

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF STAD BERBANTUAN MEDIA LKS DAN QUIZIZ SERTA MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD DI KECAMATAN BUMIAJI KOTA BATU

Erna Minarti Ningsih
Pengawas Sekolah Dinas Pendidikan Kota Batu

Email: minartierna@gmail.com

(Naskah Masuk: 24 Mei 2022, Diterima Untuk Diterbitkan: 30 September 2022)

ABSTRAK: Belajar merupakan proses berkelanjutan, diharapkan berpusat pada siswa guna mencapai perubahan yang diharapkan. Kegiatan belajar matematika dirasa kurang menarik, sulit dan membosankan. Siswa cenderung takut sehingga tidak menyukai pelajaran matematika. Seringnya guru menyampaikan materi dengan model ceramah. Dari hasil belajar siswa inilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang motivasi dan hasil belajar dengan model kooperatif STAD berbantuan media LKS dan media Quiziz. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: pengaruh penerapan model kooperatif *Student Teams Achievement Division* berbantuan media LKS dan media Quiziz serta motivasi belajar terhadap hasil pembelajaran matematika SD di Kecamatan Bumiaji Kota Batu. Penelitian dengan menggunakan metode eksperimen ini bertujuan menyelidiki hubungan sebab akibat dari perlakuan-perlakuan penggunaan model kooperatif STAD. Berdasarkan hasil output uji homogenitas didapatkan nilai $\text{sig. } 0,019 \geq 0,05$, maka H_0 diterima, maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan varian dari beberapa kelompok (homogen). Berdasarkan hasil output uji normalitas hasil belajar didapat nilai $\text{sig. } 0,06 \geq 0,05$, maka H_0 diterima dan kesimpulannya data hasil belajar berdistribusi normal. Dan di kelas rendah nilai $\text{sig. } 0,249 \geq 0,05$, maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan data hasil belajar berdistribusi normal. Nilai signifikansi model pembelajaran dan kemampuan siswa adalah $0,000$, maka $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak, sehingga disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif STAD dengan berbantuan Media Quiziz terhadap siswa kelas V dengan kemampuan tinggi atau rendah di SD Kecamatan Bumiaji Kota Batu. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan perbandingan dan landasan dalam penelitian lanjutan yang berhubungan dengan peningkatan proses belajar matematika siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci : Pembelajaran Kooperatif STAD, LKS, Kuis, Hasil Belajar

ABSTRACT: Learning is a continuous process, expected to be student-centered in order to achieve the expected changes. Mathematics learning activities are considered less interesting, difficult and boring. Students tend to be afraid so they don't like math. Teachers often deliver material using a lecture model. From the results of student learning, researchers are interested in conducting research on motivation and learning outcomes with the STAD cooperative model assisted by LKS media and quiziz media. This study aims to determine: the effect of applying the Student Teams Achievement Division cooperative model with the help of LKS and Quiziz media as well as learning motivation on elementary mathematics learning outcomes in Bumiaji District, Batu City. STAD cooperative model. Based on the results of the homogeneity test output obtained the value of $\text{sig. } 0.019 \geq 0.05$,

then H_0 is accepted., it can be concluded that there is no difference in variance from several groups (homogeneous). $0.06 > 0.05$, then H_0 is accepted and the conclusion is that the learning outcomes data are normally distributed. And in the low grade sig value. $0.249 > 0.05$, then H_0 is accepted. Thus, it can be concluded that the learning outcomes data are normally distributed. The significance value of the learning model and students' abilities is $0,000$, then $0,000 < 0.05$, H_0 is rejected, so it can be concluded that there is an effect of STAD cooperative learning model assisted by Media Quizziz on class students. V with high or low ability in SD Bumiaji District, Batu City. It is hoped that the results of this study can be used as a basis for comparison and for further research related to improving students' mathematics learning processes in elementary schools.

Keywords: STAD Cooperative Learning, LKS, Quiz, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Globalisasi menuntut perubahan bagi setiap individu karena mempengaruhi sistem dan nilai kehidupan manusia yang harus dihadapi. Tantangan untuk sumber daya manusia yang berkarakter handal dan memiliki daya saing tinggi. Untuk itu proses pendidikan diarahkan pada proses pembentukan *skill* (keterampilan). Pada proses pembelajarannya diperlukan keseimbangan antara teori dan praktek. Pada realisasi pembelajarannya harus berbasis pada siswa (*student centre oriented*). Pada prosesnya siswa dapat belajar mandiri. Para pendidik diberi kebebasan untuk berkreasi, berinovasi, diberi fasilitas untuk mengembangkan keilmuannya melalui pelatihan, *workshop*, seminar studi lanjut, dan lainnya.

Belajar merupakan proses berkelanjutan, diharapkan berpusat pada siswa guna mencapai perubahan yang diharapkan. Pada akhir proses pembelajaran diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam efektifitas pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat diukur dari prestasi belajar dan dilihat dari perubahan tingkah laku secara nyata.

Kegiatan belajar matematika dirasa kurang menarik, sulit dan membosankan. Siswa cenderung takut sehingga tidak menyukai pelajaran matematika. Seringnya guru menyampaikan materi dengan model ceramah membuat siswa sulit memahami materi yang disampaikan, interaksi penyaji materi dan siswa tidak terlihat aktif, Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang menyenangkan unruk siswa. Berdasarkan hasil tes yang diselenggarakan guru ternyata nilai siswa tidak sesuai yang diharapkan (nilai siswa masih di bawah KKM).

Dari hasil belajar siswa inilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang motivasi dan hasil belajar dengan model kooperatif STAD berbantuan media LKS dan media quizziz. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran dan media yang bervariasi dapat memotivasi belajar siswa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran maka sekolah diharapkan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi (BNSP, Lampiran Permendiknas No 22 Tahun 2006).

Dengan harapan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif STAD siswa lebih termotivasi tertarik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru melalui Lembar Kerja Kelompok, siswa lebih tertantang untuk berkompetisi dengan kelompok lain. Terjalannya kerjasama, komunikasi antar siswa, rasa

tanggung jawab pada diri sendiri dan membantu teman di kelompok memahami menyelesaikan tugas dengan benar. Siswa memiliki rasa tanggungjawab pada kelompoknya untuk mampu memahami dan menyelesaikan tugas dengan benar

Lembar Kerja Siswa adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Lembar Kerja Siswa berisi petunjuk, langkah, untuk menyelesaikan suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya. (Depdiknas 2004:18).

Trianto (2008 : 148) mendefinisikan bahwa lembar kerja siswa adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah. Siswa dapat mencari cara untuk menyelesaikan tugas LKS nya secara kelompok maupun mandiri dan mempresentasikan hasil kerjanya. Dengan media LKS siswa diharapkan lebih memiliki rasa percaya diri dan berusaha bersaing untuk tampil terbaik. Peneliti juga menggunakan media Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa.

Media Quiziz merupakan aplikasi permainan yang bersifat naratif dan fleksibel. Media ini digunakan untuk menyampaikan evaluasi penilaian pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Mardianto (2014 : 240) merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Siberman dimana siswa dibagi dalam tiga tim. Setiap tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban dan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatan. Diharapkan siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari mampu mengajukan pertanyaan dan menyampaikan gagasan sehingga hasil belajar meningkat.

Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Sardiman AM, “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai munculnya felling yang di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang Winkel (1996:226). Siswa yang aktif dalam pembelajaran akan banyak pengalaman. Prestasi belajar merupakan pengetahuan pengalaman dan keterampilan yang membentuk kepribadian siswa. Pengetahuan pengalaman dan keterampilan yang diperoleh akan membentuk pribadi siswa. Prestasi belajar merupakan usaha maksimal yang di capai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha belajar.

Peneliti tertarik untuk mengetahui apakah pembelajaran matematika dengan model STAD berbantuan media LKS dan media Quiziz untuk peningkatan motivasi dan hasil pembelajaran peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: pengaruh penerapan model kooperatif *Student Teams Achievement Division* berbantuan media LKS dan media Quiziz serta motivasi belajar terhadap hasil pembelajaran matematika SD di Kecamatan Bumiaji Kota Batu.

KAJIAN PUSTAKA

1. Metode Pembelajaran Kooperatif

“Pembelajaran kooperatif merupakan metode dimana siswa belajar melalui bekerja dalam kelompok yang kemampuannya dicampur antara 6-7 anggota dan bekerjasama antara yang satu dengan yang lainnya untuk belajar materi-materi akademik” Slavin (dalam rahayu, 1998:155). Nurhadi dan Senduk (2003:60) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana

secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan". "Pembelajaran kooperatif merupakan belajar berkolaborasi. Belajar secara kooperatif juga menunjuk arti sosiologis, yaitu penekanannya pada aspek tugas-tugas kolektif yang harus dikerjakan bersama dalam kelompok dan pendelegasian wewenang dari guru kepada siswa" Cohen (dalam Rahayu, 1998:156). Jadi, guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya di kelompok.

Menurut Slavin: ' Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil secara dengan kegiatan kolaboratif yang beranggotakan empat orang sampai enam orang, dengan struktur kelompok yang heterogen atau beragam (Listya, 2006 : 11) 'Menurut Parker ' Pembelajaran kooperatif adalah lingkungan pembelajaran di kelas yang memberi kesempatan siswa bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas yang diberikan guru (Damayanti, 2002 : 3).

Dalam pembelajaran ini siswa belajar belajar bekerja sama dalam - kelompok kecil saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam bentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa, dengan kemampuan yang beraneka ragam atau heterogen Kelompok heterogen terdiri dari campuran kemampuan siswa , jenis kelamin dan suku (Thomson, 1995). Kondisi ini berguna untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan bekerja dengan teman yang latar belakangnya berbeda. Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-- keterampilan khusus agar siswa dapat bekerjasama di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, dapat memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama bekerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan belajar (Slavin, 1995).

2. Pembelajaran Kooperatif Model STAD

Model pembelajaran merupakan suatu program atau pola yang berguna untuk untuk membentuk kurikulum atau rencana jangka Panjang dalam pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, dan mengarahkan siswa dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (Joyce dan Weil dalam Rusman, 2018:133)

Student Team Achievement Division merupakan tipe pembelajaran kooperatif dengan Robert Slavin dan kawan kawannya sebagai pengembangnya di Universitas John Hopkin (Slavin, 1995). STAD adalah model pembelajaran kooperatif yang relative sederhana, dan dianggap model pembelajaran yang cocok digunakan siswa dan guru pada awal i menggunakan *Cooperative Learning*.

STAD merupakan type pembelajaran kooperatif yang relative sederhana di mana siswa belajar dalam kelompok yang beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan oaduan yang hiterogen kinerjanya, jenis kelamin dan suku bangsa. Guru memberi informasi dalam pembelajaran, selanjutnya siswa bekerja sama dalam kelompok agar semua a anggota kelompok telah menguasai materi pembelajaran. Semua siswa dalam kelompok mengerjakan kuis tentang materi pembelajaran dan pada saat mengerjakan kuis mereka tidak boleh saling mencontoh dan memberi bantuan.

Slavin membagi model *Cooperative Learning* dalam beberapa tipe, yakni: Jigsaw, Team Assisted Individualization (TAI), Student Teams Achievement

Division (STAD), dan Team Games Tournament (TGT). Masing-masing tipe pada dasarnya tipe-tipe pembelajaran tersebut memiliki kesamaan, yakni lebih mengutamakan kerja kelompok (dalam Yusuf, 2003:12). Tahapan pembelajaran kooperatif tipe STAD pada dasarnya dilakukan dalam 5 tahap, yakni :

- 1) Menyampaikan sajian materi
- 2) Melakukan kerja kelompok
- 3) Tes perseorangan
- 4) Menganalisis nilai perkembangan Individu
- 5) Memberi penghargaan pada kelompok

Cooperative Learning tipe STAD yang dikembangkan Robert Slavin dkk. merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang relative sederhana yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa dalam kelompoknya untuk saling memberi semangat dan, membantu dalam memahami materi pembelajaran. STAD merupakan satu model pembelajaran di mana siswa belajar dengan bantuan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dalam kelompok, berdiskusi untuk memahami teori/-konsep dan menemukan hasil yang benar.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah rancangan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan guru untuk mengarahkan perhatian siswa, memperjelas dalam menyampaikan materi pembelajaran, memotivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran, dan diharapkan hasil belajar meningkat. media pembelajaran sebaiknya dibuat menarik, mengutamakan kerja sama, interaktif, komunikatif, mempunyai karakter mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam Daryanto (2016, dinyatakan bahwa Media pendidikan digunakan sebagai alat dan bahan untuk melakukan kegiatan yang mampu mengubah lingkungan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Arsyad (2016,) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang digunakan sebagai sumber belajar, berupa wahana fisik, berisi materi instruksional di lingkungan siswa, yang diharapkan mampu merangsang siswa untuk lebih giat belajar. Media pembelajaran dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk membangkitkan motivasi, dan mampu merangsang peserta didik dan mendatangkan pengaruh psikologisnya..

Fungsi media pembelajaran, Menurut Lentz (dalam Arsyad, 2016, hlm. 20) adalah :

- a. Fungsi Atensi, media pembelajaran harus menarik perhatian siswa agar dapat meningkatkan konsentrasi pada materi yang disajikan.
- b. Fungsi Afektif, media pembelajaran mampu menggugah emosi dan sikap siswa, sehingga dapat menikmati pembelajaran.
- c. Fungsi Kognitif, media pembelajaran dapat memperlancar tercapainya tujuan untuk memahami dalam mengingat informasi atau pesan yang disampaikan.
- d. Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran untuk mengakomodasi siswa yang lemah dalam memahami materi pembelajaran.

3. Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

Menurut Indrianto dalam Alan (2012) LKS berisi pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan yang mencerminkan ketrampilan proses agar siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan yang perlu dikuasainya. Menurut Prastowo

(2011:), LKS merupakan lembaran yang berisi kegiatan, tugas yang harus dikerjakan siswa, sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai. LKS adalah panduan yang digunakan peserta didik untuk pemecahan masalah (Trianto, 2012). LKS adalah panduan pengembangan materi pembelajaran atau panduan pengembangan aspek kognitif dalam bentuk eksperimen, dan demonstrasi.

LKS adalah lembaran yang berisikan tugas yang harus dikerjakan siswa LKS berisi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Tugas pada LKS yang diperintahkan harus jelas kaitannya dengan kompetensi yang akan dicapai (Depdiknas dalam Alan, 2012).

Karakteristik LKS

- 1) LKS berisi materi yang dirangkum tidak terlalu luas pembahasannya tetapi mencakup apa yang akan dikerjakan dan dilakukan oleh siswa.
- 2) Soal dalam LKS yang dikerjakan siswa dapat berupa kegiatan percobaan yang harus lakukan.
- 3) LKS memiliki komponen-komponen seperti kata pengantar, pendahuluan, daftar isi, dll.

3. Media Quizizz

Media Quizizz merupakan media pembelajaran aplikasi pendidikan berbasis game yang juga digunakan sebagai media evaluasi pengukuran pemahaman siswa. Setelah siswa menerima materi pelajaran. Siswa merasa monoton jika evaluasi pembelajaran berupa teks sehingga dengan game Quizizz diharapkan siswa lebih tertarik, tertantang untuk mengerjakannya. Dengan menggunakan aplikasi media quizizz sebagai media pembelajaran siswa lebih memahami materi secara mandiri, tertantang mengerjakan soal evaluasi yang berupa quis, siswa lebih aktif tertantang untuk mengerjakan soal, saling komunikasi, bekerja sama, mampu manajemen waktu, lebih teliti dalam menyelesaikan tugasnya. mengukur pemahaman siswa.

Permainan Quizizz dapat dapat berfungsi sebagai pendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajarnya (Dewi, C. K. 2018:). Pola pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif yang menyenangkan dapat menggambarkan sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang sudah di sajikan guru. Media Quizizz bisa difungsikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan tetap mengaplikasikan esensi pembelajaran yang bermakna. Pembuatan Aplikasi Media pembelajaran Quizizz diawali dengan Menyusun pertanyaan dan Menyusun jawaban alternatifnya. Selanjutnya masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya. Menurut Tedjasaputra (dalam Wijayanto, 2017)

Game Edukasi Quizizz merupakan game pendidikan yang dibuat khusus. Quizizz memiliki kelebihan bermakna karena memiliki beberapa komponen, yakni bunyi, grafik, video, dan animasi, sehingga bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam mengumpulkan, menyimpan materi yang unyuk waktu yang lebih panjang, dibanding menggunakan media pendidikan konvensional (Vitianingsih, 2016).

Quizizz merupakan media berbasis game dengan aktivitas banyak pemain di dalam kelas untuk menciptakan pembelajaran di kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif (Purba, 2019). Kelebihan media quizizz salah satunya adalah pembagian soal dibatasi waktu, sehingga mengajak siswa untuk berpikir secara cepat dan tepat. Urutan soal disajikan berganti secara otomatis. Berdasarkan

penjelasan para ahli media quizizz merupakan media pembelajaran berbasis game Pendidikan yang berisikan kuis yang sangat membuat siswa berinteraksi yang dapat berupa gambar maupun suara. Dalam kegiatan pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan untuk mengadakan pretest, posttest, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan bisa untuk pekerjaan rumah. Keberhasilan media Quizizz diukur dari hasil pembelajaran .

4. Motivasi Siswa dalam Pembelajaran

Sardiman (2018:75) menyatakan bahwa Motivasi belajar merupakan “Semua daya penggerak internal siswa yang berperan mendorong semangat belajar yang dapat menjamin kelangsungan belajarnya serta dapat memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Uno (2017:23), menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam dan dari luar diri siswa untuk belajar yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik. Dari beberapa definisi motivasi belajar, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang timbul baik dari internal maupun eksternal peserta didik, yang mampu mendorong semangat belajar dan memberi arah untuk belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Motivasi merupakan kondisi yang dapat menggerakkan manusia pada tujuan tertentu. Motivasi juga dapat membantu memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Motivasi merupakan perubahan energi yang mampu sebagai daya penggerak dalam diri siswa menimbulkan semangat untuk belajar menjamin kelangsungan pembelajaran mampu memberi arah pada proses kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Motivasi juga mampu merubah energi pada diri manusia, secara sadar maupun tidak mampu mengendalikan emosi untuk bertindak melakukan aktifitas yang dikehendaki sampai tercapai satu tujuan yang dikehendaki. Sardiman (1988:75) Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dari dalam diri siswa yang dapat menimbulkan semangat, menjamin, memberi arah pada siswa akan kelangsungan proses pembelajaran sehingga tujuan yang diinginkan tercapai.

Winkel (dalam Aina Mulyana, 2018) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah segala usaha dari dalam diri sendiri yang mampu menimbulkan, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan mampu memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.

5. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2005:3) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam KBBI belajar merupakan usaha sadar untuk memperoleh kepandaian, memperoleh ilmu, berlatih yang mampu merubah tingkah laku. Berdasarkan Undang - Undang SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 pembelajaran adalah “Proses interaksi siswa dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar“

. Belajar merupakan sebuah proses pengalaman nyata yang mampu membawa perubahan sikap, pola pikir, dari sesuatu yang tidak diketahui / dimengerti menjadi hal yang diketahui dan dimengerti . Menurut Witherington dalam buku Educational Psycology mengemukakan, "Belajar merupakan perubahan kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atau sesuatu

pengertian". (dalam Ngalim Purwanto, 1990:84). Menurut Wasty Soemanto (1990:99)

Rusman (2017 : 130), berpendapat bahwa indikator hasil belajar bisa dilihat dari terjadinya perubahan persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan sikap atau akhlak. Hasil prestasi belajar siswa dapat dilihat dari kemampuan berupa nilai yang di dapat dari mengerjakan / menyelesaikan tugas pada waktu tertentu. Dari pendapat para ahli diatas hasil belajar bukan hanya hasil teori mata pelajaran saja, tetapi merupakan hasil dari ranah kognitif, afektif, psikomotor, berupa pengalaman, kebiasaan, minat bakat, kesesuaian sosial, keterampilan.

6. Penelitian Terdahulu

- 1) Ramlah. 2021. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Terhadap Motivasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Inpres Tattakang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Universitas Muhammadiyah Makassar. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe team quiz terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Tattakang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Termasuk jenis penelitian eksperimen yang bersifat (preexperimental design) dengan desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest desingn. Sampel dan populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Tattakang dengan jumlah 27 orang siswa yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Instrumen digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner/angket motivasi belajar. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan d.b = $27-1 = 26$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,055$. Setelah diperoleh thitung 17,456 ttabel 2,055 maka diperoleh thitung > ttabel atau $17,456 > 2,055$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe team quiz terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Tattakang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

- 2) Azizah, N. 2020. Penggunaan Metode Pembelajaran Quiz Team dalam peningkayan Motivasi Belajar Siswa SD. Penelitian ini untuk mengetahui hasil analisis dari studi literatur penggunaan metode pembelajaran quiz dalam peningkatam motivasi belajar siswa SD. Gari hasil peneliti terdahulu dinyatakan motivasi belajar siswa tergolong rendah, karena faktor yang berpengaruh dalam proses pembelajaran yaitu motivasi belajar yakni sebagai pendorong untuk memiliki kekuatan agar melakukan kegiatan belajar penuh semangat. Selain motivasi belajar, salah satu upaya agar pembelajaran berlangsung dengan baik dan meningkatnya hasil belajar serta motivasi belajar siswa, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menantang dengan penggunaan metode pembelajaran quiz team yaitu metode pembelajaran aktif yang dalam pelaksanaannya siswa dibagi ke dalam tiga tim untuk melakukan kuis dengan mengadakan pertandingan akademis setiap kelompok sebagai pemandu kuis. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dengan jenis pendekatan penelitian kepustakaan. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder berupa sumber yang berasal dari buku, skripsi, jurnal, artikel, karya ilmiah dan perpustakaan online. Hasil analisis data ini dengan secara deduktif dan induktif. Hasil kajian dari menganalisis penggunaan metode pembelajaran quiz team dapat disimpulkan bahwa, terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SD dengan penggunaan metode pembelajaran quiz team.
- 3) Rizkayana. 2020. Penerapan Metode Quiz Team untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menerapkan Prinsip-prinsip Kerjasama Dengan Kolega Dan Pelanggan Pada Siswa Kelas X AP SMK PGRI 1 Mejobo Kudus Tahun Ajaran 2012/2013 .Siswa kurang percaya diri dan tidak terbuka akibatnya upaya guru memberikan bantuan maupun bimbingan relative sulit dilakukan dan kurang adanya respon yang baik. Untuk itu diperlukan cara agar siswa bisa lebih tertarik pada pembelajaran Untuk itu perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode quiz untuk peningkatan keaktifan siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas X AP SMK PGRI 1 Mejobo Kudus. PTK ini dilakukan dalam dua pertemuan tiap siklus. Langkah tiap siklus : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan soal evaluasi. Hasil PTK diperoleh analisis tingkat aktivitas belajar setelah penerapan metode quiz team. Dalam siklus I pertemuan pertama, prosentase keaktifan belajar siswa sebesar 62,4%, termasuk kategori cukup. Pada siklus I pertemuan kedua keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 73,6 %, termasuk kategori tinggi namun belum mencapai kriteria keberhasilan. Kemudian pada siklus II pertemuan pertama, prosentase keaktifan belajar siswa mencapai 79,2%, kategori tinggi. Dan pada siklus II pertemuan kedua, prosentase keaktifan belajar siswa sebesar 87,2%, kategori sangat tinggi dan telah mencapai kriteria keberhasilan. Dari hasil PTK ini , disarankan agar guru SMK PGRI 1 Mejobo Kudus mulai memanfaatkan media pembelajaran untuk aktif secara individu .l.
- 4) Desak Putu P. 2020. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Melalui Metode Pembelajaran Team Quiz.. PTK ini bertujuan mengetahui upaya meningkatkan prestasi belajar siswa melalui metode Pembelajaran Team Quiz dalam pembelajaran PKn. Metode pengumpulan data menggunakan tes prestasi belajar. Metode analisis dilakukan secara deskriptif. Hasil yang diperoleh dari

PTK \ Penggunaan model pembelajaran Metode Team Quiz pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hasil belajar yang diperoleh awalnya adalah 66,87% setelah adanya tindakan pada siklus I meningkat menjadi 71,87 % dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 80,20 %. Kesimpulan PTK ini adalah Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar peserta didik.

- 5) Anik Sulistyowati 2018. Penerapan Model Pembelajaran Quiz Team Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Pemerintah Kabupaten Dan Kota Pada Siswa Kelas IV SD 4 Kaliwungu. Data yang diperoleh selama observasi pada siswa dan siswa kelas 4 SD 4 Kaliwungu Kudus materi pendidikan kabupaten dan kota masih rendah, sebagian membantu siswa sebesar 35% dan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 29%. Hal tersebut disebabkan karena guru masih menggunakan metode konvensional, minat belajar siswa rendah. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk menjernihkan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran Team Quiz Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. Dari penelitian yang dilakukan dan berdasarkan hasil serta didukung oleh data, dapat ditarik kesimpulan dari penerapan berharga model Kuis Belajar Siswa hingga 90% dan ketuntasan hasil belajar menjadi 86%.
- 6) Endang Uliyanti . 2020. Penerapan Model Kooperatif Team Quiz Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Di Kelas IV. Tujuan PTK ini adalah untuk informasi informasi tentang peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team quiz untuk pembelajaran IPS di kelas IV SDN 13 Pontianak Kecamatan Utara. Metode dalam PTK ini adalah metode deskriptif. PTK dilakukan pada kelas IV B SDN 13 Kecamatan Pontianak Utara. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV B dengan jumlah 24 siswa. PTK dilakukan dengan tiga siklus setiap siklus berisi satu kali pertemuan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Aktivitas belajar siswa pada pada awalnya 40,28% terjadi peningkatan sebesar 21,76% menjadi 62,04% pada siklus I. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,20% menjadi 78,24% dan pada siklus III terjadi peningkatan sebesar 74,00% menjadi 86,54%. Kesimpulan dari PTK ini pembelajaran kooperatif tipe team quiz \ dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik
- 7) Ari Efaningsih & Henri S, 2019. Peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa melalui Strategi pembelajaran kooperatif berbantuan kuis. PTK ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan partisipasi peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII G SMP Negeri 2 Sumpiuh, Kabupaten Banyumas. PTK dilaksanakan dalam dua siklus masing masing siklus terdiri 2 x pertemuan. Subjek penelitian dalam PTK ini berjumlah 30 siswa. PTK terdiri dari 4 langkah yang berkaitan erat yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan analisis data hasil siklus 1 diperoleh peningkatan nilai rata-rata dari kondisi awal sebesar 62% menjadi 88% pada kondisi akhir. Ketuntasan belajar yang pada kondisi awal hanya mencapai 23 % menjadi 93 % pada kondisi akhir. Partisipasi siswa meningkat dari 30% siswa berpartisipasi aktif pada kondisi awal, pada kondisi akhir partisipasi siswa mencapai 83,3 %.
- 8) Ahsan T, 2019. Peningkatan Hasil Belajar Fikih Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team. PTK ini bertujuan mendeskripsi peristiwa yang terjadi dilapangan mengenai pengaplikasian serta efektivitas

model pembelajaran aktif Tipe Quiz Team khususnya pembelajaran fikih yang di MA Ainus Syamsi Kabupaten Maros. Langkah dalam PTK ini terdiri dari perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting) melalui tiga siklus. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data yaitu dengan cara mengumpulkan data, mereduksi data, dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil PTK diperoleh pada pra siklus, evaluasi hasil awal yang dicapai oleh siswa masih rendah yaitu 21 % dengan rata-rata 67,14. Kemudian pelaksanaan siklus I pencapaian ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 36% dengan rata-rata 72,14, sedangkan siklus II pencapaian ketuntasan belajar sebesar 64 % dengan rata-rata 77,50. kemudian naik menjadi 100 % pada siklus III dengan rata-rata 82,86 artinya telah melewati kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 dengan kualifikasi nilai baik. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team sebagai bagian dari upaya peningkatan hasil belajar siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI B IPA Mata Pelajaran Fikih di MA Ainus Syamsi Kabupaten Maros.

- 9) *Hazhira Qudsyi*, dkk. 2011. Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma. Jurnal Psikologi Proyeksi. Tujuan penelitian ini adalah menguji pengaruh metode pembelajaran kooperatif (cooperative learning) dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa SMA. Hipotesis penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran kooperatif terhadap prestasi belajar siswa SMA, Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas X-3 dan kelas X-4 salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di Yogyakarta. Kelas X-3 diberikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode cooperative learning teknik Jigsaw, dan kelas X-4 diberikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode pembelajaran tradisional. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi-eksperimen dengan desain control group pre-test-post-test. Adapun alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil modifikasi Skala Motivasi Belajar dengan total aitem sebanyak 60 aitem yang terbagi dalam tiga aspek, serta alat untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa, yakni dengan Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia, dimana pada tes hasil belajar ini berisikan materi paragraf dengan pertanyaan sebanyak 36 butir soal. Tes hasil belajar ini disusun sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada silabus yang digunakan oleh guru yang bersangkutan. Hasil analisis menunjukkan t sebesar 0,257 dengan $p=0,798$, memperlihatkan hasil yang tidak signifikan ($p>0,05$), yang artinya bahwa tidak ada perbedaan antara kedua kelompok. Kesimpulan penelitian ini adalah tidak ada perbedaan prestasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa antara kelompok siswa yang diberikan pembelajaran kooperatif dengan kelompok siswa dalam pembelajaran tradisional.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian dengan menggunakan metode eksperimen ini bertujuan menyelidiki hubungan sebab akibat dari perlakuan-perlakuan penggunaan model kooperatif STAD. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui sebab akibat diantara variabel. (Maksum, 2012), Penelitian Eksperimen merupakan cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan meminimalisir, dan mengurangi bahkan menyisihkan faktor-faktor lain yang dapat mengganggu.

Metode dalam penelitian eksperimen dapat berguna untuk mempertimbangkan karena sifat penelitian eksperimen ini adalah mengujicobakan variabel untuk mengetahui akibat atau pengaruh dari perlakuan atau *treatment*. Metode dalam penelitian ini merupakan rangkaian dari kegiatan percobaan untuk menyelidiki suatu masalah sehingga diperoleh jawaban dari hipotesis penelitian. Dalam metode eksperimen harus ada faktor yang dicobakan. Pada penelitian ini faktor yang dicobakan yang juga menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media LKS dan model pembelajaran STAD berbantuan media quizziz. Sedangkan variabel terikatnya adalah siswa memiliki kemampuan tinggi dan siswa memiliki kemampuan rendah.

2. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan sumber data atau keseluruhan wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari selanjutnya ditarik kesimpulannya (Arikunto: 172). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V (lima) Sekolah Dasar guslah IV di Kecamatan Bumiassi Kota Batu.

Sampel merupakan bagian yang dapat mewakili satu populasi, yang diperoleh dari penggunaan teknik-teknik tertentu. Penelitian ini menggunakan siswa kelas V B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 18 siswa sedang siswa kelas V A sebagai kelas eksperimen terdiri dari 18 siswa.. Kedua kelas memiliki kemampuan yang berbeda, yaitu kelompok dengan kemampuan rendah dan kelompok dengan kemampuan tinggi.

3. Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data, maka teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian., Peneliti harus mengetahui teknik pengumpulan data yang digunakan, sehingga peneliti tidak memperoleh data yang memenuhi standart data yang ditetapkan (Sugiono 2015: 308). Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga datanya merupakan angka-angka hasil observasi, tes, dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui suatu pengamatan, yang disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan perilaku atau objek sasaran (Fathoni, 2011: 104). Cara yang paling efektif dalam menggunakan metode observasi adalah melengkapi dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi (Arikunto 2014: 194)

Observasi dalam penelitian ini merupakan bagian dari teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi tentang populasi, sampel, dan informasi lain yang untuk melakukan penelitian yang ada di Sekolah Dasar kelas V guslah IV di

Kecamatan Bumiaji Kota Batu.

b. Tes

Tes yang digunakan berupa pertanyaan atau latihan soal yang digunakan untuk mengetahui mengukur kemampuan dan ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto 2014: 193). Dalam penelitian ini soal tes diberikan sesudah perlakuan dengan menggunakan model kooperatif STAD dengan media quizziz dan model kooperatif STAD berbantuan media LKS dikelas eksperimen. dan model kooperatif STAD dengan bantuan media quizziz dan media LKS di kelas kontrol.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah tersedia. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiono 2015: 329). Dalam penelitian ini menggunakan m dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang profil sekolah, berupa foto, hasil tugas LKs yang dikerjakan siswa, hasil nilai quizziz, data jumlah siswa dan daftar nama siswa kelas V di Sekolah Dasar Guslah IV Kecamatan Bumiaji Kota Batu. dengan memanfaatkan dokumen-dokumen yang ada, serta arsip pendukung penelitian. Dokumentasi juga dilakuka dari pengambilan foto proses pengerjaan soal tes dan data nilai hasil tes.

2. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Dalam penelitian ini digunakan 4 macam instrumen penelitian, yaitu:

a. Pedoman Observasi

Pedoman observasi berfungsi untuk membantu dan memudahkan peneliti dalam mengamati suatu objek yang berkaitan dengan penelitian. Salah satu fungsinya untuk memperoleh informasi tentang populasi, sampel kemampuan siswa yang digunakan dalam penelitian dan informasi lain yang dibutuhkan dalam penelitian yang ada di Sekolah Dasar kelas V Guslah IV di Kecamatan Bumiaji Kota Batu.

b. Pedoman Tes

Penelitian ini menggunakan pedoman tes *Post Test*, Tes akhir yang dilakukan setelah siswa selesai melaksanakan pembelajaran model STAD dengan quizziz di kelas eksperimen. Dan sebelum digunakan tes untuk penelitian, soal tes dilakukan uji instrumen dengan uji validitas. Adapun indikator pencapaian kompetensi dan pedoman *Post Test* menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang kubus dan balok dengan menggunakan satuan volume.

c. Pedoman dokumentasi

Pedoman dokumentasi untuk dijadikan peneliti sebagai Alat bantu untuk mengumpulkan data-data tertulis yang didokumentasikan, seperti profil sekolah, data jumlah siswa dan daftar nama siswa kelas V di Sekolah Dasar Kecamatan Bumiaji Kota Batu, foto – foto penelitian dan sebagainya.

4. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik (Sugiono 2015:207). Adapun uji yang digunakan

dalam penelitian ini adalah:

a. Uji validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto 2014: 211). Perhitungan Uji Validitas dapat di analisis menggunakan uji korelasi *product moment* dengan bantuan *SPSS 22.0 for windows*. Suatu instrumen penelitian dikatakan valid, bila :

- 1) Koefisien korelasi *product moment* melebihi 0,3.
- 2) Koefisien korelasi *product moment* $> r_{\text{tabel}} (\alpha ; n-2)$, $n =$ jumlah sampel.
- 3) Nilai $\text{sig} \leq \alpha$, ($\alpha = 0,05$).

b. Uji Homogenitas

Homogenitas merupakan alat untuk menguji homogenitas kedua data dengan membandingkan kedua variansinya. Dalam penelitian ini Uji homogenitas digunakan untuk menguji data yang diperoleh merupakan varians homogen atau heterogen. Dalam uji homogenitas peneliti menggunakan bantuan SPSS 22.0 for Windows, dengan ketentuan kriteria tertentu, yakni:

1. Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ berarti data mempunyai varian yang tidak homogen.
2. Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ berarti data mempunyai varian yang homogen

c. Uji Normalitas

Dalam rangka menguji data dalam penelitian ini distribusinya normal atau tidak normal maka kami lakukan uji normalitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan bantuan SPSS 22.0 for Windows dengan ketentuan kriteria sebagai berikut:

- 1) Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ berarti data tidak berdistribusi normal.
- 2) Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ berarti data berdistribusi normal.

d. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini Uji hipotesis menggunakan Statistik Parametrik anava dua jalur (*Two Way Anova*), analisis faktorial yang merupakan teknik statistik parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan antara kelompok-kelompok data dari variabel bebas 2 atau lebih (Winarsun 2012: 107). Pada penelitian ini menggunakan 2 variabel bebas yaitu Model STAD dengan media quizziz dan variabel terikat yaitu model STAD dengan media LKS. uji anava dua jalur dapat menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for Windows*. Setelah analisis Membandingkan nilai signifikansi yang diperoleh, jika $\leq 0,05$, dapat disimpulkan ada pengaruh. Rancangan anava dua jalur (*Two Way Anova*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di Guslah IV Kecamatan Bumiaji Kota Batu untuk mengetahui pengaruh tingkat motivasi terhadap hasil belajar matematika bangun ruang kubus dan balok pada siswa kelas V SDN di Guslah IV

Kecamatan Bumiaji Kota Batu, dengan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media quizziz dan model kooperatif STAD berbantuan media LKS.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SDN di Guslah IV Kecamatan Bumiaji Kota Batu yang memiliki kemampuan prestasi belajar tinggi dan kemampuan prestasi belajar rendah.. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media quizziz dan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media LKS. Cluster random sampling dalam pengambilan sampel adalah kelas V SDN di guslah IV Kecamatan Bumiaji Kota Batu. Peneliti mengambil 2 kelompok siswa kelas V yang memiliki prestasi tinggi dalam pembelajaran dan siswa yang memiliki prestasi rendah dalam pembelajaran untuk digunakan sebagai sampel eksperimen

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Perencanaan
 - Mengadakan musyawarah bersama guru teman sejawat
 - Penyusunan silabus pembelajaran tentang bangun ruang
 - Menyusun RPP
 - Penyiapan media quizziz
 - Menyiapkan LKS
- 2) Pelaksanaan kelas observasi 1
 - Kegiatan apersepsi dan memotivasi peserta didik
 - Penyampaian tujuan pembelajaran pada siswa
 - Menyusun kesepakatan belajar bersama siswa
 - Pembagian 2 kelompok yang memiliki kemampuan belajar tinggi dan kemampuan belajar rendah
 - Guru memberikan informasi tentang materi pembelajaran dan tugas yang akan dikerjakan siswa
 - Peserta didik mengerjakan soal latihan quizziz yang ada di komputer
 - Guru meminta siswa melaporkan hasil diskusi kelompoknya
- 3) Pelaksanaan kelas observasi 2
 - Apersepsi dan motivasi siswa dalam pembelajaran
 - Penyampaian tujuan pembelajaran pada peserta didik
 - Disusun kesepakatan belajar bersama siswa
 - Siswa dibagi menjadi 2 kelompok yang memiliki kemampuan belajar tinggi dan memiliki kemampuan belajar rendah
 - Siswa mengerjakan soal latihan yang ada di lembar kerja
 - Guru meminta siswa melaporkan hasil diskusi kelompoknya
4. Pengamatan
 - Pengamatan ketika siswa sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran
 - Pengamatan menggunakan lembar observasi pada saat proses pembelajaran peserta didik oleh observer
 - Data berasal dari laporan hasil kerja siswa berupa laporan hasil diskusinya
- 4) Refleksi
 - Pada tahap refleksi guru melakukan refleksi atau evaluasi seluruh kegiatan pembelajaran pada siswa yang memiliki motivasi belajar

tinggi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif STAD berbantuan media quizziz yang telah dilaksanakan dan didasarkan pada hasil pengamatan. Apakah peserta didik mampu meningkatkan kemampuannya terhadap pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok

- Dalam tahap refleksi guru melakukan evaluasi seluruh kegiatan pembelajaran pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif STAD berbantuan media quizziz yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran berdasar hasil pengamatan. Apakah peserta didik dapat meningkatkan kemampuan matematika tentang materi bangun ruang kubus dan balok
- Pada tahap refleksi guru mengevaluasi seluruh kegiatan pembelajaran pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif STAD berbantuan media LKS yang telah dilaksanakan dan didasarkan pada hasil pengamatan. Apakah siswa mampu meningkatkan kemampuannya terhadap pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok
- Dalam tahap refleksi guru melakukan evaluasi seluruh kegiatan pembelajaran siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif STAD berbantuan media LKS yang telah dilaksanakan dan didasarkan pada hasil pengamatan. Apakah siswa mampu meningkatkan kemampuannya terhadap pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok

2. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan setelah dilakukan analisis data. Analisis dan proses pengujian yang meliputi; (1) Pengujian instrumen melalui uji validitas dan uji reliabilitas, (2) Pengujian prasyarat yakni pengujian sebelum menggunakan anava dua Jalur (Two Way Anova), (3) Pengujian hipotesis dengan uji anova dua Jalur (Two Way Anova).

1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji ketepatan instrument dalam menguji variable. Melalui uji validitas akan diketahui bahwa instrument sesuai dengan tepat atau kurang sesuai untuk mendapatkan data dari masing masing variable. .

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan oleh peneliti pada sampel yang dikehendaki oleh peneliti, sampel dari siswa kelas V dengan kemampuan belajar tinggi dan kemampuan belajar rendah. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian homogen atau tidak homogen. Apabila homogenitas ini terpenuhi, maka peneliti dapat melakukan uji hipotesis menggunakan anava dua jalur (Two Way Anova). Data yang digunakan uji homogenitas ini adalah data hasil postest yang diberikan kepada siswa .

uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 22.0 for Windows. Jika Nilai signifikansi atau probabilitas $< 0,05$ berarti H_0 ditolak artinya data mempunyai varian tidak homogen., Bila nilai Nilai signifikansi

atau probabilitas $\geq 0,05$ berarti H_0 diterima artinya data mempunyai varian yang homogen. Hipotesis uji homogenitas dalam penelitian ini:

H_0 : Tidak ada perbedaan varian dari beberapa kelompok (homogen)

H_1 : Ada perbedaan varian dari beberapa kelompok (tidak homogen)

Berikut adalah hasil output dari uji homogenitas dengan SPSS 22.0 for Windows:

**Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas
Levene's Test of Equality of Error
Variances^a**
Dependent Variable: Hasil Belajar
Kooperatif STAD

F	df1	df2	Sig.
5,760	1	70	,019

Berdasarkan analisis data , hasil output uji homogenitas nilai tes dapat dilihat pada Test of Homogeneity of Variances, nilai sig. $0,019 \geq 0,05$, berarti H_0 diterima dan dapat disimpulkan tidak ada perbedaan varian dari beberapa kelompok (homogen).

3) Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas untuk mengetahui normalitas distribusi data dalam penelitian ini. Uji normalitas kami lakukan untuk masing-masing kelas yang menjadi sampel penelitian menggunakan SPSS 22.0 for Windows dengan ketentuan jika Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ berarti H_0 ditolak atau data berdistribusi tidak normal , dan jika nilai Nilai signifikansi atau probabilitas $\geq 0,05$ berarti H_0 diterima atau data berdistribusi normal. Hipotesis uji normalitas adalah sebagai berikut.

H_0 = data berdistribusi normal

H_1 = data tidak berdistribusi normal

Berikut ini disajikan hasil output dari uji normalitas penelitian ini :

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Posttest

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Standardized Residual for Hasil	,127	72	,006	,978	72	,249

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil output uji normalitas hasil belajar dari Tests of Normality di hasil belajar kelas tinggi pada kolom Kolmogorov Semirnov, nilai sig. $0,06 \geq 0,05$, berarti H_0 diterima . Kesimpulannya data hasil belajar berdistribusi normal. dan di kelas rendah nilai sig. $0,249 \geq 0,05$, berarti H_0 diterima dan kesimpulannya data hasil belajar berdistribusi normal.

4) Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini Uji hipotesis menggunakan uji anava dua jalur (Two Way Anova). digunakan untuk mengetahui ketepatan hipotesis yang

diajukan. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka diperoleh hasil analisis senagai berikut sebagai berikut :

1. Hipotesis I : Terdapat perbedaan hasil belajar Matematika siswa antara model pembelajaran Kooperatif STAD berbantuan media quizziz dibanding model kooperatif STAD berbantuan media LKS.
2. Hipotesis II : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara motivasi belajar tinggi dengan siswa motivasi belajar rendah.
3. Hipotesis III : Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi hasil belajarnya lebih tinggi bila diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media quizziz dibanding model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media LKS
4. Hipotesis IV : Siswa yang memilik motivasi belajar rendah hasil belajarnya lebih tinggi bila diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media quizziz dibanding model pembelajaran model kooperatif STAD berbantuan media LKS.
5. Hipotesis V : Terdapat pengaruh inetraksi antara model pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar.

Berikut adisajikan hasil output uji hipotesis dengan SPSS 22.0 for Windows:

Tabel 4.14 Hasil Uji Anava Dua Jalur

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil Belajar Kooperatif STAD

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	17413,196 ^a	1	17413,196	155,130	,000
Intercept	403921,196	1	403921,196	3598,446	,000
Kemampuan Model	,000	0	.	.	.
Kemampuan Model *	,000	0	.	.	.
Error	7857,415	70	112,249		
Total	434180,000	72			
Corrected Total	25270,611	71			

a. R Squared = ,689 (Adjusted R Squared = ,685)

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan anava dua Jalur menunjukkan segnivikansi model pembelajaran dengan nilai signifikansi model pembelajaran dalam penelitian ini adalah 0,000, maka $0,001 < 0,05$, H0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan LKS terhadap hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Guslah IV Kecamatan Bumiaji Kota Batu. Nilai signifikansi model pembelajaran dan kemampuan siswa adalah 0, 000, maka $0, 000 < 0,05$, H0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran model kooperatif STAD dengan berbantuan Media quizziz terhadap siswa kelas V dengan kemampuan tinggi atau rendah di SD Guslah IV Kecamatan Bumiaji Kota Batu.

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif STAD dengan berbantuan Media quizziz yang tingkat kemampuan rendah dan tingkat kemampuan tinggi lebih tinggi pengaruhnya dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan

media LKS yang tingkat motivasinya rendah dan tinggi. Dengan ditunjukkan nilai rata-rata pada Descriptive Statistics sebagai berikut:

Tabel 4. Rata-rata Hasil Belajar

Descriptive Statistics

Dependent Variable: Hasil Belajar Matematika model Kooperatif STAD

Tingkat Siswa	Kemampuan Metode Pembelajaran	Mean	Std. Deviation	N
Tinggi	LKS	84,67	4,602	18
	Quizziz	96,89	5,411	18
	Total	90,78	7,932	36
Rendah	LKS	54,00	10,549	18
	Quizziz	65,89	12,815	18
	Total	59,94	13,045	36
Total	LKS	69,33	17,759	36
	Quizziz	81,39	18,218	36
	Total	75,36	18,866	72

PEMBAHASAN

Berdasarkan Hipotesis I terjadi perbedaan hasil belajar siswa tentang Matematika antara model pembelajaran Kooperatif STAD berbantuan media quizziz dibandingkan model kooperatif STAD berbantuan media LKS. Siswa melakukan pembelajaran kooperatif yang merupakan metode dimana siswa belajar melalui bekerja dalam kelompok yang kemampuannya dengan anggota 5 siswa. Mereka bekerjasama antara yang satu dengan yang lainnya untuk belajar materi-materi akademik. Hal ini sesuai dengan teorinya Slavin (dalam rahayu, 1998:155).

Dalam penelitian ini kami menerapkan cooperative learning yang melalui kerja kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu juga untuk memecahkan soal dan menyelesaikan tugas dalam rangka memahami suatu konsep yang didasari rasa tanggung jawab dan pandangan bahwa semua siswa memiliki tujuan yang sama. Pada pembelajaran kooperatif siswa-siswa saling mendorong dan memberi semangat, bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, saling membelajarkan, menggunakan keterampilan sosial kelompok dan mengevaluasi kemajuan kelompok.

Dalam penelitian ini kami melakukan Pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar melalui bekerja dalam kelompok yang kemampuannya dicampur antara 5 anggota perkelompok. Mereka bekerjasama antara yang satu dengan yang lainnya untuk belajar materi-materi pembelajaran. Pembelajaran kooperatif yang kami lakukan merupakan belajar berkolaborasi. Tugas kelompok merupakan - tugas kolektif yang harus dikerjakan bersama dalam kelompok dan pendelegasian wewenang dari guru kepada siswa. Hal ini sesuai dengan teorinya Cohen (dalam Rahayu, 1998:156). Jadi, guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya di kelompok.

Dalam penelitian ini pembelajaran didasarkan pada kerja kelompok yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu juga untuk memecahkan soal dan menyelesaikan tugas dalam rangka memahami suatu konsep yang didasari rasa

tanggung jawab dan pandangan bahwa semua siswa memiliki tujuan yang sama. Pada ini siswa- saling mendorong dan memberi semangat, bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, saling membelajarkan, menggunakan keterampilan sosial kelompok dan mengevaluasi kemajuan kelompok.. Dalam pembelajaran kami juga menggunakan Pendekatan konstruktivis dalam menerapkan pembelajaran kooperatif. Hal ini sesuai dengan , teorinya Slavin bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep itu dengan temannya Guru kepada siswa bahwa mereka belum boleh mengakhiri diskusinya sebelum mereka yakin bahwa seluruh anggota timnya menyelesaikan seluruh tugas. Siswa diminta menjelaskan jawabannya di LKS. Jika ada siswa dalam kelompok yang memiliki pertanyaan, teman satu kelompok diminta untuk menjelaskan, sebelum menanyakan jawabannya kepada guru. Ketika siswa sedang bekerja dalam kelompok, guru berkeliling di antara anggota kelompok, memberikan pujian dan mengamati bagaimana kelompok bekerja.

Pembelajaran koperasi yang kami lakukan dengan menggunakan metode STAD. *STAD* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang relatif sederhana. Dalam pembelajaran Siswa ditempatkan dalam kelompok beranggotakan empat atau lima orang. Dalam pene;itian ini anggota tiap kelompok 5 siswa. Anggota kelompok merupakan campuran menurut kinerjanya, jenis kelamin dan suku bangsa. Kami sebagai Guru menyajikan pelajaran, selanjutnya siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

Secara garis besar tahap-tahap pembelajran yang bkami lakukan dalam kooperatif tipe STAD yang diterapkan dalam 5 tahap, yakni tahap :yakni : Penyajian materi, Kerja kelompok, Tes individu, Perhitungan nilai perkembangan Individu, dan Penghargaan kelompok. Hal ini sesuai dengan teori tentang pelaksanaan STAD.. Dalam pembelajaran STAD yang kami lakukan menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan membantu dalam memahami suatu materi pelajaran.

Pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif di mana siswa belajar dengan bantuan LKS secara berkelompok, berdiskusi guna memahami konsep-konsep menemukan hasil yang benar. Siswa diberi tes individual setelah melaksanakan satu atau dua kali penyajian kelas dan bekerja serta berlatih dalam kelompok. Siswa harus menyadari bahwa usaha dan keberhasilan mereka nantinya akan memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi suksesnya kelompok. Setelah siswa bekerja dalam kelompok, kami memberikan kuis atau tes individual. Setiap siswa menerima satu lembar kuis. Waktu yang kami sediakan untuk kuis adalah setengah sampai satu jam pelajaran. Hasil dari kuis kemudian diberi skor dan menjadi skor kelompok.

Dalam penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara motivasi belajar tinggi dengan siswa motivasi belajar rendah. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi hasil belajarnya lebih tinggi bila diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media quizziz dibanding model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media LKS . Siswa yang memilik motivasi belajar rendah hasil belajarnya lebih tinggi bila diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media quizziz dibanding model pembelajaran model kooperatif STAD berbantuan

media LKS. Serta terdapat pengaruh intraksi antara model pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar.

Melalui penelitian ini kami dapat mendeskripsikan kekuatan dan kelemahan dari pembelajaran. Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan cooperative learning. Menurut Slavin dalam Hartati (1997:21) Berdasarkan kenyataan dalam penelitian ini STAD memiliki kekuatan, yakni: mengembangkan prestasi siswa, baik hasil tes yang dibuat guru, siswa meningkat, siswa merasa lebih terkontrol untuk keberhasilan akademisnya. . terjadiperkembangkan yang berkesan pada hubungan interpersonal di antara anggota kelompok. Peningkatan kepekaan dan kesetiakawanan sosial. Mengurangi sifat mementingkan diri sendiri dan egois. Dapat persahabatan yang dapat berkelanjutan hingga masa dewasa.

Media Quizizz yang kami gunakan merupakan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis game yang juga bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa. Setelah siswa mendapatkan materi pelajaran. Melalui game Quizizz diharapkan siswa lebih tertarik, tertantang untuk mengerjakannya. Dengan menggunakan aplikasi media quizizz sebagai media pembelajaran siswa lebih memahami materi secara mandiri, tertantang mengerjakan soal evaluasi yang berupa quis, siswa lebih aktif tertantang untuk mengerjakan soal, saling komunikasi, bekerja sama, mampu memajemen waktu, lebih teliti dalam menyelesaikan tugasnya. mengukur pemahaman siswa, Dengan media tersebut di atas sangat diharapkan siswa meningkat motivasi belajarnya.

Motivasi belajar merupakan penggerak dalam diri siswa yang dalam kegiatan belajar, sehingga menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai, Hal ini sesuai dengan Sardiman (2018:75).

Kami berusaha meningkatkan motivasi belajar siswa agar lebih semangat belajar, memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai, Kami berusaha menggerakkan untuk meningkatkan motivasi juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Motivasi merupakan perubahan energi yang mampu sebagai daya penggerak dalam diri siswa menimbulkan semangat untuk belajar menjamin kelangsungan pembelajaran mampu memberi arah pada proses kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Motivasi juga mampu merubah energi pada diri manusia, secara sadar maupun tidak mampu mengendalikan emosi untuk bertindak melakukan aktifitas yang dikehendaki sampai tercapai satu tujuan pembelajaran. Motivasi belajar adalah segala usaha dari dalam diri sendiri yang mampu menimbulkan, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan mampu memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai., berdasar Winkel (dalam Aina Mulyana, 2018)

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan:

- 1) Berdasarkan hasil output uji homogenitas didapatkan nilai sig. $0,019 \geq 0,05$, maka H_0 diterima.,maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan varian dari beberapa kelompok (homogen).

- 2) Berdasarkan hasil output uji normalitas hasil belajar didapat nilai sig. $0,06 \geq 0,05$, maka H_0 diterima dan kesimpulannya data hasil belajar berdistribusi normal. Dan di kelas rendah nilai sig. $0,249 \geq 0,05$, maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan data hasil belajar berdistribusi normal.
- 3) Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Guslah IV Kecamatan Bumiaji Kota Batu. Nilai signifikansi model pembelajaran dan kemampuan siswa adalah $0,000$, maka $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak, sehingga disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif STAD dengan berbantuan Media Quizziz terhadap siswa kelas V dengan kemampuan tinggi atau rendah di SD Kecamatan Bumiaji Kota Batu.

2. Saran:

- 1) Perlu ada upaya kreatif untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan motivasi dan prestasi belajar siswa.
- 2) .Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan perbandingan dan landasan dalam penelitian lanjutan yang berhubungan dengan peningkatan proses belajar matematika siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan T, 2019. Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fikih Siswa. Jurnal Tarbawi UNMUH Makassar.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/2789>
- Aina Mulyana, (2018) Motivasi Dalam Belajar . Jakarta: PT Bumi Aksara
- Anik Sulistyowati 2018. Penerapan Model Pembelajaran Quiz Team Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Pemerintah Kabupaten Dan Kota Pada Siswa Kelas IV SD 4 Kaliwungu. Jurnal Prakarsa Paedagogia
- Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia. Rusman, 2018
- Ari Efaningsih & Henri S, 2019. Strategi pembelajaran kooperatif berbantuan kuis untuk meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa. Journal Teacher and Education Research
<https://ejournal.ressi.id/index.php/TER/article/view/15>
- Azizah, N. 2020. Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Quiz Team Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. FKIP UNPAS.
<http://repository.unpas.ac.id/48895/>
- BNSP, 2006. Lampiran Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang kompetensi dasar . Jakarta : Depdiknas
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media Arsyad (2016)
- Desak Putu P. 2020. Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn. *Journal Of Education Action Research*
- Endang Uliyanti . 2020. Penerapan Model Kooperatif Team Quiz Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Di Kelas IV. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fkip Untan Pontianak Email : Listyana_Rukmana@Yahoo.Com

- Hartati Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hazhira Qudsyi, dkk. 2011. Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma. *Jurnal Psikologi Proyeksi*.
<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/proyeksi/article/view/245>
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKP/article/view/3428>
- Kemdikbud. 2015. Permendikbud No 103 tahun 2014. Tentang pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta : Kemdikbud
- Listya, Tri Dewi dan Herawati. 2007. *Matematika Untuk Kelas XII Sekolah Menengah Atas Program Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa*. Jakarta: Grafindo Media Pratama. Damayanti, 2002
- Mardianto, 2014, *Management Recruitmen*. Jakarta, Pinasthika Publisher.
- Noornia. 1997. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode STAD Pada Pengajaran Porsen di Kelas VI SD Ma'arif 02 Singosari*, Tesis Tidak Diterbitkan. Malang: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang. Maidiyah (1998)
- Nurhadi, 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press
- Purba. (2019:5) "Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Rahayu, 1998. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta : Rosda karya
- Ramlah. 2021. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Terhadap Motivasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Inpres Tattakang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Universitas Muhammadiyah Makassar.
https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/19680-Full_Text.pdf
- Rina, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rizkayana. 2020. Penerapan Metode Quiz Team untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menerapkan Prinsip-prinsip Kerjasama Dengan Kolega Dan Pelanggan Pada Siswa Kelas X Ap Smk PGRI 1 Mejobo Kudus Tahun Ajaran 2012/2013. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang
- Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Vitianingsih, A. V. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Inform,
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Sardiman.AM. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,
- Slavin.1995. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Alvabeta.
- Soewarso. 1998. *Menggunakan strategi Kooperatif Learning di dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial: Edukasi*.
- Soewarso. 1998. *Menggunakan strategi Kooperatif Learning di dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial: Edukasi*. (Irwan dkk,2019)

- Suhemi. 2022. Penerapan Metode Cooperative Learning Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa (Studi Penelitian di MDTA Assakinah Puri Celancang II Kabupaten Cirebon). *Jurnal Permata Pendidikan*. <https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/permata/article/view/651>
- Trianto. 2008. *Mendesain pembelajaran Kontekstual di Kelas*. Surabaya: Cerdas Pustaka.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: PT Bumi Aksara
- Uno, (2017) *Teori Motivasi Dan Pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Vygotski. 1998. *Educational Psycology*.
- W.S. Winkel. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.