

**PENGARUH METODE *TEAM QUIZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI TOTO MARGOMULYO**

***THE EFFECT THE TEAM QUIZ METHOD ON THE MOTIVATION OF LEARNING
MATHEMATICS STUDENTS IN CLASS V SD STATE TOTO MARGOMULYO***

Ayu Khoirunnisa, Resti Septikasari, Sri Enggar Kencana Dewi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nurul Huda, OKU Timur

email : kayu82532@gmail.com

ABSTRACT

Learning motivation plays an important role in providing enthusiasm, a sense of pleasure in learning. Based on the results of observations in the fifth grade of SD Negeri Toto Margomulyo in the mathematics learning process, it is known that the teacher has not used the Team Quiz learning method. The Team Quiz learning method is one method that can create a pleasant learning atmosphere that will increase absorption which will later affect student learning motivation. The formulation of the research problem is "How Big is the Influence of Team Quiz Method on Mathematics Learning Motivation of Fifth Grade Students of SD Negeri Toto Margomulyo". This study aims to determine the effect of the Team Quiz method on motivation to learn mathematics in the form of Pre-Experiment Design One-Group Pretest-Posttest. The population in this study were fifth grade students at SD Negeri Toto Margomulyo with a total population of 25 students. The sample in this study was taken using the Saturated Sampling Technique, where all members of the population were sampled. Data collection techniques using questionnaires and documentation techniques. Based on the results of the study, it is known that the results of the hypothesis using the t-test are known from the calculation results that the tcount value of the learning motivation variable is 2,973 with a ttable value of 2,060, because the tcount value is $2,973 > ttable\ 2,060$, the H_a hypothesis is accepted and the H_o hypothesis is rejected. This means that from these results there is an Influence of Learning Motivation Using the Team Quiz Learning Method for Class V SD Negeri Toto Margomulyo.

Keywords: *Team Quiz Method, Learning Motivation, Mathematics Lessons*

ABSTRAK

Motivasi belajar berperan penting dalam memberikan semangat, rasa senang dalam belajar. Motivasi merupakan segala sesuatu yang ditunjukkan untuk mendorong atau memberi semangat untuk melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan hasil pengamatan dikelas V SD Negeri Toto Margomulyo pada proses pembelajaran matematika diketahui guru belum menggunakan metode pembelajaran *Team Quiz*. Metode pembelajaran *Team Quiz* merupakan salah satu metode yang dapat menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan yang akan meningkatkan daya serap yang nantinya akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Rumusan masalah penelitian ini adalah "Seberapa Besar Pengaruh Metode *Team Quiz* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Toto Margomulyo". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode *Team*

Quiz terhadap motivasi belajar matematika dengan bentuk *Pre-Eksperimen Design One-Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Toto Margomulyo dengan jumlah populasi sebanyak 25 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan Teknik Sampling Jenuh, yaitu semua anggota populasi dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan teknik dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil hipotesis menggunakan uji t diketahui dari hasil perhitungan didapat nilai t_{hitung} variabel motivasi belajar yaitu 2,973 dengan nilai t_{tabel} 2,060, karena nilai t_{hitung} 2,973 $>$ t_{tabel} 2,060 maka hipotesis H_a diterima dan hipotesis H_o ditolak. Artinya dari hasil tersebut terdapat adanya Pengaruh Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Team Quiz* Siswa Kelas V SD Negeri Toto Margomulyo.

Kata Kunci : Metode *Team Quiz*, Motivasi Belajar, Pelajaran Matematika

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat adanya motivasi peserta didik dalam belajar. Dalam proses pembelajaran yang baik dan inovatif peran guru tidak hanya sebagai transformator tetapi sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator. Siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya sebagai sumber belajar.

Di SD Negeri Toto Margomulyo dari hasil pengamatan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung guru belum menggunakan metode pembelajaran yang interaktif, partisipasi peserta didik masih rendah dan pasif cenderung hanya sebagai penerima saja.

Hal ini terlihat dari cara penyampaian materi oleh guru dilakukan dengan metode ceramah, mencatat di papan tulis sehingga peserta didik menjadi bosan dan tidak memperhatikan terhadap pembelajaran karena proses pembelajaran di dalam kelas menjadi tidak menyenangkan yang mengakibatkan kurangnya motivasi belajar siswa saat proses belajar berlangsung. Ketidaktepatan metode pembelajaran yang dipilih pendidik akan menyebabkan materi pembelajaran tidak tersampaikan secara baik kepada peserta didik sehingga akan berdampak pada motivasi belajar siswa.

Motivasi merupakan sesuatu yang penting bagi seseorang. Menurut Uno (dalam Arjuniwati, 2019) Motivasi bermakna sebagai suatu tekad yang ada dalam diri individu untuk melakukan suatu kegiatan. Sedangkan menurut (Sardiman, 2014) Motivasi mempunyai fungsi penting dalam suatu kegiatan, yang nantinya akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Fungsi motivasi yaitu mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, menentukan arah perbuatan, yakni sebagai arah tujuan yang hendak di capai, menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan tersebut.

Menurut (Adriani & Rasto, 2019) Motivasi mendefinisikan sebagai daya dorong untuk menumbuhkan dan meningkatkan semangat belajar. Motivasi ditunjukkan dengan adanya rasa ketertarikan terhadap proses pembelajaran, perasaan senang, adanya perhatian, partisipasi untuk belajar. Motivasi belajar siswa perlu digunakan, karena dapat mempermudah proses belajar siswa sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal.

Menurut (Mardiyanto, 2014) Metode yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika yaitu metode pembelajaran *Team Quiz*. Metode pembelajaran *Team Quiz* merupakan metode pembelajaran aktif yang mana dalam proses pembelajaran ini 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.

Kelebihan metode pembelajaran *Team Quiz* menurut (Suprijono, 2014) sebagai berikut: a) Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar. b) Membangun kreatifitas diri siswa. c) Meraih makna belajar melalui pengalaman karena memfokuskan siswa sebagai subjek belajar. d) Menambah semangat dan minat belajar siswa.

Metode Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Team Quiz* tipe *Active Learning*, menurut (Silberman, 2013) metode tersebut berfungsi untuk menghidupkan situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas serta materi yang dipelajari dapat lebih mudah dipahami dengan menggunakan metode sebuah permainan kuis dan dibagi beberapa kelompok besar dalam belajar. Jika proses pembelajaran dilakukan dengan permainan, maka siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Dengan menerapkan metode pembelajaran *Team Quiz* maka guru dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan gagasan sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar tentu saja dapat menciptakan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan. Pemilihan metode pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran alternatif yang menarik dan melibatkan siswa lebih berpartisipasi aktif untuk belajar dalam permainan sebuah tim, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui “Pengaruh Metode *Team Quiz* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Toto Margomulyo”.

2. TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Motivasi merupakan sesuatu yang penting bagi seseorang. Motivasi berakar dari kata “motif” yang bermakna sebagai suatu tekad yang ada di dalam diri individu untuk melakukan suatu kegiatan. (Arjuniwati, 2019). Hal tersebut mendefinisikan motivasi sebagai daya dorong untuk menumbuhkan dan meningkatkan semangat dan aktivitas belajar. Motivasi yang ada dalam diri siswa sangat berpengaruh terhadap perkembangan dalam proses belajar mengajar. Fungsi motivasi yaitu mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, menentukan arah perbuatan, yakni sebagai arah tujuan yang hendak di capai, menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan tersebut. (Sardiman, 2014:25).

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat dijadikan sebagai alat motivasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mendorong tumbuhnya rasa senang terhadap pelajaran, menumbuhkan rasa motivasi belajar untuk mengerjakan tugas, dan memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami pelajaran yang disampaikan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat memberikan ketertarikan suasana belajar yang

menyenangkan adalah metode pembelajaran *Team Quiz* yang dapat menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir aktif dan kreatif siswa sehingga siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi.

Menurut (Hermanto, 2018) Metode *Team Quiz* merupakan metode dimana siswa dilatih untuk belajar dan berdiskusi kelompok. Guru memberikan kuis pertanyaan materi pelajaran kepada siswa, kemudian salah satu kelompok untuk menjawab, apabila kelompok tersebut tidak bisa menjawab maka pertanyaan dilempar ke kelompok lainnya. Dapat juga dilakukan dengan cara guru memberikan soal pertanyaan untuk rebutan menjawab untuk mendapatkan point terbanyak.

Menurut (Dalvi, 2016) bahwa metode *Team Quiz* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar melalui kegiatan bertanya dan menjawab dalam suasana belajar yang menyenangkan. Menurut (Srijayanti, 2014) dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Quiz*, siswa bersama-sama dengan timnya memperelajari materi, saling memberikan arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban. Materi belajar dibagi sesuai dengan jumlah tim sehingga masing-masing tim akan memperoleh kesempatan untuk menjawab.

Dalam penelitian (Darwanti, 2017) dapat dijelaskan alasan dipilihnya metode pembelajaran *Team Quiz* dikarenakan dengan adanya kompetisi anatar kelompok yang dirancang dalam suatu permainan yang menjadikan siswa aktif mencari penyelesaian masalah yang menjadi tanggung jawab dalam kegiatan kuis, pembelajaran tidak membosankan, dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain. Penelitian yang dilakukan oleh (Naniek Kusumawati, 2017) bahwa penerapan metode pembelajaran *active learning Team Quiz* mampu meningkatkan keaktifan bertanya siswa dan kreatifitas belajar siswa pada pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan (Wisnu Wibisono, 2017) dalam penerapan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* banyak mengalami peningkatan keaktifan belajar siswa. Pada pra tindakan ada 33 siswa tidak aktif, 3 siswa jarang aktif dan tidak ada kategori siswa yang sering aktif dan selalu aktif.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono 2017:99).

Berdasarkan landasan teori, penelitian yang relevan, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. H_a = Adanya pengaruh antara metode pembelajaran *Team Quiz* terhadap motivasi belajar pada pelajaran matematika siswa V SD Negeri Toto Margomulyo.
2. H_o = Tidak adanya pengaruh antara metode pembelajaran *Team Quiz* terhadap motivasi belajar pada pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri Toto Margomulyo.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu *Pre-Experimental Designs (nondesigns)*. Bentuk desain penelitian *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* yang akan digunakan peneliti adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada jenis penelitian ini, peneliti sebelumnya memberikan *pretest* kepada kelompok yang akan diberikan perlakuan. Kemudian peneliti melakukan perlakuan atau *Treatment*. Perlakuan yang dilakukan peneliti yaitu dengan menerapkan metode *Team Quiz* setelah selesai perlakuan, peneliti memberikan *posttest*. Besarnya pengaruh perlakuan dapat di ketahui secara lebih akurat dengan cara membandingkan antara hasil *pretest* dengan *posttest* yang dilakukan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik angket dan dokumentasi. Instrumen motivasi belajar siswa yang digunakan berupa kisi-kisi dan lembar kuesioner, (Sugiyono, 2017) angket adalah teknik pengumpulan data yang terdiri dari pertanyaan yang diberikan kepada responden. Angket bertujuan untuk menggali data mengenai motivasi belajar siswa. Sedangkan teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan pengumpulan data mengenai data nama-nama dan nilai siswa yang menjadi sampel penelitian, foto-foto serta video serta video sebagai bukti telah di laksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Instrumen penilaian motivasi belajar disusun berdasarkan indikator menurut (Uno, 2017) yaitu: (1) tekun dalam mengerjakan tugas, (2) adanya dorongan keinginan berhasil, (3) adanya dorongan ingin belajar, (4) ulet dalam menghadapi kesulitan, (5) mandiri dalam belajar, (6) senang mengerjakan soal-soal, (7) dapat mempertahankan pendapatnya. Indikator tersebut dikembangkan menjadi 20 pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan positif dan negatif. Setiap butir soal terdapat dua jawaban Ya/Tidak yang akan dipilih oleh siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji t. Validitas butir digunakan untuk mengetahui butir instrumen yang valid dan tidak valid. Menurut (Arikunto, 2012) Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Sedangkan uji reliabilitas Menurut (Sudjana, 2012) uji reliabilitas dapat diterima apabila indeks diatas 0,7 dan reliabilitas 0,8 dinyatakan baik. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat analisis melalui uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi data. Setelah uji normalitas terpenuhi kemudian dilakukan analisis tahap akhir yaitu uji t.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, pengujian validitas butir soal dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 20. Peneliti menggunakan 20 butir soal dengan pertanyaan angket yang dijawab oleh 25 responden. Kriterianya yaitu butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka hasil r_{hitung} pada butir tertentu di nyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas terhadap 20 soal yang valid ada 13 soal sedangkan soal yang tidak valid ada 7 soal, hasil analisis validasi dengan $N=25$, maka r_{tabel} : 0,396.

Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa item soal 20 dengan uji reliabilitas soal pada 25 responden diperoleh indeks reliabilitas sebesar 0,793 yang berkategori keeratan yang tinggi, berarti reliabilitasnya dapat dikatakan reliable. Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis dengan perhitungan uji normalitas pada taraf signifikansi kolom *Shapiro Wilk* nilai *pretest* diperoleh 0,270 dan nilai *posttest* diperoleh 0,301, karena nilai untuk taraf signifikansi dari hasil *pretest* dan *posttest* $>0,05$. Jadi dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data uji hipotesis yang menandakan bahwa motivasi belajar dalam penelitian kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah semua tahapan penelitian dilakukan selanjutnya melakukan pengujian tahap akhir, yaitu pengujian hipotesis untuk membuktikan metode *Team Quiz* berpengaruh atau tidak dalam motivasi belajar siswa. Menggunakan rumus uji t diketahui hasil perhitungan didapat nilai t_{hitung} variabel motivasi belajar yaitu 2,973 dengan nilai t_{tabel} 2,060, karena nilai t_{hitung} $2,973 > t_{tabel}$ 2,060 maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya dari hasil tersebut

dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya Pengaruh Motivasi Belajar dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Team Quiz* Siswa Kelas V SD Negeri Toto Margomulyo.

Penelitian dilaksanakan selama 1 minggu pada tanggal 18 April sampai 24 April. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Eksperimental Designs One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini mempunyai satu variabel bebas yaitu metode *Team Quiz* dan satu variabel terikat yaitu motivasi belajar peserta didik. Dan sebagai populasi dan sampel yang diambil dalam penelitian ini kelas V sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 25 peserta didik.

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD negeri Toto Margomulyo adalah dengan menggunakan metode *Team Quiz*, karena tipe metode pembelajaran *Team Quiz* merupakan metode pembelajaran aktif yang mana dalam metode *Team Quiz* ini siswa dalam proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, metode ini dibagi menjadi tiga tim besar. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat. (Maisaroh dan Rostrieningsih, 2012). Hal ini sejalan dengan peneliti, bahwa metode *Team Quiz* berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya atau menjawab dan meningkatkan kemampuan tanggung jawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari melalui metode *Team Quiz* yang menyenangkan.

Menggunakan metode *Team Quiz* pada pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan, siswa terlibat aktif dan maksimal dalam belajar, siswa lebih memahami materi yang disampaikan karena siswa berlatih menyelesaikan soal dengan belajar sambil bermain. Guru lebih sebagai fasilitator sehingga siswa dapat mengembangkan kreatifitas belajar mereka sendiri (Putri, SD., Subroto, T. Sunarto, 2013). Hal tersebut sejalan dengan peneliti, bahwa pembelajaran aktif menggunakan metode *Team Quiz* dapat mendorong siswa untuk secara aktif terlibat dalam topik pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa yang menunjukkan bahwa sebagian siswa mencapai tujuan dari pembelajaran. Dengan adanya metode *Team Quiz* akan memberikan kesempatan siswa untuk saling mendapatkan nilai tertinggi pada proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti juga mengalami kendala saat metode *Team Quiz* diterapkan. Kendala tersebut berupa kelemahan dari metode *Team Quiz* yaitu peserta didik kurang dapat memanfaatkan waktu dengan baik, pada saat diskusi tim peserta didik sulit untuk berkonsentrasi pemikirannya jika tidak didampingi oleh guru, pembahasan terkesan tidak terarah dan terfokus. Hal ini sejalan dengan (Suprijono, 2014), dimana yang menjadi kelemahan dari metode ini adalah penggunaan waktu yang relatif lama dan pengendalian siswa yang lebih sulit karena siswa sulit mengorientasikan pemikirannya ketika tidak didampingi oleh guru.

Terlepas dari kelebihan dan kelemahan metode *Team Quiz*, selama proses penelitian di dalam kelas peneliti menemukan bahwa seluruh siswa merasa senang dan antusias terhadap metode *Team Quiz* karena mereka mencoba metode baru dalam proses belajarnya yang lebih menyenangkan. Siswa yang termotivasi dengan metode yang baru akan meningkatkan motivasi belajar yang tinggi pada pelajaran matematika.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang pengaruh metode pembelajaran *Team Quiz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri Toto Margomulyo, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten OKU Timur, Tahun pelajaran 2021/2022 dapat disimpulkan bahwa: (1) Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Toto Margomulyo yang diajarkan

menggunakan metode *Team Quiz* terdapat peningkatan setelah dilakukan instrumen angket. Hal tersebut dapat terlihat dari siswa yang diberikan *pretest* didapat nilai rata-rata 13,28 dan setelah siswa diberikan *posttest* didapat nilai rata-rata 16,28. Artinya, dari hasil tersebut terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *Team Quiz*, dilihat dari nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari nilai rata-rata *pretest*. (2) Besarnya pengaruh metode *Team Quiz* terhadap motivasi belajar siswa dilakukan pengujian hasil hipotesis menggunakan uji t diketahui nilai hasil perhitungan didapat nilai t_{hitung} variabel motivasi belajar yaitu 2,973 dengan nilai t_{tabel} 2,060, karena nilai t_{hitung} 2,973 > t_{tabel} 2,060 maka hipotesis H_a diterima dan hipotesis H_o ditolak. Artinya dari hasil tersebut terdapat adanya Pengaruh Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Team Quiz* Peserta Didik Di Kelas V SD Negeri Toto Margomulyo.

Limitasi dan studi lanjutan

Limitasi atau kelemahan pada penelitian ini terletak pada proses penelitian. Peneliti menyadari bahwa dalam suatu penelitian pasti terdapat banyak kekurangan dan kelemahan. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan metode *Team Quiz* menggunakan waktu pembelajaran menjadi lebih lama, ruang kelas menjadi gaduh dan proses pembelajaran menjadi tidak terfokuskan serta pengendalian siswa akan lebih sulit. Untuk kedepannya apabila ada mengaplikasikan metode *Team Quiz* harus menyiapkan materi yang menarik untuk siswa atau bisa menggunakan metode ini pada mata pelajaran lain.

Ucapan terima kasih

Terimakasih kepada Universitas Nurul Huda yang telah memberikan fasilitas dan tempat belajar, terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan bimbingan sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

- A.M, Sardiman. 2013. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Andriani, R., & Rasto. 2019. *Motivasi belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan. Volume 4, No. 1, hlm. 80-86.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arjuniwati, A. 2019. *Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Quiz Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Volume 3, No.1.hlm. 1-13.
- Dalvi, 2016. *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Agama dengan menggunakan Metode Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz*. Jurnal Guru. Volume 3, No. 1, Juli 2016.
- Darwanti, 2017. *Efektivitas Metode Team Quiz Terhadap Aktifitas Belajar dan kemampuan Pemecahan Masalah dalam pembelajaran IPS ppada kelas VIII SMP*

Laboratorium Percontohan UPI. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial. Volume 26, Nomor 1 Hal. 18-25.

Hermanto, B. E. Winarty. 2018. *Penerapan Model Discovery dengan Variasi Team Quiz sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar*. Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS hal. 526-538.

Maisaroh & Rostrieningsih. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Team Quiz pada mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 01 Bogor*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Vol. 8, No.2 November 2012.

Mardiyanto, S. 2014. *Pengaruh Model Active Learning Dengan Strategi Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Mekanik Dasar Di SMK Negeri 5 Surabaya*. Jurnal. Pendidikan Teknik Elektro. ISSN: 2252-5149. Vol.3/no.1/2014

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 Pendidikan Dasar 1(2):26-36.

Putri, SD., Subroto, T & W Sunarto. 2013. *Pengaruh Metode Aktif Tipe Team Quiz Berbantuan Question Card Terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Penelitian Chemistry in Education, 2 (1), hlm.1-7.

Srijayanti, N. dkk. 2014. *Model Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Media Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V*. Jurnal Mimbar PGSD Undiksha Volume 2. Nomor 1.

Silberman, L. Melvin. 2013. *Active Learning (Cara Belajar Aktif)*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Sudjana, N. 2012. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono. 2014. *Cooperative Learning. Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Uno, H. 2017. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang aktif dan Kreatif*. Jakarta: Bumi Aksara.