

Penggunaan Metode Pembelajaran *Team Quiz* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn

Desak Putu Putri*

SD Negeri 1 Petak, Badung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 19 August 2020
Received in revised form
30 September 2020
Accepted 10 October 2020
Available online 29
November 2020

Kata Kunci:

Prestasi Belajar PKn,
Model Pembelajaran *Team Quiz*

Keywords:

Civics Learning Achievement, Team Quiz Learning Model

ABSTRAK

Kemampuan siswa untuk kompetensi mata pelajaran PKn cukup rendah. Tujuan penulisan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah metode Pembelajaran *Team Quiz* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Metode pengumpulan datanya adalah tes prestasi belajar. Metode analisis datanya adalah deskriptif. Hasil yang diperoleh dari penelitian Penggunaan model pembelajaran Metode Pembelajaran *Team Quiz* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada yang awalnya 66,87 setelah diberikan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 71,87 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 80,20. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah Penggunaan Metode Pembelajaran *Team Quiz* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

ABSTRACT

This research was conducted at SD Negeri 1 Petak in class VI, where the students' ability for competency in Civics subjects was quite low. The purpose of writing this classroom action research is to determine whether the Team Quiz learning method in Civics learning can improve student achievement. The data collection method is a learning achievement test. The data analysis method is descriptive. The results obtained from the research using the Quiz Team Learning Method learning model in Civics learning can improve student achievement. This is evident from the results obtained at the beginning 66.87 after being given action in the first cycle increased to 71.87 and in the second cycle increased again to 80.20. The conclusion from this research is that the use of the Team Quiz Learning Method in Civics learning can improve the learning achievement of grade VI students at SD Negeri 1 Petak.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk dapat mewujudkan tujuan tersebut, dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan diperlukan berbagai upaya aktif dari pendidik untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Proses pembelajaran di kelas akan berhasil jika dalam pelaksanaannya guru memahami dengan baik peran, fungsi dan kegunaan mata pelajaran yang diajarnya. Disamping mengetahui peran, fungsi dan kegunaan mata pelajaran, guru juga diharapkan mampu menerapkan berbagai metode ajar sehingga paradigma pengajaran dapat dirubah menjadi paradigma pembelajaran. Menurut (Marcella, 2018) pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk mengembangkan manusia menjadi manusia yang utuh. Mengembangkan siswa menjadi manusia yang

utuh tentu bukan hanya meningkatkan kemampuan pada tingkat kognitif, melainkan juga afektif dan psikomotorik. Kenyataan saat ini belum menunjukkan tujuan dari Pendidikan itu secara optimal, hal ini ditunjukkan dengan prestasi belajar.

Rendahnya prestasi belajar siswa bisa saja disebabkan oleh rendahnya kemauan guru untuk menerapkan model dan strategi pembelajaran yang benar yang bisa membuat siswa aktif dalam belajar. Masih banyak guru lebih cenderung berperan sebagai penyampai materi ajar ketimbang sebagai seorang guru sejati yang seharusnya bertugas sebagai pendidik dan pengajar. Hal tersebut terjadi akibat rendahnya kemauan guru menyiapkan bahan yang lebih baik, termasuk kemauan guru itu sendiri untuk menerapkan metode-metode ajar yang lebih konstruktivis. Selain itu, guru kurang berkeinginan untuk mengembangkan keterampilan mengajar yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang siswa lebih aktif dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Purnama & Afriansyah, 2016) dimana Kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran sangatlah dibutuhkan untuk mendukung siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, seorang guru dianjurkan untuk memilih strategi yang sesuai dalam menyampaikan pembelajaran yang memacu siswa untuk aktif di dalamnya. Strategi merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk memilih kegiatan pembelajaran yang akan digunakan.

Untuk mampu melakukan semua hal yang diharapkan oleh pemerintah, maka sebagai seorang guru harus memiliki keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran. Wardani dan Siti Julaeha menjelaskan tujuh syarat keterampilan yang mesti dikuasai guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk disebut profesional, yaitu: 1) keterampilan bertanya, 2) keterampilan memberi penguatan, 3) keterampilan mengadakan variasi, 4) keterampilan menjelaskan, 5) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, 6) keterampilan membimbing diskusi, dan 7) keterampilan mengelola kelas. Keterampilan-keterampilan ini berhubungan dengan kemampuan guru untuk menguasai dasar-dasar pengetahuan yang dapat memudahkan mereka untuk melakukan persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran untuk memberikan dukungan terhadap cara berpikir siswa yang kreatif dan imajinatif (Modul IDIK 4307: 1-30).

Agar materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima oleh siswa dengan optimal, maka diperlukan media pembelajaran. "Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar" (Arsyad, 2009). Ada beberapa definisi mengenai media pembelajaran yang diungkapkan oleh para ahli. Rossi dan Breidle dalam (Sanjaya, 2011) mengemukakan bahwa "media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya". Menurut (Dalvi, 2006) bahwa *Team Quiz* "merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar". Jadi, model pembelajaran *Team Quiz* adalah model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan tanggung jawab siswa melalui kegiatan bertanya dan menjawab dalam suasana yang menyenangkan. Menurut (Srijayanti, 2014) Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* ini, siswa bersama-sama dengan timnya mempelajari materi dalam lembaran kerja, mendiskusikan materi, saling memberikan arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban. Materi belajar dibagi sesuai dengan jumlah tim sehingga masing-masing tim akan memperoleh kesempatan sebagai tim penanya dan tim penjawab. Dalam penelitian (Darwanti, 2017), dapat dijelaskan alasan dipilihnya metode pembelajaran *quiz team* dikarenakan dengan adanya kompetisi antar kelompok yang dirancang dalam suatu permainan yang menjadikan siswa aktif mencari penyelesaian masalah yang menjadi tanggung jawabnya dalam kegiatan kuis, pembelajaran tidak membosankan, dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa diharapkan lebih memahami konsep, menguasai materi dan dapat memecahkan permasalahan yang bervariasi. Dalam (Silberman, 2007) prosedur *quiz team* adalah sebagai berikut: (a) Guru memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam beberapa bagian. (b) Siswa membentuk tim belajar dan masing-masing tim akan mendapatkan tugas untuk membahas satu bagian dari topik yang telah ditentukan. (c) Guru menjelaskan aturan main dan prosedur *quiz team*. (d) Guru menyajikan topik bahasan secara sekilas. (e) Diskusi dimulai dan tim pertama akan menyiapkan kuis jawaban singkat tentang topik yang dibahas, sementara tim lain akan menyiapkan diri dan memeriksa catatan mereka. (f) Kuis dimulai dengan tim pertama sebagai pemimpin kuis, 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 kuis dengan memberikan pertanyaan selanjutnya kepada tim kedua lalu ulangi prosesnya secara bergantian. (h) Ketika kuis selesai, lanjutkan ke bagian kedua kuis dan tunjukkan tim kedua sebagai pemimpin kuis, ulangi proses kuis seperti pada kuis bagian pertama. (i) Begitu seterusnya hingga semua tim mendapat giliran

Semua uraian di atas menunjukkan hal-hal yang perlu dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa seperti penguasaan metode-metode ajar, penguasaan model-model pembelajaran; penguasaan teori-teori belajar penguasaan teknik-teknik tertentu; penguasaan peran fungsi serta kegunaan mata pelajaran. Apabila betul-betul guru menguasai dan mengerti tentang hal-hal tersebut dapat diyakini

Indikator keberhasilan penelitian yang diusulkan dalam penelitian ini pada siklus I dan II mencapai nilai rata-rata 75,00 dengan ketuntasan belajar 85%. dengan KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran PKN pada SD Negeri 1 Petak adalah 75.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil tes prestasi belajar yang merupakan tes kognitif dan afektif memforsir siswa untuk betul-betul dapat memahami apa yang sudah dipelajari. Nilai rata-rata siswa di siklus I sebesar 71,87 menunjukkan bahwa siswa setelah menguasai materi yang diajarkan walaupun belum begitu sempurna. Setelah dibandingkan nilai awal, nilai siklus I dan nilai siklus II, terjadi kenaikan yang signifikan, yaitu dari rata-rata nilai awal adalah 66,87 naik di siklus I menjadi 71,87 dan di siklus II naik menjadi 80,20. Kenaikan ini tidak bisa dipandang sebelah mata karena kenaikan nilai ini adalah dari upaya-upaya yang maksimal yang dilaksanakan peneliti demi peningkatan mutu pendidikan dan kemajuan pendidikan khususnya di SD Negeri 1 Petak. Mata pelajaran PKN menitik beratkan kajiannya pada aspek kognitif, afektif sebagai pedoman atas kemampuan siswa baik pikiran, perilaku maupun keterampilan yang dimiliki. Untuk semua bantuan terhadap hal ini, Metode Pembelajaran Team Quiz menempati tempat yang penting karena dapat mengaktifkan siswa secara maksimal. Dari nilai yang diperoleh siswa, sebanyak 18 orang siswa mendapat nilai tuntas. Namun dari ke 18 siswa tersebut ada 0 orang siswa yang mendapat nilai setara KKM. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa menguasai mata pelajaran PKN apabila dibandingkan dengan nilai awal siswa sesuai data yang sudah disampaikan dalam analisis sebelumnya.

Hasil tes prestasi belajar di siklus I telah menemukan efek utama bahwa penggunaan metode tertentu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang dalam hal ini adalah Model Pembelajaran Team Quiz. Hal ini sesuai dengan hasil meta analisis metode pembelajaran yang dilakukan oleh Soedomo (1989/1990) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru berpengaruh terhadap prestasi belajarnya. Seperti telah diketahui bersama bahwasannya mata pelajaran PKN menitikberatkan pembelajaran pada aspek kognitif, Afektif, dan Psikomotor sebagai pedoman perilaku kehidupan sehari-hari siswa. Untuk penyelesaian kesulitan yang ada maka penggunaan metode ini dapat membantu siswa untuk berkreasi, bertindak aktif, bertukar pikiran, mengeluarkan pendapat, bertanya, berdiskusi, berargumentasi, bertukar informasi dan memecahkan masalah yang ada bersama dengan anggota kelompok diskusinya. Hal inilah yang membuat siswa berpikir lebih tajam, lebih kreatif dan kritis sehingga mampu untuk memecahkan masalah-masalah yang kompleks dan efek selanjutnya adalah para siswa akan dapat memahami dan meresapi mata pelajaran PKN lebih jauh. Kendala yang masih tersisa yang perlu dibahas adalah prestasi belajar yang dicapai pada siklus I ini belum memenuhi harapan sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian yang diusulkan pada mata pelajaran PKN di sekolah ini yaitu SD Negeri 1 Petak. Oleh karenanya upaya perbaikan lebih lanjut masih perlu diupayakan sehingga perlu dilakukan perencanaan yang lebih matang untuk siklus selanjutnya. Hal ini dikarenakan Model Team Quiz mengajak siswa melakukan diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, memberi arahan, mengemukakan pendapat, dan menyampaikan informasi dengan cara bekerjasama bersama timnya (Ningrum, 2015; Nurbani & Sofyan, 2015).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fadilah, 2019) menyatakan bahwa model pembelajaran Quiz Team mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 8 Kediri pada pelajaran Ekonomi materi pendapatan nasional di semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Ernawati, 2019) menyatakan bahwa model team quiz dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar PAI siswa kelas VI di SD Negeri 07 Pontianak Timur, kota Pontianak (Kalbar).

Hasil yang diperoleh dari tes prestasi belajar di siklus I menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran sudah cukup baik. Ini terbukti dari rata-rata nilai siswa mencapai 71,87. Hasil ini menunjukkan bahwa Metode Pembelajaran Team Quiz telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa menempe ilmu sesuai harapan. Metode Pembelajaran Team Quiz merupakan metode yang cocok bagi siswa apabila guru menginginkan mereka memiliki kemampuan berkreasi, berargumentasi, mengeluarkan pendapat secara lugas, bertukar pikiran, berargumentasi, mengingat penggunaan metode ini adalah untuk memupuk kemampuan berbicara dihadapan orang banyak. Menurut (Dalvi, 2006) bahwa *Team Quiz* "merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar". Jadi, model pembelajaran Team Quiz adalah model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan tanggung jawab siswa melalui melalui kegiatan bertanya dan menjawab dalam suasana yang menyenangkan. Menurut (Srijayanti, 2014) Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* ini, siswa bersama-sama dengan timnya mempelajari materi dalam lembaran kerja, mendiskusikan materi, saling memberikan arahan, saling memberi

pertanyaan dan jawaban. Materi belajar dibagi sesuai dengan jumlah tim sehingga masing-masing tim akan memperoleh kesempatan sebagai tim penanya dan tim penjawab. Model pembelajaran *quiz team* menjadikan siswa aktif mencari penyelesaian masalah yang menjadi tanggung jawabnya dalam kegiatan kuis, pembelajaran tidak membosankan, dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa diharapkan lebih memahami konsep, menguasai materi dan dapat memecahkan permasalahan yang bervariasi (Darwanti, 2017; Tulsahidah, 2018). *Team Quiz* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa takut (Kusumawati, 2017).

Hasil penelitian ini ternyata telah memberi efek utama bahwa model yang diterapkan dalam proses pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Temuan ini membuktikan bahwa guru sudah tepat memilih metode dalam melaksanakan proses pembelajaran karena pemilihan metode merupakan hal yang tidak boleh dikesampingkan. Hal ini sejalan pula dengan temuan-temuan peneliti lain seperti yang dilakukan oleh (Inten, 2004; Puger, 2004) yang pada dasarnya menyatakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Saputrae et al., 2017) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Quiz Team Berbasis Permainan Kamus Mini terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus IV Abiansemal Tahun Pelajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran quiz team berbasis permainan kamus mini terhadap hasil belajar pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus IV Kecamatan Abiansemal Tahun Pelajaran 2016/2017. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Nurbani, 2015) dengan judul Efektivitas Metode Pembelajaran Quiz Team Pada Matakuliah Logika Komputer Ditinjau Dari Motivasi Belajar Mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah Logika Komputer dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran quiz team antara kelas yang menggunakan metode konvensional (F ratio (14,788) > F tabel (3,99)), (2) terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa terhadap matakuliah Logika Komputer antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran quiz team dengan kelas yang menggunakan metode konvensional ditinjau dari motivasi belajar (kelompok motivasi tinggi harga p value = (0,042 < 0,05) kelompok motivasi rendah harga p value = 0,032 < 0,05), dan (3) tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar (F ratio (0,450) < F tabel (3,99)).

4. Simpulan dan Saran

Temuan yang ditemukan pada penelitian ini berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: a) Dari data awal ada 13 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan pada siklus I menurun menjadi 6 siswa dan siklus II tidak ada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM; b) Dari rata-rata awal 66,87 naik menjadi 71,87 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 80,20; c) Dari data awal siswa yang tuntas hanya 11 orang sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 18 siswa dan pada siklus II menjadi banyak yaitu 24 siswa.

Berdasarkan hasil pencapaian tujuan pembelajaran yang dilampiri dengan pembuktian dapat disampaikan bahwa Metode Pembelajaran Team Quiz dapat menjawab tantangan yakni mampu mencapai tujuan penelitian akibat usaha maksimal peneliti dari penyusunan kisi-kisi dan instrumen penelitian, penggunaan sarana triangulasi data sampai pada pelaksanaan penelitian yang maksimal.

Adapun temuan yang sudah disimpulkan dari hasil penelitian, dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran dalam bidang studi PKn, dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut: 1) Dalam melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn, penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz semestinya menjadi pilihan dari beberapa metode yang ada mengingat metode ini telah terbukti dapat meningkatkan kerjasama, berkreasi, bertindak aktif, bertukar informasi, mengeluarkan pendapat, bertanya, berdiskusi, berargumentasi dan lain-lain; 2) Walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari Metode Pembelajaran Team Quiz dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama untuk meneliti bagian-bagian yang tidak sempat diteliti; 3) Selanjutnya untuk adanya penguatan-penguatan, diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna verifikasi data hasil penelitian.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007*. Jakarta: BSNP.
- Dalvi. 2006. Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam pembelajaran Agama dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team. *Jurnal Guru*. *Jurnal Guru* Vol. 3, No. 1, Juli 2006.
- Darwanti, D. (2017). Efektivitas Metode Quiz Team Dan Murder Terhadap Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran IPS Pada Kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI. *JPIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 26(1), 18-25. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpis.v26i1.6926>
- Darwanti, D. (2017). Efektivitas Metode Quiz Team Dan Murder Terhadap Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran IPS Pada Kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI. *JPIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 26(1), 18-25. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpis.v26i1.6926>
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2002. *Model Pembelajaran Team Quiz*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas. 2011. *Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Penjaminan Mutu Pendidik.
- Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan. 2008. *Metode dan Teknik Supervisi*. Jakarta: Depdiknas.
- Ernawati, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pai Dengan Metode Team Quiz Siswa Kelas Vi. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(1), 29. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jvip.v11i1.26014>
- Fadilah, R. U. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Quiz Team Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas Xi Ips 2 Sman 8 Kediri Di Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal of Sharia Economics*, 1(2), 146-164. <https://doi.org/https://doi.org/10.35896/jse.v1i2.74>
- Kusumawati, N. (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*, 1(2), 26-36. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v1i2.1830>
- Marcella, Adelia, Imanuel Adhitya Wulanata, Tanti Listiani. 2018. Penerapan *Team Quiz* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Antar Siswa Kelas VIII-B pada Mata Pelajaran Matematika [The Implementation of A Team Quiz to Improve The Cooperation Skills Among Grade 8B Students in Mathematics]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* Hal. 124-134. Tersedia Pada: <https://ojs.uph.edu/index.php/JOHME/article/view/799>.
- Modern Educators and Lexicographers. 1939. *Webster's New American Detionary*. New York: 140 Broadway, Books, Inc.
- Ningrum, N. (2015). Pengaruh Penerapan Model Active Learning Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Semester Genap Smk Kartikatama Metro Tahun Pelajaran 2014/2015. *PROMOSI (Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 93-103. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ja.v3i1.146>
- Nurbani, N., & Sofyan, H. (2015). Efektivitas metode pembelajaran quiz team pada matakuliah logika komputer ditinjau dari motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 261-272. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6424>
- Nurbani. 2015. Efektivitas Metode Pembelajaran Quiz Team Pada Matakuliah Logika Komputer Ditinjau Dari Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 5, Nomor 2, Juni 2015. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6424>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 Tahun 2007 Tanggal 23 November 2007. Jakarta: Depdiknas.

- Purnama, Imas Layung, dan Ekasatya Aldila Afriansyah. 2016. Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Complete Sentence* dan *Team Quiz*. Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 10, Nomor 1, Hal. 27-43. Tersedia Pada: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/view/326>.
- Sahertian, Piet A & Aleida Sahertian. 1992. *Supervisi Pendidikan dalam Rangka Program Inservice Education*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, H. Wina. 2011. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Saputra, I Made Rai, dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Quiz Team Berbasis Permainan Kamus Mini terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus IV Abiansemal Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha Volume 5 Nomor 2*. <http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10778>
- Silebarman, L. Melvin. (2006). *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Soedomo, M. 2001. *Landasan Pendidikan*. Malang: Penyelenggara Pendidikan Pascasarjana Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi.
- Sriyanti, Ni Putu Sukma, I Gede Meter, I Wayan Darsana. 2014. Model Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan Media Gambar Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, Vol. 2 No. 1, Hal. 1-10. Tersedia Pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3230>.
- Sukidin, Basrowi, Suranto. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit: Insan Cendekia.
- Supardi, 2005. *Pengembangan Profesi dan Ruang Lingkup Karya Ilmiah*. Jakarta: Depdiknas.
- Surya, Mohammad. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Tulshidah, R. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Team Quiz Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Makanan Dan Minuman Halal Dan Haram. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 3(1), 22-42. <https://doi.org/10.15575/ath.v3i1.4198>