



Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran *Team Quiz* dan Media Teka Teki Silang

Dhea Ayu Maharani^{1*}, Intan Rahmawati², Sukamto³

¹²³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 18 February 2019

Received in revised form 20 March 2019

Accepted 20 April 2019

Available online 20 May 2019

Kata Kunci:

Teka Teki Silang, Hasil Belajar, Aktivas Siswa, Team Quiz

Keywords:

Crossword Puzzle, Learning Outcomes, Student Activities, Team Quiz

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar tematik siswa melalui strategi pembelajaran *Team Quiz* dan media teka teki silang. Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan rancangan *One-Group Pretest-Posttest*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tambakrejo 02 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu tes, observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Untuk rata-rata nilai tes sebelum diberi perlakuan menggunakan strategi *Team Quiz* dan media teka teki silang adalah 54,87 dengan 3 siswa dinyatakan tuntas dan 29 siswa dinyatakan tidak tuntas. Setelah diberi perlakuan dengan strategi *Team Quiz* dan media teka teki silang nilai rata-rata *posttest* adalah 83,19 dengan jumlah siswa 32 dinyatakan tuntas sedangkan hasil nilai aktivitas siswa pertemuan I nilai rata-rata 50,625 dan meningkat di pertemuan III dengan rata-rata 77,812. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz* dan media teka teki silang.

ABSTRACT

This study aims to study the improvement of activities and thematic learning outcomes of students through the Tim Quiz learning strategy and crossword puzzle media. This study uses Pre-Experimental Design using the Pretest-Posttest One-Group design. The population and sample of this study were fourth-grade students of SDN Tambakrejo 02 Semarang in the even semester of the 2018/2019 academic year which brought 32 students. Data collection techniques used, namely tests, observations, interviews, questionnaires, and documentation. For the average value of the test before being given using the Team Quiz strategy and the crossword puzzle media is 54.87 with 3 students declared complete and 29 students declared incomplete. After being considered with the Team Quiz strategy and crossword media the average posttest score was 83.19 with the number of students 32 approved while the results of the meeting scores of students in grade I averaged 50.625 and increased at meeting III with an average of 77.812. This shows that the increase in activity and student learning outcomes needed uses the Tim Quiz learning strategy and crossword media.

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

¹ Corresponding author.

E-mail addresses: dheaayu51@gmail.com (Dhea Ayu Maharani)

1. Pendahuluan

Pelaksanaan pendidikan yang meliputi beberapa aspek yaitu mulai dari guru, siswa, orang tua, dan juga pemerintah memiliki peran masing-masing untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Namun aspek terpenting dalam pelaksanaan pendidikan adalah guru dan siswa, dimana guru berperan sebagai pemberi ilmu pengetahuan dan siswa sebagai penerima ilmu pengetahuan dalam proses pendidikan. UU No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting pada era sekarang ini. Karena tanpa melalui pendidikan proses transformasi dan aktualisasi pengetahuan modern sulit untuk diwujudkan. Demikian halnya dengan pengetahuan ilmiah dalam pencapaiannya harus melalui proses pendidikan yang ilmiah pula. Yaitu melalui metodologi dan kerangka keilmuan yang teruji. Karena tanpa melalui proses ini pengetahuan yang didapat tidak dapat dikatakan ilmiah. Mewujudkan pendidikan yang bermutu dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat adalah tanggung jawab warga negara Indonesia seluruhnya, khususnya bagi kalangan pendidik atau guru. Meningkatkan mutu pendidikan perlu dilakukan dengan adanya pendidikan dan pelatihanserta kreativitas guru (Rantika, 2015). Dengan mutu pendidikan yang baik maka akan menciptakan sumber daya manusia yang bermutu tinggi. Ketersediaan sumber daya manusia yang bermutu harus dimulai sejak dini. Sumber daya manusia yang bermutu akan menciptakan pondasi ilmu yang kokoh. Pondasi yang kokoh akan memudahkan siswa dalam menguasai bidang ilmu yang lebih tinggi. Penciptaan pondasi ilmu pengetahuan dimulai dari pendidikan dasar. (Sito, 2018). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang. Dari temuan peneliti di SD ini siswa kelas IV masih terlihat pasif saat pembelajaran berlangsung, artinya siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, tidak ada respon lebih lanjut.

Berdasarkan penelitian tersebut maka perlu diadakannya perbaikan dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang relevan yang dapat membantu guru dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang diharapkan adalah agar siswa dapat lebih aktif dalam mengembangkan kemampuannya. Keaktifan siswa dan suasana dalam proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Solusi yang bisa diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan membuat pembelajaran yang menarik, efektif, dan berdiskusi dengan siswa lainnya, serta mampu memberikan motivasi pada siswa untuk memahami setiap materi atau konsep yang didiskusikan.

Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar dilakukan sepanjang hayat manusia, bahkan tiada hari tanpa belajar. Dengan begitu belajar tidak hanya dipahami sebagai aktivitas yang dilakukan di bangku sekolah oleh pelajar saja. Pengertian belajar sangatlah luas. Setiap ahli psikologi dan ahli pendidikan memberi definisi dan batasan yang berbeda-beda, akibatnya terdapat keragaman didalam menjelaskan dan mendefinisikan makna belajar. Meskipun ada perbedaan pandangan, namun prinsipnya mengarah pada esensi yang sama.

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Dari beberapa pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep pemahamannya atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap, baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Adapun teori belajar yang mendasari penelitian ini adalah pendapat Permatasari (2016: 18) sejarah perkembangan psikologi, dikenal beberapa aliran psikologi. Tiap aliran psikologi tersebut memiliki pandangan sendiri-sendiri tentang belajar. Pandangan itu umumnya berbeda satu sama lain dengan alasan-alasan tersendiri. Peneliti meninjau beberapa aliran psikologi dalam hubungannya dengan teori belajar yang sesuai dengan penelitian, yakni:

a. Teori Behaviorisme

Hamalik (2015:38-39) behaviorisme adalah suatu studi tentang kelakuan manusia yang mempunyai pengaruh besar terhadap masalah belajar. Belajar ditafsirkan sebagai latihan-latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Dengan memberikan rangsangan (stimulus) maka siswa akan merespon. Hubungan antara stimulus dan respon ini akan menimbulkan kebiasaan-kebiasaan otomatis pada belajar. Jadi, pada dasarnya kelakuan anak adalah terdiri atas respon-respon tertentu terhadap stimulus tertentu. Dengan adanya latihan maka hubungan akan semakin kuat.

b. Teori belajar konstruktivisme

Konstruktivisme adalah suatu pendapat yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka (Trianto, 2007:27). Menurut teori ini, satu prinsip paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak dapat hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan siswa kesempatan untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan membelajarkan siswa dengan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjatnya.

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas belajar terjadi dalam satu konteks perencanaan untuk mencapai suatu perubahan tertentu. Aktivitas belajar menggunakan seluruh potensi individu sehingga akan terjadi perubahan perilaku tertentu. Dalam pembelajaran, siswa perlu mendapatkan kesempatan untuk melakukan aktivitas. Aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok:

- a. Kegiatan – kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan – kegiatan lisan (oral), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi dan interupsi.
- c. Kegiatan – kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan dan mendengarkan radio.
- d. Kegiatan – kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat *outline* atau rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e. Kegiatan – kegiatan menggambar, yaitu menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta, dan pola.
- f. Kegiatan – kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebudayaan.
- g. Kegiatan – kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- h. Kegiatan – kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Penggolongan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Aktivitas belajar dapat diciptakan dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyajikan variasi model pembelajaran yang lebih memacu kegiatan siswa. Sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja tetapi siswa melihat, mendengar, bertanya dengan guru atau teman, berdiskusi dengan teman, mengemukakan pendapat, dan mengajarkan pada siswa lainnya sehingga siswa menjadi lebih aktif. Dengan strategi pembelajaran yang tepat serta penerapannya yang tepat pula maka akan berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Kendala yang juga dialami dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tematik. Sehingga siswa merasa kurang tertarik dan kurang memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Jadi proses pembelajaran yang seperti itu juga dapat berakibat pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Adapun pengertian hasil belajar yang lain yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku individu yang terjadi akibat adanya pengalaman setelah belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Wasliman dalam Susanto (2013:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil dari interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal, sebagai berikut:

- a. Faktor internal: faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal: faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berkaitan dengan hal tersebut, satu alternatif yang dapat digunakan guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*. Model ini dapat membantu guru untuk meningkatkan aktivitas siswa, dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa lebih lama mengingat apa yang sudah dipelajarinya. Menurut Julianti (2015) dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* dalam pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang aktif, karena siswa akan lebih banyak berpartisipasi dalam aktivitas belajarnya, sehingga suasana belajar terasa lebih efektif dan menyenangkan. Menurut Naniek (2017) teknik *Quiz Team Quiz* merupakan merupakan teknik pembelajaran melalui kerja sama tim dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa takut. Menurut Wulandari (2017) *Team Quiz* merupakan salah satu tipe dalam metode pembelajaran active learning yang berfungsi untuk mengaktifkan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, menghidupkan suasana belajar dan meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap apa yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa aktif di ruang kelas. *Team Quiz* merupakan strategi pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mei Silberman yang mana siswa dibagi dalam tiga kelompok besar dan semua anggota bersama-sama mempelajari materi tersebut, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban, setelah materi selesai diadakan suatu pertandingan akademis. Adapun penjelasan lain mengenai strategi *Team Quiz* merupakan strategi yang dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membuat bosan. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa strategi *Team Quiz* ini sangat membantu siswa dalam proses belajar dengan meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap apa yang dipelajarinya dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Adapun Kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran *Team Quiz*,

Kelebihannya: a) Berpusat pada peserta didik, b) Penekanan pada menemukan pengetahuan bukan menerima pengetahuan, c) Sangat menyenangkan, d) Memberdayakan semua potensi dan indera peserta didik, e) Menggunakan banyak media, dan f) Disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada. Sedangkan kelemahannya: a) Peserta didik sulit mengorientasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik, b) Waktu yang terbatas.

Sebuah strategi pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu juga dengan strategi *Team Quiz*. Untuk mengatasi kelemahannya tersebut, diperlukan modifikasi dalam pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran dimana untuk penyajian kuis dilakukan per tim dalam tiap pertemuan, pembuatan soal dilakukan dirumah sehingga memungkinkan siswa berdiskusi di luar kelas. Agar tidak didominasi oleh siswa pintar, maka setiap siswa diwajibkan mencari jawaban kuis dan guru mencatat nama setiap siswa yang menjawab dengan alasan penambahan nilai sehingga seluruh siswa dapat termotivasi untuk ikut menjawab.

Berikut merupakan langkah-langkah dalam strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* adalah sebagai berikut: a) Pilihlah topik yang bisa disajikan dalam tiga segmen, b) Bagilah siswa menjadi tiga tim, c) Jelaskan format pelajaran dan mulailah penyajian materinya. Batasi hingga 10 menit atau kurang dari itu, d) Perintahkan tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat. Kuis tersebut harus sudah siap dalam tidak lebih dari 5 menit. Tim B dan C menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan mereka, e) Tim A memberi kuis kepada anggota tim B, jika tim B tidak dapat menjawab satu pertanyaan, tim C segera menjawabnya, f) Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota tim C, dan mengulang proses tersebut, g) Ketika kuisnya selesai, lanjutkan dengan segmen keduadari pelajaran anda, dan tunjukkanlah tim B sebagai pemandu kuis, h) Setelah tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran anda, dan tunjukkanlah tim C sebagai pemandu kuis.

Sedangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa yaitu media teka teki silang. Dengan media teka teki silang tersebut, siswa merasa tertantang dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Teka teki silang atau TTS adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya bisa dibagi kedalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi. Namun permainan TTS disini digunakan peneliti sebagai media pembelajaran tematik kels IV SD. Teka teki silang melibatkan

partisipasi siswa sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Dengan TTS ini dapat memberikan pemahaman terhadap materisecaramudah dan mendalam. Menyusun TTS ini akan mengundangpartisipasi dan minat darisiswa. Teka-teki silang sebagai teknikpembelajaran kosakata tentu lebih menarikkarena mengandung unsurpermainan, hiburan dan dapat dilakukan secara santai denganberbagai variasi. Media teka teki silang ini disusun sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru selama proses belajar megajar. Media TTS diberikan setelah pembelajaran selesai untuk menguji kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Peneliti memberi kesimpulan bahwa penguasaan media teka teki silang dapat mengukur dan meningkatkan kognitif siswa.

Pelaksanaan pendidikan memiliki sebuah tata aturan yang mengatur jalannya proses pendidikan. Di Indonesia aturan tersebut tercantum dalam tatanan kurikulum. Saat ini kurikulum yang digunakan di kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 adalah kurikulum 2013 atau yang dikenal dengan pembelajaran tematik. Pengembangan kurikulum 2013 akan terus dilakukan untuk memperbaharui kurikulum agar sesuai dengan perubahan zaman. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema topik pembahasan. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang akan membantu siswa untuk belajar bermakna, dikatakan bermakna karena siswa dapat belajar secara langsung mengenai konsep suatu teori yang dikaitkan dengan konsep teori lainnya.

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik

Kadir dan Asrohah (2014: 26) dalam pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan tema ini, diperoleh beberapa keunggulan kelemahan, yaitu:

a. Keunggulan pembelajaran tematik.

- 1) Dapat mengurangi *overlapping* antara berbagai mata pelajaran, karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit.
- 2) Menghemat pelaksanaan pembelajaran terutama dari segi waktu, karena pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran.
- 3) Anak didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
- 4) Pembelajaran menjadi holistik dan menyeluruh akumulasi pengetahuan dan pengalaman anak didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga anak didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu sama lain.
- 5) Keterkaitan antara satu mata pelajaran dengan lainnya akan menguatkan konsep yang telah dikuasai anak didik, karena didukung dengan pandangan dari berbagai perspektif.

b. Kelemahan pembelajaran tematik

- 1) Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
- 2) Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memerhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar dibeberapa mata pelajaran.
- 3) Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak.

Untuk mengatasi kelemahan pembelajaran tematik, peneliti menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz* karena strategi *Team Quiz* merupakan metode yang mudah untuk dilakukan tanpa persiapan khusus. Melalui penerapan strategi *Team Quiz* guru lebih mudah menyampaikan materi karena guru hanya menerangkan materi secara klasikal, kemudian siswa dibagi kedalam kelompok besar. Masing masing kelompok dapat mendiskusikan pokok bahasan yang telah disajikan dalam bentuk makalah ataupun rangkuman. Jadi guru tidak perlu mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Sedangkan penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak peneliti menggunakan media teka teki silang karena media teka teki silang tidak hanya digunakan untuk satu mata pelajaran namun berbagai mata pelajaran bisa disatukan menggunakan media tersebut.

2. Metode

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Tambakrejo 02 Kecamatan Gayamsari Kota Semarang. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun 2018/2019.

B. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* berbantu media teka teki silang.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas dan besarnya tidak dapat ditentukan secara langsung. Variabel terikat pada penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang.

C. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Pre-Eksperimental Design* dengan menggunakan rancangan *One-Group Pretest-Posttest*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes, angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.

E. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Tambakrejo 02 Semarang semester genap tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 32 siswa.

F. Teknik Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah keaktifan bertanya siswa pada suatu kelas berdistribusi normal atau tidak [12].

2) Uji T-test

Uji t *Separated Varians* yang digunakan untuk menghitung hasil belajar siswa [13]. Dan uji t satu sampel untuk menganalisis aktivitas belajar siswa.

G. Indikator Keberhasilan Penelitian

- Rata-rata aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang meningkat.
- Rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang mencapai KKM secara individual dan klasikal.
- Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*

3. Hasil dan Pembahasan

Perhitungan nilai *pretest* dan nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan hasilnya berbeda. Berikut tabel nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang. Data hasil belajar nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang dapat dilihat pada Tabel 1. berikut:

Tabel 1. Data Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	72	96
Nilai Terendah	36	68
Rata-rata	54,875	83,1875

(Sumber: Data primer yang diolah, 2019)

Berdasarkan Tabel 1. terdapat perbedaan antara nilai tertinggi, terendah dan rata-rata pada data hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Pada nilai *pretest* diperoleh nilai tertinggi 72 dengan nilai terendah 36, sedangkan pada nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi 96 dengan nilai terendah 68. Nilai rata-rata *pretest* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) sebesar 54,875. Sedangkan setelah diberikan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* berbantu media teka teki silang diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 83,1875.

Selain nilai *pretest* dan *posttest*, berikut ini juga disajikan data mengenai nilai aktivitas belajar siswa. Penilaian disajikan dalam bentuk angket. Angket aktivitas belajar siswa mencakup beberapa

indikator yaitu kegiatan – kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, metrik, mental, dan emosional.

Penilaian aktivitas belajar dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran ke-1, pembelajaran ke-3 dan pembelajaran ke-5 melalui penggunaan model *Team Quiz*, untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dapat mencapai kriteria baik atau tidak. Perhitungan nilai aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Aktivitas Belajar Siswa

Pertemuan	Nilai Aktivasi Belajar Siswa
Pertemuan Ke-1	50,625
Pertemuan Ke-3	66,875
Pertemuan Ke-5	77,812
Rata-Rata	65,104

(Sumber: Data primer yang diolah, 2019)

Berdasarkan Tabel 2. hasil aktivitas belajar siswa dari pertemuan ke-1 sampai 3 mengalami kenaikan dan mencapai kriteria baik pada pertemuan ke-3. Hal ini berarti aktivitas belajar siswa sudah mencapai nilai yang ditargetkan.

Berdasarkan perhitungan nilai *pretest* yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1057 < 0,886$ dengan $n = 32$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$. Pada tahap akhir berikutnya dilakukan kembali uji normalitas dengan menggunakan nilai *posttest*. Berdasarkan perhitungan diperoleh $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,10798 < 0,886$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Selanjutnya perhitungan uji t aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa dengan uji t diketahui thitung lebih besar dari ttabel ($15,25521 > 2,03951$). Hasil perhitungan uji t hasil belajar thitung lebih besar dari ttabel ($14,5181 > 1,99897$) maka H_0 ditolak. Disimpulkan bahwa H_a diterima, artinya 1) Ada peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* 2) Ada peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz*. Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Quiz* dengan media teka teki silang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data penelitian, dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* berbantu media teka teki silang efektif terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang, dengan rincian hasil sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa mencapai 28,31 dengan nilai rata-rata *pretest* mencapai 54,88 sedangkan nilai rata-rata *posttest* mencapai 83,19 . Hal ini berarti bahwa nilai *posttest* pada kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang setelah menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* lebih baik dari nilai *pretest* sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* dan 2) Aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* sudah mencapai kriteria baik. Hasil penilaian aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa mencapai nilai rata-rata dari 50,66 sampai dengan 77,81 yang artinya sudah mencapai kriteria baik.

Dari hasil penelitian, maka saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut: 1) Guru hendaknya dapat mempertimbangkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* karena model *Team Quiz* ini dapat memberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya dan dapat melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain serta saling memberikan pengetahuan sesama temannya, dan 2) Guru dapat mempertimbangkan media teka teki silang sebagai salah satu alternatif media yang membantu siswa dalam memahami materi dan membuat siswa tertarik sehingga tidak merasa bosan, serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Daryanto. 2013. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Julianti, Rika Warda, Maskun dan Muhammad Basri. 2015. Efektivitas Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz pada Pembelajaran Sejarah Kelas X. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah (PESAGI)* Vol. 3 No. 6 Hal. 1-12. http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/10433/pdf_144. Diakses 4 Juni 2019.
- Kusumawardani, Cintya. 2017. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung". Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kadir dan Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik* Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Naniek Kusumawati. 2017. Penerapan Metode Active Learning Tipe Team Quiz untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya dan Kreatifitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Ronowijayan Ponorogo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* Vol. 1 No. 2 Hal. 26-36. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>. Diakses 4 Juni 2019.
- Permatasari, Putri Ayu. 2016. "Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengadakan Variasi Pada Pembelajaran Tematik Di Gugus Imam Bonjol Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan". <https://lib.unnes.ac.id/24194/1/1401412044.pdf>. Skripsi. Diakses 7 Oktober 2018.
- Rantika dan Faisal Abdulah. 2015. Penggunaan Media Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali. *Jurnal Ilmiah PGMI* Vol. 1 No. 1. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/522>. Diakses 4 Juni 2019.
- Rusman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Royani, M dan Muslim, Bukhari. 2014. "Keterampilan Bertanya Siswa SMP Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Pada Materi Segi Empat". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 2, Nomor 1.
- Sardiman, A.M. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sitio, Satriana. 2018. Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* Vol. 1 No. 1 Hal 64-75. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/165/161>. Diakses 4 Juni 2019.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suprijono, Agus. 2017. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wulandari, Yessi, Agus Wahyuni, dan Elisa. 2017. Efektifitas Metode Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Pesawat Sederhana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika* Vol. 2 No.2 Hal. 202-206. <https://media.neliti.com/media/publications/187750-ID-none.pdf>. Diakses 4 Juni 2019.