara signifikan. Istarani (2017) menyimpulkan bahwa penerapan model Team Quiz dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar mereka, khususnya dalam mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai implementasi model pembelajaran Team Quiz dalam meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan topik "Indahnya Keragaman Budaya Negeriku, Aku dan Kebutuhanku" di kelas IV SDK Kota Bone, Kupang, Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini juga berfokus pada evaluasi perubahan yang terjadi pada karakter dan hasil belajar siswa setelah penerapan model ini, untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan menggunakan model Team Quiz, diharapkan tidak hanya hasil belajar siswa yang meningkat, tetapi juga karakter positif seperti tanggung jawab, kerjasama, dan kepercayaan diri.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai efektivitas model pembelajaran Team Quiz dalam konteks pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang diberikan kepada siswa. Selain itu, siswa diharapkan dapat merasakan peningkatan dalam hasil belajar dan pengembangan karakter yang lebih baik, yang pada akhirnya akan membantu mereka dalam menjalani pendidikan dan kehidupan di masa mendatang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan dalam konteks pendidikan saat ini, tetapi juga memiliki potensi untuk memberikan dampak positif yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDK Kota Bone Malaka, Jl. Bonetasea, Kecamatan Weliman, Kabupaten Malaka, pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV SDK Kota Bone Malaka, terdiri dari 5 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran melalui penerapan tindakan tertentu. PTK, yang pertama kali dikenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1944, dilakukan secara siklus dengan empat tahap utama: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, seperti yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (2018).

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Team Quiz, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sebelum memulai siklus, peneliti melakukan observasi awal mengenai hasil belajar siswa dan menemukan bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum optimal dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan temuan ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran Team Quiz.

Pada tahap perencanaan tindakan, peneliti menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), menyiapkan modul ajar, dan lembar observasi untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama penerapan model

pembelajaran Team Quiz. Selain itu, peneliti juga meminta kesediaan observer untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru kelas IV SDK Kota Bone Malaka. Pada kegiatan awal, guru memotivasi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menyiapkan aktivitas pembelajaran. Dalam kegiatan inti, siswa dibagi menjadi dua lingkaran untuk berbagi informasi secara bergantian dengan menggunakan model Team Quiz. Pada kegiatan akhir, guru meminta siswa menulis rangkuman dan mengadakan evaluasi berbentuk kuis lisan.

Observasi dilakukan oleh observer untuk menganalisis aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, dan hasilnya digunakan untuk memberikan masukan bagi siklus berikutnya. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan dan kendala yang muncul selama pelaksanaan tindakan, dan hasil refleksi ini digunakan untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Jika hasil pada siklus I belum memuaskan, tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan tujuan memperbaiki kelemahan yang ada.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk menganalisis dan mencatat perilaku siswa selama proses pembelajaran, sementara tes hasil belajar dilakukan untuk mengukur pencapaian siswa setelah penerapan model pembelajaran Team Quiz. Tes ini terdiri dari pre-test dan post-test dalam bentuk pilihan ganda.

Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan statistik deskriptif, sementara analisis kualitatif dilakukan dengan pendekatan interaktif Miles dan Huberman (Harianti, 2015). Ketuntasan belajar dihitung dengan rumus $KB = (T/Tt) \times 100\%$, di mana KB adalah ketuntasan belajar, T adalah jumlah siswa yang tuntas, dan Tt adalah jumlah skor total. Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan apabila 80% siswa menguasai indikator hasil belajar secara klasikal setelah penerapan model pembelajaran Team Quiz pada siklus II.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Quis di kelas IV SDK Kota Bone efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian dilakukan melalui dua siklus, dengan evaluasi pada setiap siklus untuk menilai efektivitas metode yang diterapkan.

Pada siklus I, hasil observasi aktivitas guru menunjukkan bahwa rata-rata skor aktivitas guru adalah 77%. Ini menunjukkan bahwa model Team Quis diterapkan dengan kategori cukup baik. Aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata skor 68,9%, yang juga berada dalam kategori cukup baik. Meskipun demikian, hasil belajar siswa pada siklus I masih di bawah standar ketuntasan KKM, dengan rata-rata nilai 55,8%.

Tabel 1: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Aktivitas Guru	Skor yang Diperoleh	Rata-rata
Pertemuan I	60,5%	68%
Pertemuan II	75,5%	

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Aktivitas Siswa	Skor yang Diperoleh	Rata-rata
Pertemuan I	65%	68,9%
Pertemuan II	72,9%	

Tabel 3. Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I

Tes Hasil Belajar	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
Presentase	30%	70%	55,8%

Untuk meningkatkan hasil belajar, peneliti melakukan perbaikan dan penyesuaian pada siklus II. Pada siklus II, perencanaan melibatkan peningkatan motivasi dan bimbingan kepada siswa serta pengoptimalan waktu pembelajaran. Pelaksanaan siklus II dilakukan pada tanggal 10 hingga 11 Juni 2024, dengan penekanan pada perbaikan kekurangan yang ditemukan pada siklus I.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata skor 97,5% dibandingkan dengan 77% pada siklus I. Aktivitas siswa juga meningkat, dengan rata-rata skor 97% pada siklus II, dibandingkan dengan 78% pada siklus I. Grafik 4.7 menunjukkan perbandingan aktivitas guru dan siswa antara siklus I dan siklus II.

Tabel 4: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Aktivitas Guru	Skor yang Diperoleh	Rata-rata
Pertemuan I	97%	97,5%
Pertemuan II	98%	

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Aktivitas Siswa	Skor yang Diperoleh	Rata-rata
Pertemuan I	96%	97%
Pertemuan II	98%	

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II sangat signifikan, dengan rata-rata nilai tes mencapai 88%, jauh di atas KKM 70.

Tabel 6: Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II

Tes Hasil Belajar	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
Presentase	100%	0%	88%

Dengan demikian, model pembelajaran Team Quis terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan perbaikan signifikan antara siklus I dan II. Grafik perbandingan hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta tes hasil belajar pada siklus I dan II menunjukkan peningkatan yang jelas. Penelitian ini sejalan dengan temuan Maharani (2011), yang menunjukkan bahwa model Team Quis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Quis di kelas IV SDK Kota Bone efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian dilakukan melalui dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, penerapan model ini menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dengan rata-rata skor hasil belajar siswa hanya mencapai 55,8%, masih di bawah standar ketuntasan KKM 70. Observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I juga menunjukkan kinerja yang perlu diperbaiki, dengan skor aktivitas guru rata-rata 77% dan aktivitas siswa rata-rata 68,9%.

Untuk memperbaiki hasil yang kurang memadai, siklus II dilaksanakan dengan fokus pada perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus I. Peneliti meningkatkan motivasi siswa dan melakukan bimbingan lebih intensif, serta memperbaiki pengelolaan waktu pembelajaran. Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Aktivitas guru dan siswa mengalami perbaikan dengan rata-rata skor aktivitas guru mencapai 97,5% dan aktivitas siswa mencapai 97%. Hasil belajar siswa juga meningkat drastis, dengan rata-rata nilai tes akhir mencapai 88%, jauh di atas KKM 70.

Secara keseluruhan, penerapan model Team Quis berhasil meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar mereka secara substansial. Model ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Data dari kedua siklus penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan strategi yang tepat, model Team Quis dapat membawa perubahan positif yang signifikan dalam hasil belajar siswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDK Kota Bone bahwa penggunaan model pembelajaran Team Quis. Pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDK Kota Bone Tahun ajaran 2023/2024. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tercapainya indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan. Keterampilan membentuk karakter siswa menjadi pribadi yang dapat bekerja sama, bertanggung jawab, bertukar pikiran, dan mengambil keputusan bersama. Implementasi model pembelajaran Team Quis juga meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Data hasil belajar siswa yang didapat pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran koperatif ini dapat diterima dan diterapkan oleh siswa di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Fifi Nofiaturrehman. (2015). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk MI Yang menyenangkan. *Elementary* 3(2), 19-28.
- Gunawan, Rudy. (2013). *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Miarso, Yusuf Hadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Moh. Sutomo. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan Keterampilan Sosial Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. (2) 3. Pp. 38-47.
- Muslich, Masnur. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.