

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM QUIZ*
BERBANTU MEDIA ZETA (*PUZZLE PETA*) TERHADAP
KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT PADA
MATA PELAJARAN IPAS**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Islam Al-Iman Kota Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Lintang Ayu Kusuma Dewi

20.0305.0001

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2024**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor utama yang membawa suatu negara menuju kemajuan. Pendidikan yang menunjukkan kemajuan memiliki standar pendidikan yang tinggi yang mana perlunya pengembangan secara aktif didalam diri siswa dalam mengembangkan pendidikannya. Menurut Nadiem Makarim (2021) perubahan pada peranturan menteri Tahun 2019 mengenai undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mendefinisikan pendidikan sebagai: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mengembangkan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan yang ada di Indonesia selalu berubah dan mengalami pengembangan dengan bertujuan untuk perbaikan guna meningkatkan kualitas pendidikan, yang mana dalam pengembangannya yaitu dengan perkembangan kurikulum yang dipakai saat ini. Menurut Juhaela (Inayati, 2022) Pengembangan kurikulum dari masa ke masa juga sejalan dengan kebutuhan manusia yang mana mengikuti perkembangan teknologi, informasi, dan ilmu pengetahuan.

Perkembangan yang terjadi pada kurikulum di Indonesia masa ke masa sejatinya merupakan sebuah hal yang mendasar demi tercapainya tujuan pendidikan Indonesia menjadi lebih baik. Perkembangan kurikulum juga bertujuan agar pendidikan menghasilkan kualitas yang tinggi, seperti siswa memiliki kemampuan untuk menganalisis, menalar, mampu mengemukakan pendapat dan memahami bagaimana proses pembelajaran yang mana untuk mengembangkan potensi diri mereka sendiri. Dalam menanggapi atas perkembangan kurikulum saat ini oleh Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia meluncurkan kurikulum baru sebagai penyempurnaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2013 yaitu Kurikulum Merdeka. Menurut Madhakomala (2022) Kurikulum Merdeka Belajar pertama kali dicetuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu Nadiem Makarim pada tahun 2019 dan mulai diuji coba pada tahun 2020 kemudian di terapkan pada Tahun 2022. Kurikulum Merdeka Belajar memiliki gagasan bahwa guru memiliki kebebasan untuk memilih metode pembelajaran yang paling efektif untuk diberikan ke siswa.

Merdeka Belajar merupakan rancangan pembelajaran yang dirancang untuk memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi bakat dan minatnya masing-masing. Menurut Indarwati (Berlian dkk, 2022) kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan

kompetensi. Dalam hal ini, Kurikulum Merdeka Belajar dirancang untuk mengatasi krisis belajar yang telah lama dihadapi oleh beberapa sekolah yang ada di Indonesia pada saat pandemi. Menurut Juli Iswanto (2022) Krisis ini ditandai oleh rendahnya minat siswa dalam belajar, hasil belajar menurun, serta literasi membaca juga menjadi faktor penting dalam menghadapi krisis belajar. Oleh karena itu, dengan adanya kurikulum merdeka belajar ini agar menjadi jawaban setiap sekolah untuk mengatasi pendidikan siswanya.

Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada siswa, guru serta sekolah dalam memastikan pengetahuan yang tepat untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang mana didalam kurikulum merdeka memiliki perubahan dalam setiap mata pelajarannya. Menurut Berlian dkk, (2022) mata pelajaran di sekolah dalam kurikulum merdeka memiliki perubahan yaitu salah satunya mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang sekolah dasar kelas IV,V, dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam kurikulum merdeka untuk kedua mata pelajaran ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini sangat penting diajarkan di sekolah dasar, yang mana IPAS dapat membantu siswa dalam mempelajari pemahaman sains dan kehidupan manusia yang ada dilingkungan sekitar. Dalam hal ini, diperlukan sebuah penyusaian oleh siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPAS yang mana akan berdampak pada hasil belajar dan

diharapkan dapat memotivasi siswa untuk menggali minat dan bakatnya dengan kreatif.

Pembelajaran IPAS memiliki dua elemen utama yaitu pemahaman terhadap pembelajaran sains yaitu tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta sedangkan pembelajaran sosial yaitu tentang kehidupan manusia serta keterampilan proses. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu suatu ilmu yang mempelajari benda hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta mempertimbangkan kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan (Adnyana dan Yudaparmita, 2023). Dalam hal ini, pembelajaran IPAS membantu siswa dalam kemampuan mengemukakan pendapatnya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Mata pelajaran ini memiliki tujuan yaitu guna mengembangkan minat bakat, rasa ingin tahu, peran aktif, melatih siswa berpendapat dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

Tujuan dalam mata pelajaran IPAS ini membantu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPAS memuat dua pembelajaran sains dan sosial dalam hal ini yang akan menjadi fokus yaitu ilmu pengetahuan sosial. Berbagai cabang ilmu-ilmu pengetahuan sosial dituangkan kedalam mata pelajaran sejak sekolah dasar ini diberikan sekolah kepada siswa yaitu pelajaran yang mendasar tentang kehidupan sosial di lingkungan sekitar. Pembelajaran ini dipandang sukar dan menyebabkan siswa berfikiran

bahwa pelajaran ilmu pengetahuan sosial selalu belajar tentang teori berakibat pada kurang semangatnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa sudah memiliki bayang-bayangan bahwa mata pelajaran ini sulit untuk di pahami menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini, mempengaruhi siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi tidak maksimal serta mengakibatkan menurunnya nilai dalam pembelajaran.

Menurunnya nilai dalam pembelajaran yang dilakukan didalam kelas tidak hanya karna pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru saja disisi lain siswa sendiri juga tidak memiliki minat dalam pembelajaran ini seperti anak-anak cenderung pasif, tidak antusias terhadap materi yang di pelajari, kurangnya kepercayaan diri siswa, kurangnya keberanian berpendapat, mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung, tidak memperhatikan guru pada saat menerangkan materi, serta siswa mengantuk pada jam pelajaran mengakibatkan siswa tidak sepenuhnya menangkap materi yang telah diberikan dan menjadikan permasalahan pada keaktifan belajar di sekolah semakin memburuk. Oleh karena itu, mata pelajaran ini harus diajarkan dengan menarik, menyenangkan, menantang agar siswa dapat percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya terkait fenomena-fenomena pada mata pembelajaran IPAS khususnya pembelajaran ilmu sosial.

Pembelajaran yang menarik yaitu mampu menggerakkan siswa untuk menggali rasa ingin taunya dan belajar lebih aktif dalam pembelajaran

IPAS khususnya pembelajaran sosial. Belajar mengenal berbagai macam materi sosial secara menyenangkan yaitu perasaan yang gembira dan siswa menikmati pada saat proses menemukan masalah dan siswa mampu memberikan pendapatnya secara langsung dan jujur dengan perasaan tanpa rasa takut untuk mengeluarkan ide-ide atau pendapat yang dipikirkannya. Pembelajaran IPAS dengan adanya keaktifan belajar pada diri siswa mampu menumbuhkan sifat yang menantang yaitu mendorong siswa secara aktif dan kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan dengan cara memberikan pendapatnya di depan kelas dengan berani dan penuh percaya diri. Oleh sebab itu, pentingnya siswa memiliki rasa percaya diri membuat dirinya berani dalam menyampaikan atau mengemukakan pendapat.

Kemampuan mengemukakan pendapat salah satu aspek kegiatan pembelajaran yang paling penting dan berpengaruh. Pentingnya kemampuan ini yaitu membantu siswa dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru dan juga dapat melatih keberanian, kejujuran, keaktifan siswa dalam pembelajaran, melatih memberikan pendapatnya secara lisan dan melatih berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut teori Bloom dkk (Sya'bani, 2017) diartikan dalam kemampuan mengemukakan pendapat sebagian usaha untuk mengomunikasikan sesuatu secara langsung dan jujur, serta menentukan suatu pilihan tanpa merugikan atau dirugikan oleh orang lain. Kemudian menurutnya bahwa karakter seorang anak yang memiliki kemampuan

tersebut merupakan kemampuan mengekspresikan ide, kebutuhan, dan perasaan.

Selain itu, menurut Muzni, Wibowo dan Eviliana (2021) pentingnya dari kemampuan mengemukakan pendapat yaitu melatih siswa menjadi pribadi yang berani, mengetahui informasi yang diterima, mendorong untuk selalu berdialog dalam mengambil keputusan dan meningkatkan keterbukaan pikiran kepada pendapat orang lain. Oleh karena itu, pentingnya kemampuan mengemukakan pendapat bagi siswa yaitu untuk melatih percaya diri, keberanian siswa untuk mengeluarkan ide-ide, perasaan yang jujur dan saling menghargai terhadap pendapat orang lain. Kemampuan mengemukakan pendapat memiliki dua kriteria siswa dapat memberikan pendapat secara tertulis maupun secara lisan. Maka, disini perlunya memberikan model pembelajaran serta media dalam pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa terhadap permasalahan kemampuan mengemukakan pendapat. Permasalahan kemampuan mengemukakan pendapat dapat teratasi jika pembelajaran didalam kelas menerapkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan menantang agar menumbuhkan sifat percaya diri dan keberanian pada diri siswa, Akan tetapi sekolah belum menerapkan pembelajaran seperti dijelaskan diatas hal ini perlu diteliti secara empiris. Penelitian tersebut bisa dilakukan dengan mencari data pra penelitian tentang pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang dilakukan di ruang kelas.

Berdasarkan observasi pada Hari Rabu 18 Oktober 2023 melalui wawancara bersama wali kelas dan observasi selama seminggu pada tiga kelas dan ditemukan satu kelas kesulitan kelas IVB SD Islam Al Iman yang berjumlah 19 siswa, melalui wawancara dengan guru kelas ditemukan kesulitan-kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya. Kesulitan tersebut mempengaruhi belajar siswa didalam kelas dan mengakibatkan nilai siswa turun sampai dibawah KKM yaitu 65, yang mana dengan menurunnya nilai siswa menjadikan tujuan dalam pembelajaran belum terlaksanakan dengan baik. Jumlah anak dari 19 siswa hanya 5 yang mencapai KKM, untuk siswa lainnya masih perolehan nilai masih dibawah KKM. Beberapa kesulitan lain yang ditemukan yaitu kurang aktif dan percaya diri siswa dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan siswa belum bisa mengembangkan pengetahuannya dan juga keberanian dalam mengomunikasikan pendapatnya secara tertulis maupun lisan, hal ini diidentifikasi salah satunya adalah belum optimalnya siswa dalam memahami materi pembelajaran dan keaktifan siswa belajar individu maupun bentuk kerja tim. Upaya yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas masih belum maksimal dalam memberikan model dan bantuan media pembelajaran. Hal ini, berakibatkan pada kurangnya keaktifan siswa dalam kerjasama jika tidak diselesaikan akan berdampak buruk pada dirinya. Dampak buruknya yaitu timbulnya rasa tidak percaya diri, tidak memiliki keberanian,

persaingan antar sesama teman atau anggota kelompok, siswa cenderung diam dan tidak aktif di kelas, sulit membangun kepercayaan, sulit mengutarakan pendapatnya dan hasil kerja terlihat tidak jelas dikarenakan kurangnya komunikasi.

Kegiatan pembelajaran dikelas yang berpusat pada penjelasan guru dan kurangnya model pembelajaran serta media yang menarik, siswa merasa kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang guru gunakan juga sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan belajar merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya dan dapat menumbuhkan semangat belajarnya. Alat bantu media dalam proses pembelajaran juga berpengaruh dalam kelangsungan belajar mengajar dikelas untuk memberikan contoh secara konkrit dan siswa paham dengan maksud dalam tujuan pelajaran yang sedang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, kelemahan terhadap upaya yang dilakukan yaitu model dan alat bantu media pembelajaran yang belum mengoptimalkan kemampuan siswa seperti contohnya keaktifan siswa dalam bertanya, mengemukakan pendapat, kemampuan berdiskusi, kerja tim dan kecermatan. Siswa cenderung tidak fokus pada apa petunjuk yang diperintahkan oleh guru. Oleh karena itu, perlu adanya model pembelajaran yang meningkatkan semangat, keaktifan siswa dalam pembelajaran, memiliki keberanian, percaya diri, tanggung jawab, dan kerjasama tim dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bisa sesuai harapan. Sehingga peneliti mencoba memberikan model pembelajaran *Team Quiz* dengan

bantuan media pembelajaran ZETA (*Puzzle Peta*) untuk mengetahui pengaruh model tersebut pada kemampuan mengemukakan pendapat siswa.

Model Pembelajaran *Team Quiz* merupakan metode atau model pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan. Model ini melatih siswa untuk belajar dan berdiskusi meningkatkan keaktifan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Nurdianti, Prihantoro dan Nuryadin, 2022). Model Pembelajaran tipe *Team Quiz* merupakan model pembelajaran aktif yang di kebangkan oleh Mel Silberman, dalam pembelajaran ini peserta didik dibagi menjadi tiga tim (Susanto, Parijo dan Syahrudin, 2013). Model pembelajaran ini berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Menurut Hamruni (Susanti, 2017) menyatakan bahwa metode *Team Quiz* merupakan strategi pembelajaran yang akan meningkatkan kerja sama tim dan sikap bertanggung jawab siswa yang dipelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk kuis. Pembelajaran dengan model *Team Quiz* yang diharapkan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan minat belajar serta prestasi belajar siswa. Penerapan metode *Team Quiz* membantu siswa dalam menggali informasi dan memahami materi-materi yang ada pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya materi kekayaan budaya Indonesia.

Model pembelajaran *Team Quiz* ini dibantu dengan media pembelajaran yaitu ZETA (*Puzzle Peta*). Media ZETA (*Puzzle Peta*) ini

dipilih untuk mengatasi persoalan di SD Islam Al Iman pada pembelajaran IPAS khususnya pelajaran sosial dengan materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya. Media *puzzle* merupakan suatu alat peraga yang berbentuk permainan ini memiliki berbagai macam potongan yang nantinya siswa bertugas untuk menjadikan dalam satu, media ini bertujuan untuk mengasah daya pikir dan melatih kesabaran serta melatih siswa untuk mengemukakan pendapatnya. Menurut Anugrahini (2018) Media *puzzle* merupakan permainan edukasi untuk penggunaannya dalam melatih ide kreatif siswa dan kecerdasan berfikir. Penggunaan media *puzzle* dengan peta diharapkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan pengalaman langsung tentang materi yang sudah diberikan oleh guru. Menurut Anugrahini (2018) permainan *puzzle* yang disusun oleh siswa dalam permainan berkelompok, menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menantang dan menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga siswa semangat mengikuti proses pembelajaran. oleh karena itu, dengan adanya media *puzzle* peta ini diharapkan siswa mampu belajar lebih giat dan menyenangkan dan lebih aktif dalam mengemukakan pendapatnya.

Melihat kondisi yang sudah peneliti amati, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Quiz* Berbantu Media ZETA (*Puzzle* Peta) Terhadap Kemampuan Mengemukakan Pendapat Pada Mata Pelajaran IPAS (Penelitian pada siswa kelas IV SD Islam Al Iman)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, sehingga dapat dilihat masalah-masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang menguasai materi, hasil siswa pasif dalam berpendapat kurangnya percaya diri.
2. Menurunnya nilai siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa kurang mampu dalam kegiatan pembelajaran IPAS.
3. Kurangnya keberanian siswa dalam berpendapat pada saat kegiatan pembelajaran IPAS, sehingga siswa tidak berani untuk mengemukakan pendapat didepan kelas.
4. Guru mendominasi pada kegiatan pembelajaran dikelas, sehingga siswa kurang memahami mata pelajaran IPAS.
5. Guru kurang menyediakan kesempatan siswa untuk berpendapat, sehingga kurangnya siswa dalam melatih kepercayaan diri, keberanian, dan keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
6. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang mendukung pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa kurang paham dengan materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini yang menjadi batas masalah adalah:

1. Guru mendominasi pada kegiatan pembelajaran dikelas, sehingga siswa kurang memahami mata pelajaran IPAS.

2. Guru kurang menyediakan kesempatan siswa untuk berpendapat, sehingga kurangnya siswa dalam melatih kepercayaan diri, keberanian, dan keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang mendukung pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa kurang paham dengan materi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah Terdapat Pengaruh Secara Signifikan pada Model Kooperatif Tipe *Team Quiz* Berbantu Media ZETA (*Puzzle* Peta) Terhadap Kemampuan Mengemukakan Pendapat Pada Mata Pelajaran IPAS (Penelitian pada siswa kelas IV SD Islam Al Iman)" ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Quiz* Berbantu Media ZETA (*Puzzle* Peta) Terhadap Kemampuan Mengemukakan Pendapat Pada Mata Pelajaran IPAS (Penelitian pada siswa kelas IV SD Islam Al Iman).

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi pembacanya. Penelitian ini diharapkan akan berguna baik dari segi teoritis ataupun dari segi praktis, sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca khususnya yang bergerak pada dunia pendidikan dan dapat dijadikan referensi dan bahan diskusi mengenai pengaruh Model Pembelajaran Aktif *Team Quiz* bagi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

2. **Manfaat Praktis**

a. **Guru**

Bagi Guru Penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

- 1) Memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam menggunakan model pembelajaran aktif *Team Quiz* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 3) Sebagai refleksi guru dalam melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan Model Pembelajaran Aktif *Team Quiz*.

b. **Siswa**

Tujuan dari penelitian ini yaitu memperbaiki kualitas belajar siswa dalam proses pembelajarannya. Manfaat Penelitian bagi siswa, yaitu :

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat secara percaya diri dan berani.
- 2) Menciptakan rasa senang dan memberikan pengalaman bermakna dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 3) Meningkatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran lebih aktif dan kreatif di dalam kelas.
- 4) Peserta didik lebih mengerti dan memahami materi dengan adanya model pembelajaran *Team Quiz* dengan dibantu media ZETA (*Puzzle* Peta) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi Kekayaan Budaya Indonesia.

c. Sekolah

Dengan hasil penelitian ini diharapkan SD Islam Al Iman Kota Magelang dapat :

- 1) Meningkatkan mutu serta hasil pendidikan dalam pembelajaran di SD Islam Al Iman Kota Magelang.
- 2) Memaksimalkan peranan dan tanggung jawab sekolah dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Mengemukakan Pendapat

a. Pengertian Kemampuan Mengemukakan Pendapat

Kemampuan mengemukakan pendapat merupakan suatu kegiatan dalam menyampaikan sebuah ide, pikiran yang mana siswa dituntut untuk aktif, memiliki kecakapan, jujur, kreatif, dan inovatif serta penuh kebebasan, keberanian dan juga tanggung jawab dalam mengemukakan pendapatnya. Menurut Cawood (dalam Listawati, 2017:40) kemampuan mengemukakan pendapat yaitu gambaran dan pengekspresian pikiran, perasaan, kebutuhan dan hak yang dimiliki seseorang bersifat langsung, jujur dan sesuai tanpa adanya kecemasan yang tidak beralasan namun disertai kemampuan untuk dapat menerima perasaan atau pendapat orang lain dan dengan tidak melanggar hak mereka dalam mengekspresikan pikiran dan perasaa. Menurut Sarkiah (2018) kemampuan mengemukakan pendapat adalah keahlian yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan ide atau gagasannya kepada orang lain dalam menanggapi suatu hal atau permasalahan.

Pengertian lain berdasarkan teori Bloom, dkk (Yusuf S., 2017) dapat diartikan sebagai usaha untuk mengkomunikasikan sesuatu secara langsung dan jujur, serta menentukan suatu pilihan

tanpa merugikan atau dirugikan oleh orang lain. Kemampuan mengemukakan pendapat perlu dikuasai oleh siswa didalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran didalam kelas yang diharapkan siswa untuk berpartisipasi, aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan menyawab pertanyaan. Menurut Dahlan dan Murad (2023) siswa yang aktif dapat diidentifikasi dari bagaimana mereka berpartisipasi dalam kegiatan mengajar di kelas, aktif bertanya, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi tanpa diminta individu atau kelompok yang baik. Dalam hal ini, kemampuan yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran juga dapat dilihat dari beberapa sisi kemampuan yaitu kemampuan dalam mendengar, menyampaikan pendapat, menjelaskan ide, kemampuan bertanya, dan menjawab pertanyaan, dengan adanya beberapa kemampuan tersebut sangat penting dan dibutuhkan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengemukakan pendapat adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan gagasan, ide, atau pikiran secara lisan yang dapat dikomunikasikan secara langsung dan jujur tanpa melanggar hak orang lain. Dalam hal ini, kemampuan mengemukakan pendapat merupakan salah satu kelebihan yang harus dikuasai siswa agar dapat menyampaikan gagasan dan

pemikirannya mengenai apa yang dipelajarinya selama proses pembelajaran berlangsung serta diharapkan dengan adanya kemampuan ini akan membantu siswa aktif, percaya diri, berani dan jujur dalam mengemukakan pendapatnya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi dalam Mengemukakan Pendapat

Menurut William R. Miller, dkk (Sya'bani, 2017:109) Faktor yang mempengaruhi kemampuan menyatakan pendapat sebagai berikut:

1) Faktor Eksternal

a) Pola asuh orang tua (*parenting style*)

Orang tua memberikan sedikit kebebasan kepada anak untuk memilih apa yang terbaik bagi dirinya, sebagai orang tua memberikan kesempatan dan mendengarkan pendapatnya, berpartisipasi dalam diskusi keluarga, terutama yang berkaitan dengan kehidupannya sendiri. Hal itu menyebabkan anak memiliki keberanian untuk mengungkapkan pendapat tanpa berfikir akan di marahi oleh orang tuanya (Wulan Sari and Jamrizal, 202:66).

b) Peniruan (*modeling*)

Peniruan yakni anak cenderung menirukan perilaku orang yang ada disekitarnya, bahkan pada saat mengutarakan pendapatnya.

c) Hiburan (*entertainment*)

Hiburan menjadikan anak memiliki keterampilan dalam berbahasa yang mana hiburan seperti televisi, radio, dan juga media sosial ini berperan dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak sehingga memperoleh kemampuan berbahasa yang baik. Hal ini menjadikan anak lebih percaya diri dan berani saat mengemukakan pendapatnya kepada orang lain.

d) Teman sebaya (*peer influence*)

Teman sebaya pada kemampuan anak dalam mengutarakan pendapatnya sangat berpengaruh, tidak hanya dengan orang tua dan keluarga. Teman sebaya menjadi suatu proses interaksi untuk anak memperkaya kosa katanya. Mereka belajar bertanya, menyampaikan pendapat dan menerima pendapat dari orang lain (Iswan, Susanto dan Hadi, 2019).

e) Pendidikan di sekolah (*education*)

Pendidikan di sekolah turut mempengaruhi anak dalam mengutarakan pendapat. Guru dalam mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya.

2) Faktor Internal

a) Faktor bawaan (*innate drive*)

Faktor bawaan yang mana diturunkan dari orang tua kepada anaknya, terutama pada faktor intelektual. Menurut Suadnyana (Fahrianta, Syam dan Syahdan, 2021) Intelektual merupakan kemampuan yang dibutuhkan seseorang untuk melakukan berbagai aktivitas seperti berfikir, menalar, dan memecahkan masalah. Dalam hal ini, anak yang mempunyai kecerdasan tinggi akan menunjukkan keunggulan bahasa baik.

b) Jenis kelamin (*sex different*)

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan tidak memiliki perbedaan, namun anak laki-laki cenderung lebih berani dalam mengekspresikan ide dan pendapatnya daripada perempuan masih malu cenderung tidak berani mengutarakan ide-idenya.

Menurut Karim (Sarkiah, 2018) faktor-faktor yang mempengaruhi siswa silit mengemukakan pendapatnya yaitu anak tergolong tipe introvert, mengalami kesulitan berbicara, memikirkan akibar yang harus ditanggung dan lingkungan baru, adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Anak tergolong tipe *introvert*

Introvert artinya tertutup. Tipe kepribadian *introvert* sebagai tipe kepribadian yang bersifat individu dan cenderung menarik diri dari kontak sosial. Ciri dari tipe ini yaitu pemalu, pendiam, sedikit bicara dalam pergaulan sekolah dan lebih suka menjadi pendengar dalam suatu kelompok sehingga siswa tidak mudah mengemukakan pendapat.

2) Anak mengalami kesulitan berbicara

Siswa yang mengalami kesulitan dalam berbicara seperti gagap dan cadel yang mana membuat anak merasa malu untuk berbicara didepan umum. Ketika mengemukakan pendapat siswa yang gugup dan cadel intonasinya tidak jelas, bahkan terkadang terbata-bata karena kesulitan dalam pengucapan kalimat.

3) Anak memikirkan akibat yang harus ditanggung

Pertanyaan dengan jawaban yang memberikan dampak negatif atau membuat siswa memikirkan kembali akibat jawaban yang ia utarakan akan membuat siswa tidak mau untuk mengemukakan pendapatnya.

4) Lingkungan baru

Lingkungan baru yang dimaksud ketika siswa masuk kelas baru, yaitu bertemu dengan guru baru, teman baru sehingga membuat anak malu untuk mengemukakan pendapat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam kemampuan mengemukakan pendapatnya yaitu adanya faktor dari keluarga, pola asuh orang tua, faktor bawaan, anak tergolong *introvert*, dan juga anak kesulitan dalam berbicara. Hal ini, dapat mempengaruhi siswa dalam tumbuh kembangnya di sekolah dan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas.

c. Indikator Kemampuan Mengemukakan Pendapat

Indikator kemampuan mengemukakan pendapat memiliki tuntutan dalam kemampuan dan keterampilan dalam pengutaraannya secara baik menurut Jos Daniel Parera (dalam Listawati, 2017:185) yaitu: 1) Mengutarakan pendapat dengan bahasa yang baik, tepat dan seksama, 2) Mengutarakan pendapat secara analitis, 3) Mengutarakan pendapat secara logis, 4) Mengutarakan pendapat secara kreatif. Menurut Siti Romdiyaton (Regita, Pramiarsih & Sritumini, 2019) dalam kemampuan mengemukakan pendapat memiliki 4 indikator yaitu: 1) Kejelasan dalam pengungkapan pendapat, 2) Mampu mengomunikasikan pendapat, 3) Gagasan yang disampaikan, 4) Keruntunan ide atau gagasan.

Menurut Utami (Regita, Pramiarsih dan Sritumini, 2019) Indikator mengemukakan pendapat antara lain: 1) Pemilihan

respon, 2) Logat bicara, 3) Kosakata, 4) Kelancaran, 5) Keberanian, 6) Etika dalam menyampaikan pendapat, 7) Kesesuaian pendapat dengan isi diskusi. Selain itu, menurut Siregar (2018) indikator kemampuan mengemukakan pendapat sebagai berikut: 1) kesesuaian pendapat dengan materi yang diajarkan, 2) kelancaran, 3) keberanian, 4) kejelasan pengungkapan pendapat, 5) keruntutan ide/gagasan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, mengenai indikator kemampuan mengemukakan pendapat dapat disimpulkan indikator kemampuan mengemukakan pendapat yaitu: 1) kesesuaian pendapat dengan materi diskusi yang diajarkan, 2) Kelancaran siswa dalam mengemukakan pendapatnya, 3) keberanian dalam mengemukakan pendapat di depan kelas, 4) Mengutarakan pendapat secara kreatif, 5) keruntutan ide atau gagasan. Kemudian dalam mengutarakan pendapatnya siswa mampu mengomunikasikan pendapatnya di depan teman-teman dengan percaya diri dan memiliki keberanian sesuai dengan topik diskusi.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran efektif dan efisien untuk menyampaikan materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan

strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Menurut Johnson (Ali, 2021) *Cooperative Learning* merupakan kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan berkerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optional, baik pengalaman individu maupun kelompok.

Menurut Indah Rahmawati dan Sutiarso (2019) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dengan sistem belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar. Sedangkan Menurut Prihatmojo dan Rohmani (2020) pembelajaran *cooperative learning* dirancang khusus untuk memberi dorongan kepada siswa agar kerjasama dalam proses pembelajaran. Model *Cooperative* memiliki tujuan penting dalam membangun sikap sosial antar siswa dan menjadikan siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya didepan umum.

Menurut Raharjo (Indah Rahmawati dan Sutiarso, 2019) mengemukakan ada 8 keuntungan pembelajaran kooperatif, yaitu (1) meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial, (2) memungkinkan para siswa saling

belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan, (3) memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial, (4) memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen, (5) menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois, (6) membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa, (7) berbagi keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktikkan, (8) meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.

Menurut Tabrani dan Amin, (2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki empat fase atau tahap prosedur dan langkah-langkah dalam pembelajaran, sebagai berikut:

1. Penjelasan materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampain pokok – pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya

siswa akan memper dalam materi melalui pembelajaran kelompok.

2. Belajar dalam kelompok

Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang dibentuk sebelumnya. Melalui belajar dalam tim siswa didorong untuk melakukan tukar informasi dan pendapat, mendiskusikan permasalahan secara bersama, membandingkan jawaban mereka dan mengoreksi hal-hal yang kurang tepat.

3. Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif dapat dilakukan dengan tes atau kuis yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya.

4. Pengakuan tim

Pengakuan tim adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol untuk diberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut diharapkan dapat memberikan motivasi

tim untuk terus berprestasi dan memotivasi tim lain agar berprestasi.

Selanjutnya langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif memiliki 6 fase sebagai berikut:

1. Fase 1: Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa (*Present goals and set*)
2. Fase 2: Menyajikan Informasi (*Present Informasi*)
3. Fase 3: Mengorganisir siswa ke dalam tim-tim belajar (*Organize students into learning*)
4. Fase 4: Membantu kerja tim dan belajar (*Assist team work and studeny*)
5. Fase 5: Materials mengevaluasi (*Test on the*)
6. Fase 6: Memberikan pengakuan atau penghargaan (*Probide recognition*)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang terdiri dari 4-6 siswa yang berkerjasama dan saling berdiskusi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini berpusat pada siswa (*student oriented*) yang mana dengan melalui pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kerjasama dan keaktifan

siswa dengan menggunakan langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif.

b. Pengertian Model Pembelajaran Tipe *Team Quiz*

Model pembelajaran *Team Quiz* merupakan model pembelajaran aktif dalam model pembelajaran ini berupa kelompok belajar yang diadakan dengan pembagian materi. Sehingga dalam kelompok belajar tersebut adanya kesempatan bagi kelompok penanya dan kelompok penjawab. Menurut Wulandari, Wahyuni dan Elisa, (2017) *Team Quiz* merupakan salah satu tipe dalam metode pembelajaran active learning yang berfungsi untuk mengaktifkan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, menghidupkan suasana belajar dan meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap apa yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa aktif di ruang kelas. Siswa saling memberi arahan, saling bertanya jawab untuk memahami materi tersebut, maka diadakan suatu pertandingan akademis. Adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berlomba-lomba berusaha memperoleh nilai yang tinggi.

Menurut Hermanto (Sri Parnayathi, 2020) *Team Quiz* merupakan metode dimana siswa dilatih untuk belajar dan berdiskusi kelompok yang mana dalam satu kelompok presentasi ke kelompok lain, kemudin memberikan kuis ke kelompok lain tersebut. Apabila salah satu kelompok tidak bisa menjawab pertanyaan dari kelompok yang meberikan pertanyaan akan dilempar ke kelompok selanjutnya. Materi yang diberikan menyebabkan masing-masing siswa memiliki tanggung jawab untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lainnya begitu pula kelompok penanya juga memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan. Model pembelajaran ini dilakukan kesemua kelompok untuk melakukan presentasi dan dapat dilakukan dengan cara memberikan kuis, soal, atau pertanyaan yang dijawab secara rebutan untuk memperoleh point terbanyak.

Berdasarkan pendapat ahli tentang pengertian tipe *Team Quiz* dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Quiz* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi siswa dengan guru serta respon siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Team Quiz* juga salah satu bentuk pembelajaran yang menyenangkan, dimana setiap siswa mengadakan kuis dan berlomba-lomba untuk

menjawab pertanyaan dengan benar. Sehingga muncul suatu keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas dalam memecahkan masalah dan memahami materi dan menjawab soal. Materi yang diberikan oleh guru siswa saling memberikan arahan dan tanggung jawab yang mana nantinya akan pertandingan akademik oleh masing-masing kelompok akan mempresentasikan hasil penemuannya ke kelompok lainnya dan menyiapkan sebuah pertanyaan atau quiz singkat. Dengan adanya kompetensi antar kelompok tersebut membuat siswa senantiasa berusaha belajar dengan semangat yang tinggi agar memperoleh nilai yang baik dalam pertandingan dan hasil belajar siswa meningkat. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan tanggung jawab, kepercayaan diri dan keaktifan siswa dalam suasana yang menyenangkan dan tidak monoton dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Kelebihan dan kekurangan *Team Quiz*

Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas memiliki variasi pada saat pembelajaran agar materi yang diberikan menjadi menyenangkan bagi siswa, maka dalam kegiatan belajar mengajar perlunya menggunakan strategi yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan saat belajar dikelas. Akan tetapi dalam kegiatan pembelajaran juga adanya

kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan metode pembelajaran *Team Quiz*. Menurut Istarani (Siregar, 2016) metode pembelajaran *Team Quiz* ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya, berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan *Team Quiz* :

1) Kelebihan metode pembelajaran *Team Quiz* :

- a) Adanya kuis akan membuat anak tertarik baik mengikuti proses pembelajaran,
- b) Melatih anak untuk dapat membuat kuis secara baik,
- c) meningkatkan persaingan antar siswa secara sportif,
- d) Setiap kelompok memiliki tanggung jawab untuk menjawab pertanyaan dengan baik dan benar,
- e) Memacu siswa untuk menjawab pertanyaan dengan baik dan benar,
- f) Memperjelas materi yang diberikan oleh guru agar siswa dapat merefleksikan kembali di akhir pelajaran.

2) Kekurangan metode pembelajaran *Team Quiz* :

- a) Menyusun pertanyaan yang bermakna atau berkualitas merupakan pertanyaan yang sulit bagi siswa,

- b) Siswa cenderung tidak tahu apa yang akan ditanyakan pada guru,
- c) Pernyataan yang dibuat siswa hanya sekedar memenuhi tugas saja tidak memahami petunjuknya.

d. Langkah-langkah Pembelajaran *Team Quiz*

Menurut Silberman (Anik Sulistyowati, 2018) mengungkapkan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam beberapa bagian kelompok.
- 2) Guru dan siswa membentuk kelompok belajar dan masing-masing kelompok akan mendapatkan tugas untuk membahas satu bagian dari topik yang telah ditentukan.
- 3) Guru menjelaskan aturan main dalam pembelajaran *Team Quiz*.
- 4) Guru menyajikan topik bahasan secara sekilas.
- 5) Diskusi dimulai dan tim pertama akan menyiapkan kuis jawaban singkat tentang topik yang dibahas, sementara tim lainakan menyiapkan diri dan memeriksa catatan mereka.

- 6) Kuis dimulai dengan tim pertama sebagai pemimpin kuis, tim pertama memberikan pertanyaan kepada tim kedua. Jika tim tersebut tidak dapat menjawab, tim ketiga dan seterusnya diberi kesempatan untuk segera menjawab.
- 7) Tim pertama melanjutkan kuis dengan memberikan pertanyaan selanjutnya kepada tim kedua lalu ulangi prosesnya secara bergantian.
- 8) Ketika kuis selesai, guru memberikan waktu untuk melanjutkan ke bagian kedua kuis dan tunjukkan tim kedua sebagai pemimpin kuis, ulangi proses kuis seperti pada kuis bagian pertama.
- 9) Begitu seterusnya hingga semua tim mendapat giliran dan menyimpulkan kembali topik yang sudah disajikan.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan dua pelajaran yang mempelajari tentang pengetahuan alam dan pengetahuan sosial di lingkungan sekitarnya disebut juga sebagai pemahaman IPAS. Pembelajaran IPAS

diimplementasikan secara terpisah dilaksanakan dengan mengajarkan materi IPA di semester 1 dan materi IPS di semester 2, akan tetapi tidak hanya diajarkan secara terpisah tetapi juga di hubungkan satu sama lain. Menurut Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Wicaksana dan Rachman, 2018) menyatakan bahwa dalam integrasi kedua mata pelajaran tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sagendra (2022) Ilmu pengetahuan Alam dan Soisal adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran ini meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Selain itu, dalam penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS memperkuat siswa dalam pendidikan multikultur dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia.

Menurut Wicaksana dan Rachman (2018) Ada beberapa teori dalam pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPAS yaitu teori konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif, dan teori pembelajaran berbasis proyek. Penjelasan mengenai teori konstruktivisme merupakan pembelajaran yang menekankan pada peran penting yang dimainkan oleh pengalaman, pemikiran, dan refleksi dalam pembelajaran, dalam pembelajaran IPAS pendekatan ini diterapkan melalui penggunaan metode-metode pembelajaran aktif yang mengaktifkan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Kemudian untuk teori pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya kerja sama dan kolaborasi dalam proses pembelajaran dan untuk teori pembelajaran berbasis proyek yaitu dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS dengan cara mengembangkan proyek-proyek pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.

Menurut Andreani dan Gunansyah (2023) Pembelajaran IPAS realita diajarkan dikelas guru dalam menyampaikan hanya bersifat informatif, menghafal konsep, istilah, dan teori sehingga pelajaran yang seharusnya secara terpadu dalam satu kesatuan sebagai proses, sikap, dan aplikasi menjadi terabaikan. Kemudian dalam cakupan mata

pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar ada disetiap fase A,B,C dengan sebaran sebagai berikut fase A kelas 1 dan 2 dilebur dengan mata pelajaran lain, sedangkan fase B kelas 3 dan 4, fase C kelas 5 dan 6 untuk capaian pembelajarannya dipisah dan disajikan dalam mata pelajaran bernama IPAS.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah bahan kajian terpadu yang merupakan intergrasi IPA dan IPS, yang mana menggabungkan kedua mata pelajaran tersebut kedalam satu pelajaran Penggabungan kedua mata pelajaran tersebut diharapkan dapat memperkuat anak dalam memahami keterkaitan antara aspek alamiah, sosial dan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS memperkuat siswa dalam pendidikan multikultur dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia.

b. Tujuan pembelajaran IPAS

1) Tujuan pembelajaran IPA

Menurut Khaeruddin (Sulthon, 2017) mata pelajaran IPA bertujuan sebagai berikut:

- a) Membekali siswa memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman

konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

- b) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat,
- c) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar,
- d) Memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Selain itu, Menurut Nasrah dkk (Wicaksana dan Rachman, 2018) menambahkan bahwa pendidikan IPA di Sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan berfikir kreatif dan kritis siswa. Adapun nilai-nilai yang dapat ditanamkan melalui proses pembiasaan mata pelajaran IPA yaitu nilai-nilai agama, kejujuran, toleransi, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, semokratis, keingintahuan, nasionalisme, patriotisme, keunggulan, persahabatan atau komunikatif dan rasa tanggung jawab.

2) Tujuan pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap

permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Permasalahan yang ada pada lingkungan masyarakat mengajarkan siswa memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala permasalahan yang terjadi dan terampil dalam mengatasi setiap masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari baik diri sendiri maupun masyarakat.

Menurut Hasan (Susanti, 2018) Tujuan pembelajaran IPS dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu:

- a) Pengembangan kemampuan intelektual siswa.
Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan-kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu.
- b) Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa.
Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat.
- c) Pengembangan diri siswa sebagai pribadi.
Tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu.

Menurut Sapriya (Parni, 2020) tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut:

- a) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, mengemukakan pendapat dan keterampilan dalam kehidupan sosial,
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan,
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan dari berbagai tujuan IPA dan IPS bahwa untuk pemberian mata pelajaran IPAS pada siswa bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan berfikir kreatif, memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, mengemukakan pendapat sehingga melahirkan nilai-nilai agama, kejujuran, toleransi, disiplin, bekerja keras, demokrasi, nasionalisme, komunikatif dalam

kehidupan sosial bermasyarakat dan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat peraga atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran dapat dibuat semenarik dan seinovatif, supaya kegiatan belajar mengajar menjadi lebih berkesan dan siswa memahami dengan jelas materi yang disampaikan. Menurut Ahmad Zaki, Diyan Yusri (2020) Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari Medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber dengan penerima pesan, kemudian media pembelajaran juga merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.

Beliau juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangan yang termasuk teknologi perangkat keras. Menurut Sudjana (Ahmad Zaki, Diyan Yusri, 2020) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya. Dengan demikian, media pembelajaran

merupakan alat bantu yang digunakan agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, efisiensi, dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media pembelajaran juga menjadi segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa dalam belajar. Sehingga dapat menarik perhatian, minat untuk mengembangkan ide-ide selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan juga dengan menggunakan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dapat menghasilkan lingkungan belajar yang kondusif, efisiensi dan menyenangkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu dan pada saat pembelajaran yang diciptakan untuk mempengaruhi suasana saat siswa belajar menjadi lebih menyenangkan dan juga mendorong motivasi siswa pada saat belajar. Menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman (Silahuddin, 2022) menjelaskan fungsi media pembelajaran yang dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap anak terhadap materi

pembelajaran yang mana dapat memberikan pengalaman kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana serta mudah dipahami.

Menurut Hamalik (Indriyani, 2019) bahwa fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Untuk membuat situasi belajar yang efektif,
- 2) Media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran,
- 3) Media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran,
- 4) Media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk memahami materi di dalam kelas,
- 5) Media pembelajaran untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Menurut Hasan *dkk* (2021) Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dengan hal ini, media pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan

dan harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.

Menurut Menurut Wina Sanjaya (Nurrita, 2018) ada lima fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
- 2) Fungsi motivasi Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- 3) Fungsi kebermaknaan Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.
- 5) Fungsi individualitas Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan kedua pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai salah satu sumber belajar siswa untuk memperoleh informasi yang nyata, memberikan pengalaman, motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan media pembelajaran untuk mempertinggi mutu pendidikan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Melalui media pembelajaran dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak bosan belajar. Menurut Nasution (Nurrita, 2018) menyebutkan manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih dipahami oleh siswa,.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa tidak bosan.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, aktif mengamati, melakukan, mendemosntrasikan.

Menurut Azhar Arsyad (Irlisma, 2022) manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan manfaat dari media pembelajaran yaitu memberikan manfaat bagi guru untuk mencapai tujuan

pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi dengan urutan dan membantu dalam penyajian materi yang menarik dan juga bagi siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar sehingga siswa dapat memahami, berfikir dan menelaah materi pembelajaran yang menyenangkan.

d. ZETA (*Puzzle* Peta)

Media *puzzle* peta merupakan salah satu alat bantu atau permainan berupa potongan-potongan yang dijadikan satu yang mana akan meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Menurut (Mahardikha, Asrori dan Yuniarni, 2019) media *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Media *puzzle* merupakan permainan anak yang menarik dan menyenangkan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan menggunakan *puzzle* kemampuan kognitif anak akan tercapai.

Menurut Alfiatun (2013) *Puzzle* adalah permainan menyusun potongan-potongan gambar agar tercipta suatu gambar yang utuh. *Puzzle* suatu alat permainan yang bisa membantu membangun koordinasi mata, tangan dan untuk belajar tentang konsep pemasangan dalam bentuk yang terdiri dari dua atau tiga permainan bongkar pasang. Kemudian menurut Anugrahini (2018) Media *puzzle* bisa

dikatakan sebagai permainan edukasi karena pada penggunaannya bisa melatih ide kreatif siswa dan kecerdasan dalam berpikir. Media pembelajaran *puzzle* yang dikaitkan menggunakan media peta diharapkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan pengalaman langsung tentang materi pelajaran.

Menurut Menurut Nisak (Oktarini, 2021) permainan ini mempunyai teknis sebagai berikut:

- 1) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- 2) Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok atau lebih.
- 3) Siapkan *puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok.
- 4) Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
- 5) Masing-masing Penggunaan Media *Puzzle* untuk kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop *puzzle* yang telah dibagikan.
- 6) Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada yang mengerjakan sendirian.

- 7) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* peta (ZETA) sebagai alat bantu dalam pembelajaran berupa potongan-potongan yang dapat dijadikan satu kembali yang mana diharapkan mampu membuat siswa belajar lebih menyenangkan, melatih kesabaran, kerjasama, dan juga siswa dapat meberikan ide-ide dan pendapatnya sesuai dengan mata pelajaran yang dipelajarinya. Dengan adanya media tersebut menjadikan anak tidak bosan, pelajaran lebih menantang, menarik dan juga siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran. Berikut adalah salah satu *puzzle* peta yang dipergunakan dalam penelitian:



Gambar 1 Media Pembelajaran Zeta (*Puzzle* Peta)

Media pembelajaran Zeta (*Puzzle* Peta) ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas.

Berikut ini kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Zeta (*Puzzle* Peta):

- 1) Kelebihan media pembelajaran Zeta (*Puzzle* Peta)
 - a) Media pembelajaran Zeta (*Puzzle* Peta) mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.
 - b) Meningkatkan keterampilan kognitif yang mana berhubungan dengan kemampuan memecahkan masalah.
 - c) Media pembelajaran Zeta (*Puzzle* Peta) merupakan media pembelajaran yang membangun semangat belajar siswa, rasa ingin tau dan juga tantangan untuk siswa dalam merangkai setiap *puzzle-puzzle* yang diberikan oleh guru.
 - d) Media pembelajaran *puzzle* peta melatih kesabaran siswa untuk menyelesaikan kepingan-kepingan *puzzle* yang harus dirangkai menjadi satu.
- 2) Adapun, kekurangan media pembelajaran Zeta (*Puzzle* Peta)
 - a) Media pembelajaran tersebut menyita waktu dalam permainannya.
 - b) Media tersebut membuat siswa hanya ingin bermain tidak fokus pada pembelajaran.

- c) Kondisi kelas yang menyenangkan menjadi tidak kondusif.

e. Petunjuk Penggunaan Media ZETA (*Puzzle Peta*)

Penggunaan media pembelajaran *puzzle* peta merupakan langkah-langkah awal siswa dalam belajar atau bermain menggunakan potongan-potongan gambar yang disusun kembali menjadi gambar yang utuh. Petunjuk penggunaan media pembelajaran *Puzzle Peta* sebagai berikut:

- 1) Murid terlebih dahulu dijelaskan mengenai materi peta Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.
- 2) Kemudian setelah siswa mengerti dan paham terhadap materi, siswa bergantian diberi kesempatan untuk memberikan pendapatnya mengenai materi yang telah diberikan.
- 3) Guru menjelaskan alat peraga potongan-potongan peta dari masing-masing daerah, kemudian guru memperlihatkan kepada siswa masing-masing *puzzle* dan teknis pengerjaannya.
- 4) Guru menyiapkan *puzzle* peta dan membagi siswa menjadi 5 kelompok dan membagikan secara acak.
- 5) Kemudian, setelah siswa sudah mendapatkan *puzzle* petanya, setiap kelompok diberi kesempatan untuk

menyusun *puzzle* salah satu dari daerah yang ada di Indonesia.

- 6) Guru menyediakan waktu selama 10 menit untuk masing-masing kelompok menyusun *puzzle* peta.
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menjelaskan peta yang mereka pasang dan guru memberikan kesempatan tiap kelompok untuk berdiskusi dalam pembuatan soal.
- 8) Setelah waktu yang diberikan oleh guru habis, masing-masing dari tiap kelompok diminta untuk membuat 2 buah soal untuk tanya jawab dengan kelompok lain, soal tersebut sesuai dengan *puzzle* peta yang diperoleh tiap kelompok.
- 9) Jika sudah selesai dalam berdiskusi, mulailah kuis dari masing-masing kelompok.

5. Model Pembelajaran *Team Quiz* Berbantu ZETA (*Puzzle Peta*)

Model pembelajaran *Team Quiz* berbantu media pembelajaran ZETA (*Puzzle Peta*) merupakan media visual berupa gambar yang berbentuk dari potongan-potongan dengan cara menyusun jawaban yang ada pada potongan-potongan *puzzle* berdasarkan pemilihan gulungan yang didapat setiap kelompok. Model pembelajaran *Team Quiz* berbantu ZETA

mengajak siswa untuk bekerja sama, percaya diri, dan bertanggung jawab untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, pemilihan model dan media sangat diperlukan agar pembelajaran menyenangkan dan menantang bagi siswa dalam pembelajaran dikelas dengan berlomba untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* sesuai dengan bagian daerah yang sudah diperoleh.

Tabel 1 Perbandingan Penggunaan Model Pembelajaran *Team Quiz* Berbantu Media Zeta

Sintaks Model Pembelajaran Tipe <i>Team Quiz</i>	Kegiatan Pembelajaran <i>Team Quiz</i>	Kegiatan Pembelajaran <i>Team Quiz</i> Berbantu Media Zeta
Guru memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam beberapa bagian.	Tahapan ini guru mempersiapkan dan memilih topik yang akan di kedalam beberapa bagian kelompok.	Tahapan ini guru mempersiapkan materi dan memilih topik yang akan di bahas dan di bagi menjadi beberapa kelompok.
Siswa membentuk tim belajar dan masing-masing tim akan mendapatkan tugas untuk membahas satu bagian dari topik yang telah ditentukan.	Siswa membentuk tim belajar yang sudah diarahkan oleh guru dan mendapatkan tugas untuk membahas satu bagian dari topik.	Tahapan ini siswa membentuk tim belajar atau kelompok Zeta (<i>Puzzle</i> Peta) dan siswa mendapatkan tugas untuk membahas satu bagian dari topik <i>puzzle</i> peta tersebut serta kesesuaian

		pendapat dengan isi diskusi pada materi yang telah dibagikan.
Guru menjelaskan aturan main dalam pembelajaran <i>Team Quiz</i>.	Tahapan ini guru menjelaskan aturan main dalam pembelajaran <i>Team Quiz</i> kepada siswa dengan menyesuaikan tugas yang telah dibagikan.	Tahapan ini guru menjelaskan aturan main pembelajaran <i>Team Quiz</i> dan ZETA dengan menyesuaikan tugas yang telah dibagikan.
Guru menyajikan topik bahasan secara sekilas.	Guru menyajikan dan menjelaskan topik bahasan secara sekilas agar memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas.	Guru menyajikan dan menjelaskan topik bahasan secara sekilas dengan dibantu contoh dari Zeta agar memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas.
Diskusi dimulai dan tim pertama akan menyiapkan kuis jawaban singkat tentang topik yang dibahas, sementara tim lainakan menyiapkan diri dan memeriksa catatan mereka.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai diskusi dan tanya jawab kepada masing-masing kelompok untuk mempersiapkan diri untuk memberi pertanyaan dan menjawab.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memulai diskusi dengan merangkai <i>puzzle</i> peta yang sudah diberikan dan masing-masing kelompok mempersiapkan pertanyaan dan jawaban dan juga melatih kelancaran dan keberanian siswa dalam menjawab dan memberikan pendapat terkait soal

		yang di berikan oleh tim lawan.
Kuis dimulai dengan tim pertama sebagai pemimpin kuis, tim pertama memberikan pertanyaan kepada tim kedua. Jika tim tersebut tidak dapat menjawab, tim ketiga dan seterusnya diberi kesempatan untuk segera menjawab.	Tahapan ini kuis dimulai dengan tim pertama sebagai pemimpin kuis diberikan kepada tim kedua. Jika tim tersebut tidak dapat menjawab tim ketiga atau seterusnya diberikan kesempatan untuk segera menjawab	Tahapan ini kuis dimulai dengan tim pertama memimpin presentasi dengan membawa Zeta sebagai media kedepan kelas dan memberikan pertanyaan kepada masing-masing kelompok lainnya, untuk kelompok lainnya mempersiapkan pertanyaan dan jawabannya.
Tim pertama melanjutkan kuis dengan memberikan ke pertanyaan selanjutnya kepada tim kedua lalu ulangi prosesnya secara bergantian.	Setelah tim pertama selesai memebrikan kuis, kuis selanjutnya diberikan kepada tim kedua dan tim ketiga lalu ulangi prosedurnya secara bergantian.	Setelah tim pertama selesai presentasi dan memberikan kuis kepada kelompok lainnya, presentasi dan kuis diberikan kepada tim kedua dan ketiga lalu ulangi prosedurnya secara bergantian dan juga siswa dapat memberikan jawaban atau mengutarakan pendapat secara kreatif

<p>Ketika kuis selesai, lanjutkan ke bagian kedua kuis dan tunjuklah tim kedua sebagai pemimpin kuis, ulangi proses kuis seperti pada kuis bagian pertama.</p>	<p>Ketika kuis selesai lanjut memberikan kesempatan untuk tim kedua dan ketiga bergantian sebagai pemimpin pertanyaan.</p>	<p>Ketika presentasi dan kuis selesai, lanjut diberikan kepada tim kedua dan ketiga bergantian sebagai pemimpin pertanyaan. Jawaban yang diberikan oleh masing-masing tim atau yang ditunjuk masing-masing siswa sesuai dengan keruntutan ide atau gagasan pada materi diskusi.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Begitu seterusnya hingga semua tim mendapat giliran, dan menyimpulkan kembali topik yang sudah disajikan.</p>	<p>Setelah semua tim sudah mendapatkan giliran guru dan siswa bersama-sama membah dan menyimpulkan dari topik materi yang sudah disajikan.</p>	<p>Setelah semua tim sudah mendapatkan giliran presentasi mengenai Zeta dan bergantian memberikan kuis, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan kembali topik materi yang sudah disajikan.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6. Hubungan Antara Model Kooperatif *Team Quiz* Berbantu Media ZETA Dengan kemampuan Mengemukakan Pendapat

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan di atas yang mana bahwa model pembelajaran *Team Quiz* berbantu media ZETA (*Puzzle Peta*) sangat berpengaruh terhadap kemampuan mengemukakan pendapat. Model *Team Quiz* adalah model

pembelajaran kooperatif berfikir, berdiskusi kelompok dalam proses pembelajaran mempengaruhi pola interaksi siswa. Model ini dapat meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat serta mengoptimalkan kerja kelompok yang hanya beberapa kelompok.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian yang dilakukan dahulu dan juga memiliki kesesuaian didalamnya. Berikut beberapa penelitian yang relevan dari penelnti mengenai kemampuan mengemukakan pendapat dan model pembelajaran *Team Quiz* berbantu media pembelajaran *puzzle* peta.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aizyah Purnamasari Siregar pada tahun 2018 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Pada Materi Peninggalan-Peninggalan Sejarah Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd IT Rahmat Marindal-I”. Pada penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada penerapan model pembelajaran pada pembelajaran IPS materi peninggalan-peninggalan sejarah di Indonesia kelas V. Model pembelajaran yang digunakan sebelumnya membuat siswa kurang aktif, tidak fokus dan mengalami hasil belajar menurun. Oleh karena itu, pada siklus I sampai siklus II pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran aktif *Team Quiz* yang mana

penggunaan model pembelajaran tersebut hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan memiliki nilai ketuntasan yang signifikan.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Aizyah Purnamasari Siregar pada tahun 2018 dengan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran Team Quiz dan perbedaan penelitian ini adalah pada materi pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan Saifullah, Pargito, dan Darsono pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Peta Puzzle Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Uswatun Hasanah Merambung”. Pada penelitian ini menggunakan metode *Rezearch & Development* yang merupakan perbatasan dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model media pembelajaran IPS berupa peta puzzle untuk digunakan pada kompetensi dasar “Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana” di kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan pertimbangan kecocokan dengan sifat penelitian yang akan dilaksanakan yaitu metode *Research & Development*. Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran IPS di kelas IV dengan menggunakan peta puzzle lebih efektif daripada menggunakan peta konvensional. Oleh karena itu, peneliti memberi masukan bahwa dalam menggunakan media puzzle peta dapat digunakan untuk kegiatan

pembelajaran IPAS khususnya ilmu pengetahuan sosial karena dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Persamaan penelitian yang digunakan Saifullah, Pargito, dan Darsono pada tahun 2022 adalah dengan menggunakan media pembelajaran puzzle peta layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar dan perbedaannya yaitu model pembelajaran yang digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Herlina Fibriani, Suyoto, dan Nur Ngazizah pada tahun 2023 yang berjudul “Upaya Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Pada Mata Pelajaran PKN”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Ketawangrejo yang berjumlah 10 siswa. Penelitian dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa dan kemampuan mengemukakan pendapat melalui siklus 1 dan siklus 2. Hasil penelitian diperoleh bahwa keaktifan siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 50,5% dan siklus II meningkat menjadi 77,75% dan kemampuan mengemukakan pendapat siswa meningkat pada pra siklus 40,5% dan siklus I 65,34% dan siklus II meningkat menjadi 83,83%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe time token dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan mengemukakan pendapat siswa.

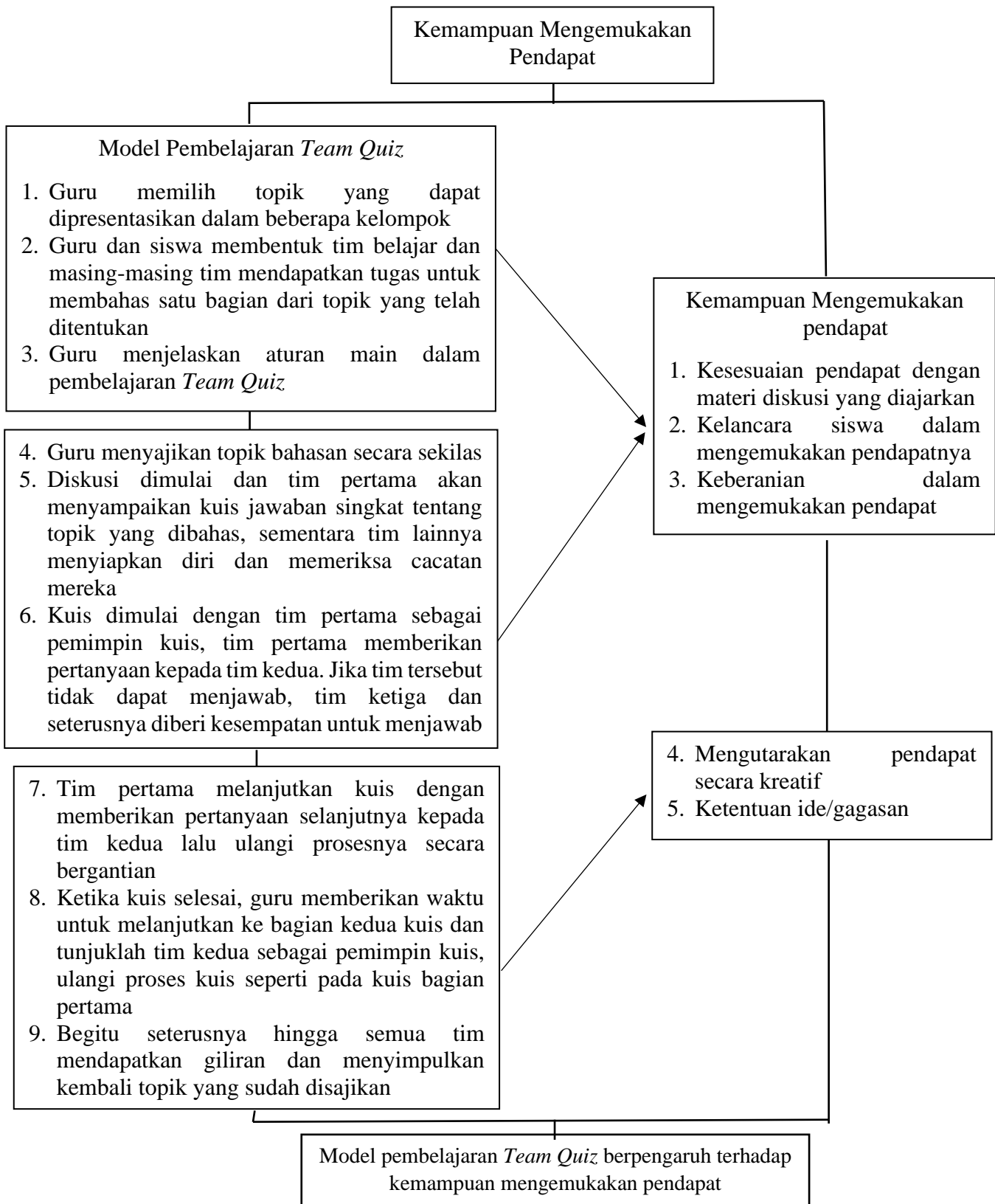
Persamaan penelitian pada Herlina Fibriani, Suyoto dan Nur Ngazizah pada tahun 2023 yaitu kemampuan mengemukakan pendapat siswa kelas IV dan perbedaannya yang lain yaitu pada metode penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Delina Andreani dan Ganes Gunansyah pada tahun 2023 yang berjudul “Persepsi Guru Sekolah Dasar tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis Miles & Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang beragam tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. Selain itu, guru juga mengimplementasikan pembelajaran IPAS dengan bervariasi sesuai dengan gambaran Kurikulum Merdeka yang dibuktikan dengan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi yang disusun cukup matang. Hasil penelitian juga menunjukkan refleksi guru selama menghadapi beragam hambatan, perasaan, dan harapan ke depannya tentang pembelajaran IPAS.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Delina Andreani dan Ganes Gunansyah 2023 adalah dengan menggunakan mata pelajaran IPAS yang sama dengan penelitian.

C. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran di kelas memerlukan model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan respon siswa dengan menggunakan strategi maupun model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan respon siswa adalah model pembelajaran aktif *Team Quiz* sebagai model pembelajaran yang digunakan dalam materi Indonesiaku Kaya Budaya. Oleh karena itu, penelitian ini menyelidiki dampak model Kooperatif Tipe *Team Quiz* Berbantu Media Zeta (*Puzzle Peta*) Terhadap Kemampuan Mengemukakan Pendapat Pada Mata Pelajaran IPAS (Penelitian pada siswa kelas IV SD Islam Al Iman).



Gambar 2 Alur Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka berfikir yang sudah dibuat, penulis menyimpulkan antara model pembelajaran *Team Quiz* berbantu media *puzzle* peta memiliki kaitan dengan kemampuan mengemukakan pendapat, setelah diberikannya model diharapkan siswa mampu: 1) kelancaran siswa dalam mengemukakan pendapatnya, 2) keberanian dalam mengemukakan pendapat, 3) keruntutan ide atau gagasan, 4) kejelasan dalam mengemukakan pendapat, 5) kesesuaian pendapat dengan materi diskusi.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan atau pernyataan sementara yang dinyatakan secara deklaratif dan merupakan jawaban terhadap suatu permasalahan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirumuskan dalam bentuk variabel untuk diuji secara empiris. Hipotesis penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Quiz* Berbantu Media ZETA (*Puzzle* Peta) Terhadap Kemampuan Mengemukakan Pendapat Pada Mata Pelajaran IPAS (Penelitian pada siswa kelas IV SD Islam Al Iman).

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* Berbantu ZETA (*Puzzle* Peta) Terhadap Kemampuan Mengemukakan Pendapat materi Indonesiaku Kaya Budaya.

H_o : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* Berbantu ZETA (*Puzzle* Peta) Terhadap Kemampuan Mengemukakan Pendapat materi Indonesiaku Kaya Budaya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (dalam Masyithoh, 2016) penelitian eksperimen digunakan untuk menentukan pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Penelitian ini dirancang untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media *puzzle* peta terhadap kemampuan mengemukakan pendapat pada mata pembelajaran IPAS siswa kelas IV. Dalam hal ini, penelitian menggunakan desain penelitian *Pre-experimental Design* dengan penggunaan jenis desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Selanjutnya penelitian ini menguji variabel dengan menggunakan kelompok atau kelas tanpa adanya kelas pembanding. Desain penelitian meliputi *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan. Desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 2 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Desain penelitian
O ₁ X O ₂

Sugiono (dalam Masyithoh, 2016))

Keterangan :

O₁ = Pengukuran awal sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

- O_2 = Pengukuran akhir sesudah diberi perlakuan (*post-test*)
 X = Perlakuan/*Treatment* (pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* berbantu media *puzzle* peta)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, setelah itu ditarik kesimpulannya. Menurut Sahir (2022) variabel merupakan komponen utama dalam penelitian, oleh sebab itu penelitian tidak akan berjalan tanpa ada variabel yang diteliti. Sedangkan menurut Ali (Sahir, 2022) variabel adalah objek yang menjadi pusat perhatian penelitian.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat dirumuskan pengertian variabel penelitian sebagai suatu gejala yang terjadi dan menjadi fokus perhatian peneliti. Selain itu, variabel penelitian pada dasarnya dapat diartikan segala sesuatu yang berbentuk ditentukan dari mana peneliti memperoleh informasi dan diambil kesimpulan dari subjek penelitian. Variabel penelitian sesuai dengan judul penelitian ini “Pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* Berbantu Media ZETA (*Puzzle* Peta) Terhadap Kemampuan Mengemukakan Pendapat Pada Mata Pelajaran IPAS” maka yang menjadi variabel penelitian adalah :

1. Variabel bebas (X) = Model pembelajaran *Team Quiz* Berbantu ZETA (*Puzzle* Peta).

2. Variabel terikat (Y) = Kemampuan Mengemukakan Pendapat.

C. Definisi Oprasional Variabel Penelitian

Definisi oprasional variabel penenlitan merupakan bagian yang mendefinisikan konsep atau variabel sehingga dapat diukur dengan indikator penelitian yang peneliti gunakan untuk kedua valiabel tersebut. Berdasarkan pertanyaan di atas, maka terdapat dua variabel dalam penelitian ini yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Team Quiz* berbantu media *puzzle* adalah sebuah model pembelajaran aktif berkelompok, berfikir dan berdiskusi. Langkah pembelajaran ini dapat mempengaruhi pola interaksi siswa. Langkah-langkah pembelajaran *Team Quiz* berbantu *puzzle* peta meliputi pertama persiapan materi, kedua pembentukan tim belajar *puzzle* peta, ketiga diskusi permasalahan pada masing-masing kelompok dan mempersiapkan pertanyaan, keempat yaitu perlombaan akademik yang nantinya setiap kelompok dapat menjawab pertanyaan dari kelompok lain, yang mana masing-masing kelompok berlomba mencetak point lebih tinggi yang akan menjadi pemenang. Dalam hal ini, guru memerlukan bantuan media berupa *puzzle* peta yang mana dapat digunakan dalam pembelajaran. Media *puzzle* peta (ZETA) merupakan salah satu alat bantu atau permainan berupa potongan ataupun acak gambar. *Puzzle* peta ini menggunakan

materi peta sebagai pembelajaran untuk mengetahui suatu wilayah. Dengan adanya *puzzle* peta ini mengajak siswa untuk berfikir kreatif, aktif, dan dapat mengembangkan ide-idenya, pembelajaran ini menjadi lebih menyenangkan, menantang dan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

2. Kemampuan Mengemukakan Pendapat merupakan keinginan seseorang untuk mengemukakan sesuatu berdasarkan pengetahuan dan pemikiran yang dimilikinya. Kemampuan mengemukakan pendapat dapat melatih siswa untuk menjadi pribadi yang berani tanpa harus menerima akan sesuatu baik itu benar atau salah. Kemampuan mengemukakan pendapat suatu kegiatan dalam menyampaikan sebuah ide, pikiran yang mana siswa dituntut untuk aktif, memiliki kecakapan, jujur, kreatif, dan inovatif serta penuh keberanian dan juga tanggung jawab dalam mengemukakan pendapatnya.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (Eka Putra, 2021:126) populasi adalah suatu bidang umum yang terdiri dari objek-obyek atau subjek-subyek yang mempunyai jumlah dan ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti dan dari situlah diambil kesimpulan. Populasi sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Islam Al-Iman Kota Magelang yang berjumlah keseluruhan 57 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (Eka Putra, 2021:127) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dari populasi. Dalam penelitian ini sampel diambil dari siswa 1 kelas yaitu kelas IVB SD Islam Al-Iman sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 19 siswa, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 8 perempuan.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (Sari, 2019:114) Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling*. Menurut Saat dan Mania, (2020) adalah pengambilan atau pemilihan sampel untuk tujuan tertentu, yang mana dalam penentuan sampel didasarkan atas kriteria tertentu atau pertimbangan dari penelitian tentang tujuan yang akan dicapai. Kriteria dalam penentuan sampel menetapkan kelas IVB sebagai sampel, dibuktikan berdasarkan ciri-ciri pada siswa kelas IVB yang mana mayoritas siswa dikelas tersebut kurangnya percaya diri, keberanian dalam berpendapat, dan kurang aktifnya siswa dalam mata pelajaran IPS.

E. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini di SD Islam Al-Iman Kota Magelang

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini pada waktu di semester II pada Bulan Januari Tahun Ajaran 2023/2024

F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Data yang diperlukan harus benar dan dapat diandalkan dan dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Oleh karena itu, diperlukan teknik dan alat pengumpulan data yang tepat. Penelitian ini dapat menggunakan metode pengumpulan data dengan menggunakan metode:

1. Tes

Menurut Sukendra and Atmaja (2020) Tes merupakan salah satu teknik pengukuran dalam bentuk tulisan yang terdiri atas sejumlah soal berupa pertanyaan yang harus dikerjakan oleh siswa, sehingga setiap butir pertanyaan tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar. Tes sering kali dipakai untuk mengukur keberhasilan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Tes dalam format yang berbeda-beda seperti soal pilihan ganda, soal essay, soal uraian, soal menjodohkan, tes unjuk kinerja, dan lain-lain.

2. Observasi

Menurut Prawiyogi dkk (2021:449) observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan panca indra disertai dengan pencatatan secara rinci terhadap obyek penelitian. Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan mencatat hasilnya pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Lembar observasi ada dua aspek yang peneliti amati dalam proses pembelajaran IPAS merupakan lembar aktivasi bagi guru dan siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Team Quiz*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang dilakukan sesuai dengan tujuan pengukuran (Sukendra dan Atmaja, 2020). Pengujian tersebut didasarkan pada metode pengumpulan data yang digunakan. Tes adalah instrumen atau alat yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan siswa mengenai materi yang diajarkan serta untuk mengetahui tingkat perkembangan siswa dalam proses pembelajaran (Sukendra dan Atmaja, 2020). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti sebagai berikut:

1. Lembar Tes

Tes ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan keterampilan siswa mengenai mata pelajaran IPAS. Tes ini didasarkan pada materi bab 6 Indonesiaku kaya budaya yang digunakan dalam bentuk soal esai. Tes ini mengukur keterampilan awal sebelum diberikannya perlakuan dan keterampilan akhir setelah diberikannya perlakuan. Perlakuan atau *Treatment* ini berupa penggunaan model pembelajaran *Team Quiz* dengan memanfaatkan bantuan media Zeta (*Puzzle Peta*). Tes uraian terdiri atas 5 soal pemecahan masalah yang mana siswa menjawab menurut dengan pendapatnya masing-masing. Tes disusun sesuai dengan materi bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya yang nantinya hasil dari jawaban masing-masing siswa dipresentasikan di depan kelas. Hal tersebut membantu guru dalam mengamati kemampuan siswa pada saat penyampaian atau mengemukakan pendapat didepan kelas. Instrumen peneliti memiliki kisi-kisi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Soal Uraian

No	Capaian Pembelajaran	Kompetensi Awal	Soal	Nomor Soal
1.	Siswa mengenal keragaman budaya di Indonesia serta menghubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari	Mendeskrpsi kan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerah masing-masing.	Tradisi atau kebiasaan merupakan suatu hal yang dilakukan secara turun temurun. Tradisi masyarakat jawa di daerah kalian salah satunya yaitu padusan. Padusan berasal dari kata <i>adus</i> yang artinya mandi. Padusan dilakukan menjelang bulan Ramadan dengan niat untuk mensucikan diri. Akan tetapi beberapa masyarakat di lingkungan kalian tidak mempercayai adanya tradisi padusan, karena padusan hanya berenang yang dilakukan oleh orang banyak secara bersama-sama. Bagaimana pendapatmu tentang permasalahan diatas!	1
2.			Berikan pendapatmu mengapa Indonesia disebut negara Unik.	4

No	Capaian Pembelajaran	Kompetensi Awal	Soal	Nomor Soal
3.			Ria berasal dari daerah Papua. Ia pindah ikut orang tua dan masuk sekolah di Jawa. Ria bertemu teman-teman yang berbeda dengannya. Ria merasa malu dan tidak percaya diri. Permasalahan di atas bagaimana sikap terbaikmu untuk menghadapi kehadiran masyarakat pendatang?	5
4.		Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indoensia	Apa yang bisa kalian lakukan, bagaimana cara memanfaatkan keragaman budaya yang ada di Indonesia?	3
5.			Indonesia memiliki banyak keragaman budaya dari masing-masing daerahnya, salah satunya yaitu tarian Saman dari Aceh. Tarian banyak orang yang menyukainya dan sulit dalam mempelajarinya. Berikanlah pendapatmu bagaimana cara kalian dalam melestarikan tarian tersebut!	2

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes Unjuk Kinerja Kemampuan Mengemukakan Pendapat

No	Indikator	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian pendapat dengan materi diskusi yang diajarkan	4
2.	Kelancaran siswa dalam mengemukakan pendapat	4
3.	Keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat	4
4.	Mengutarakan pendapat secara kreatif	4
5.	Ketentuan ide/gagasan	4

2. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung dan pencatatan dengan menggunakan peralatan observasi. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* dan untuk mengamati guru dalam menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* dan siswa mengikuti pembelajaran tersebut selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Quiz* berbantu media *puzzle* peta. Adapun kisi-kisi observasi guru dan siswa terdapat pada lampiran 13 dikarenakan banyaknya keterangan dalam observasi.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Menurut Sanaky (2021) validitas mengacu pada ketepatan suatu instrumen pengukuran penelitian terhadap apa yang sebenarnya diukur. Uji validitas merupakan bagian dari keakuratan pengukuran, alat ukur yang efektif dapat menjalankan fungsi pengukurannya dengan benar. Oleh karena itu, uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat digunakan sebagai alat ukur. Tingkat uji validitasnya sebagai berikut:

a. Validitas Ahli

Validitas ahli adalah pengujian yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validitas yang dilakukan pada perangkat pembelajaran seperti alur tujuan pembelajaran (ATP), modul ajar, materi ajar, lembar kerja siswa (LKS), kisi-kisi penilaian, dan soal *pretest* dan *posttest*. Validitas ahli tersebut adalah Ibu Dr. Galih Istiningsih, M.Pd. sebagai salah satu dosen Ilmu Pengetahuan Sosial dari Universitas Muhammadiyah Magelang. Hasil Validasi Ahli menunjukkan bahwa instrumen ini layak digunakan dalam penelitian dan nilai yang dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli

No.	Instrumen	Nilai	Keterangan
1.	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	91,6	Layak digunakan
2.	Modul Ajar	91,6	Layak digunakan
3.	Materi Pembelajaran	95	Layak digunakan
4.	LKPD	92,5	Layak digunakan
5.	Lembar Observasi	92,5	Layak digunakan
6.	Modul Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran	87,5	Layak digunakan
7.	Instrumen Tes	87,5	Layak digunakan
8.	Instrumen Unjuk Kerja <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Mengemukakan Pendapat	96	Layak digunakan

b. Validitas Tes

Validitas instrumen artinya suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, dan instrumen yang validitasnya rendah berarti mempunyai validitas yang rendah. Pada penelitian validitas ini instrumen diuji dengan menggunakan bantuan program SPSS 29 *for windows* dengan menggunakan teknik *Korelasi Product Moment* (KPM). Metode tes untuk validasi suatu instrumen dengan penilaian kemampuan mengemukakan pendapat pada pengukuran awal (*pretest*). Kemampuan mengemukakan pendapat pengukuran akhir (*posttest*) berupa penilaian kemampuan mengemukakan pendapat berjumlah 5 item dan lembar yang diujicobakan di

luar sample penelitian yaitu di SD Magelang 4 Kota Magelang. Hasil penilaian kemampuan mengemukakan pendapat yang dinyatakan valid akan dipakai sebagai penilaian kemampuan mengemukakan pendapat *pretest* dan *posttest*, kemudian penilaian yang dinyatakan tidak valid tidak dapat digunakan lagi. Kriteria penilaian dianggap valid apabila $r_{hitung} >$ dari nilai r_{tabel} pada tarif signifikan 5%. Tabel di bawah ini menunjukkan sah atau tidaknya butir soal esai yang berkaitan dengan kemampuan mengemukakan pendapat.

Tabel 6 Uji Validasi Instrumen Soal Uraian

No.Item	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (21)	Kriteria
1.	0,638	0,456	Valid
2.	0,857	0,456	Valid
3.	0,652	0,456	Valid
4.	0,593	0,456	Valid
5.	0,771	0,456	Valid

Berdasarkan Tabel 6 di atas, hasil uji validitas instrumen terhadap soal esai semuanya dinyatakan valid dalam satu kali pengujian. Soal yang sudah divalidasi dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Kriteria suatu item yang dinyatakan valid atau sah adalah item dengan r_{hitung} lebih dari r_{tabel} pada tarif signifikan 5%, r_{tabel} untuk jumlah responden 21 adalah 0,456. Jika nilai $r_{hitung} > 0,456$, maka pernyataan dianggap valid, jika $r_{hitung} < 0,456$, maka soal dikatakan tidak valid. Kemudian hasil uji validasi instrumen penilaian kemampuan

mengemukakan pendapat pada masing-masing siswa dengan satu kali pengerjaan semua dikatakan valid. Penilaian dinyatakan valid dapat digunakan untuk penilaian *pretest* dan *posttest*. Kriteria item yang dinyatakan valid atau sah adalah item dengan r_{hitung} lebih dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% untuk jumlah responden 21 adalah 0,456. Jika nilai $r_{hitung} > 0,456$, maka pernyataan dianggap valid dan jika $r_{hitung} < 0,456$, maka penilaian dikatakan tidak valid.

2. Reliabilitas

Menurut Sanaky (2021) Reliabilitas merupakan suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi pada instrumen. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi yang mana pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel, serta menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Pengujian reliabilitas pengukuran ini dilakukan dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan program SPSS versi 29, membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} , ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan $r_{hitung} < r_{tabel}$, tingkat signifikansinya adalah 5%. Karena hasil koefisien alpha yang dimasukkan dalam tabel dilaporkan lebih besar dari r_{tabel} ($0,728 > 0,456$) maka item soal dinyatakan reliabel dan layak dijadikan bahan penelitian dan dimasukkan dalam perhitungan uji reliabilitas. Pertanyaan dihitung berdasarkan adalah 0,704. Jika nilai

koefisien $\alpha > r_{\text{tabel}}$ maka tes kinerja ekspresi opini dikatakan reliabel. Karena hasil koefisien α yang dimasukkan dalam tabel dilaporkan lebih besar dari r_{tabel} ($0,704 > 0,456$), maka item dianggap reliabel dan layak digunakan sebagai bahan penelitian. Tabel uji reliabilitasnya ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 7 Tes Reability Statistic Soal Uraian

Reability Statistics	
Alpha Cronbach's	N of item
0,728	5

Jika alat intrumen tersebut reliabel, maka dapat dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasi (r) sebagai berikut:

Koefisien Korelasi	Tafsiran
0,800-1,000	Sangat Tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,400-0,600	Sedang
0,200-0,400	Rendah
0,000-0,200	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel hasil, nilai reliabilitas α berada pada kategori tinggi yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut merupakan instrumen yang sangat baik dan layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya dilihat dari reliabilitas kinerja dan hasil penyampaian pendapat, nilai α tergolong tinggi yaitu sebesar 0,704 yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut merupakan instrumen yang sangat baik dan layak digunakan dalam penelitian.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur atau proses penelitian dalam penelitian eksperimental dibagi menjadi empat bidang yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Proses penelitian dijelaskan di bawah ini:

1. Tahap persiapan

- a. Pengumpulan data melalui wawancara kepada guru kelas IVB SD Islam Al-Iman untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan masalah penelitian.
- b. Menyusun proposal penelitian berdasarkan permasalahan, dengan bimbingan dosen pembimbing skripsi.
- c. Mempersiapkan instrumen yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian seperti modul ajar, soal *pretest* dan *posttest*, lembar penilaian dan media pembelajaran Zeta (*Puzzle Peta*).
- d. Mengajukan permohonan izin untuk melaksanakan penelitian pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- e. Mengajukan kelayakan instrumen penelitian pada dosen ahli
- f. Mengumpulkan data dengan membuat kisi-kisi soal dan melakukan soal tes untuk menguji validitas dan reliabilitas soal sebelum melakukan penelitian.
- g. Memberi uji instrumen soal kepada responden.
- h. Pengolahan hasil uji validitas instrumen dengan menggunakan bantuan SPSS versi 29 *for windows*.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Tahap Awal (*Pretest*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap awal ini adalah memberikan pre-test kepada siswa terhadap materi terkait Indonesiaku Kaya Budaya. Tujuan penelitian yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 Januari 2024 ini adalah untuk mengkaji dan mengukur keterampilan awal siswa sebelum mendapat perlakuan pembelajaran *Team Quiz*.

b. Tahap Pelaksanaan (*Treatment*)

Perlakuan dilakukan di kelas eksperimen. Perlakuan yang meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* dengan menggunakan bantuan media Zeta (*puzzle* peta) siswa diharapkan mampu menyelesaikan langkah-langkah sesuai Model Pembelajaran *Team Quiz* yang dibantu media pembelajaran *puzzle* peta. Perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali sebagai berikut:

- 1) Perlakuan *pertama* dalam mata pelajaran IPAS ini menggunakan seluruh siswa kelas eksperimen, mempelajari materi Keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku dilakukan pada hari Rabu, 10 Januari 2024. Pembelajaran berlangsung selama 2x35 menit dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* adapun

langkah-langkah dalam pembelajaran yaitu a) guru memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam beberapa bagian, b) siswa membentuk tim belajar dan masing-masing tim akan mendapatkan tugas untuk membahas satu bagian dari topik yang telah ditentukan, yang nantinya siswa akan mempresentasikan di depan kelas sesuai dengan jawaban atau diskusi dengan tim yang siswa presentasikan yaitu hasil dari pendapat siswa.

- 2) Perlakuan *kedua* dalam mata pelajaran IPAS ini menggunakan seluruh siswa kelas eksperimen, mempelajari materi kekayaan budaya Indonesia dilakukan pada hari Jum'at, 12 Januari 2024. Pembelajaran berlangsung selama 2x35 menit dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* adapun langkah-langkah pembelajaran yaitu: a) guru menjelaskan aturan main dalam pembelajaran *Team Quiz*, b) Guru menyajikan topik bahasan secara sekilas, c) Diskusi dimulai dan tim pertama akan menyiapkan kuis jawaban singkat tentang topik yang dibahas, sementara tim lainakan menyiapkan diri dan memeriksa catatan mereka, dalam pembelajaran ini siswa dibantu media pembelajaran Zeta (*Puzzle Peta*).

3) Perlakuan *ketiga* dalam mata pelajaran IPAS ini menggunakan seluruh kelas eksperimen, mempelajari materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya dilakukan pada hari Senin, 15 Januari 2024. Pembelajaran berlangsung selama 2x35 menit, dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz*, adapun langkah-langkah pembelajaran yaitu a) kuis dimulai dengan tim pertama sebagai pemimpin kuis, tim pertama memberikan pertanyaan kepada tim kedua. Jika tim tersebut tidak dapat menjawab, tim ketiga dan seterusnya diberi kesempatan untuk segera menjawab. Diskusi dilanjutkan hingga semua kelompok sudah mendapatkan giliran sebagai penanya dan menjawab, b) kemudian menyimpulkan bersama guru terkait materi dalam pembelajaran ini siswa dibantu media pembelajaran Zeta (*Puzzle Peta*).

3. Tahap Akhir (*Posttest*)

Tahap Perlakuan dilakukan di kelas eksperimen. Treatment yang meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* menggunakan bantuan media *puzzle* peta. siswa diharapkan mampu menyelesaikan langkah-langkah sesuai Model Pembelajaran *Team Quiz* dibantu media pembelajaran

Zeta (*puzzle* peta) Perlakuan pada penelitian ini diberikan sebanyak tiga kali. Penelitian ini dilakukan pada hari Selasa, 16 Januari 2024.

4. Tahap Analisis Data

Analisis data yang dilakukan adalah pengumpulan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil *pre-test* dan *post-test* yang diolah dan dianalisis terhadap kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat tentang Indonesiaku Kaya Budaya.

5. Tahap pembuatan kesimpulan

Tahap Tahap ini melengkapi tahap penelitian yang dilakukan berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan.

J. Metode Analisis Data

1. Uji Prasyarat Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan bantuan program *SPSS versi 29.00 for windows*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian dengan menggunakan uji *Tes Of Normality Shapiro-Wilk* dengan bantuan IBM SPSS versi 29.

Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan $>0,05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil uji normalitas data. Berdasarkan hasil uji normalitas data dapat memutuskan alat uji mana yang terbaik untuk digunakan yang memenuhi asumsi normalitas, maka uji statistik parametrik *Paired Sample T-Test* digunakan untuk pengujian hipotesis. Sebaliknya apabila data yang digunakan tidak memenuhi asumsi normalitas maka pengujian hipotesis menggunakan uji statistik non parametrik yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Dua model uji beda digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah perlakuan. Uji hipotesis peneliti dengan menggunakan SPSS versi 29.00 for Windows.

- 1) *Paired Sample T-Test*

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Paired Sample T-Test* atau uji beda sampel berpasangan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan mean dari dua sampel yang berpasangan, dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan diambil dari subjek yang sama tetapi dari situasi atau lingkungan yang berbeda. Selain itu, penelitian ini menggunakan sampel kurang dari 50 orang. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan Uji Statistik Parametrik yang nantinya akan diuji normalitanya, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data *pretest* dan *posttes*. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan program *IBM SPSS Statistic 29*. Berikut panduan penentuan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikan (*Sig*) hasil *output SPSS* adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai *Sig. (2tailed)* $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b) Jika *Sig. (2 tailed)* $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* berbantu media Zeta (*puzzle* peta) terhadap kemampuan mengemukakan pendapat pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IVB SD Islam Al Ilman Kota Magelang. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* berbantu media Zeta (*puzzle* peta) mampu meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat pada mata pelajaran IPAS kelas eksperimen dengan materi Bab 6. Indonesiaku Kaya Budaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* berbantu media Zeta (*puzzle* peta) terhadap kemampuan mengemukakan pendapat pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dari perbedaan hasil unjuk kinerja ditunjukkan dengan menggunakan perhitungan *Paired Sample T-Test* terhadap nilai *posttest* kelas eksperimen yang signifikan pada *asympt. Sig (2 tailed)* sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Quiz* berbantu media Zeta (*puzzle* peta) terhadap kemampuan mengemukakan pendapat pada mata pelajaran IPAS.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru mempunyai keterampilan dan pengetahuan tentang berbagai model pembelajaran yang menarik, menantang, dan memenuhi kebutuhannya, guru juga harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif melalui inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran di kelas.

2. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya dapat menggunakannya sebagai referensi untuk melakukan penelitian lanjutan serupa di bidang yang sama dan menyesuaikan kelas untuk membantu peneliti melakukan penelitiannya dengan cara terbaik.
- b. Peneliti selanjutnya perlu menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih inovatif agar materi pelajaran kurikulum mandiri khususnya mata pelajaran IPAS ini lebih mudah dipahami oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S. dan Yudaparmita, G. N. A. (2023) “Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), hal. 61. doi: 10.55115/edukasi.v4i1.3023.
- Ahmad Zaki, Diyan Yusri (2020) “Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu,” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), hal. 812. doi: 10.32505/ikhtibar.v7i2.618.
- Ali, I. (2021) “Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), hal. 250.
- Andreani, D. dan Gunansyah, G. (2023) “Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9), hal. 1841–1854.
- 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*, 1(2), hal. 144–151.
- Anugrahini, R. (2018) “Riszi Anugrahini Putri Rachmadyanti , S . Pd M . Pd,” *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06, hal. 2296–2305.
- Berlian, Ujang Cepu, Solekah, Siti, Rahayu, P. (2022) “IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN,” *Educational and Language Research*, 10(1), hal. 1–52. doi: 10.21608/pshj.2022.250026.
- Dahlan, M. R. dan Murad, M. (2023) “Keberanian Mengemukakan Pendapat dan Pemahaman Siswa,” *Journal on Education*, 06(01), hal. 775–786. Tersedia pada: <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2992/2551>.
- Eka Putra, A. S. (2021) “Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa,” *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 5(1), hal. 24. doi: 10.24036/jess.v5i1.314.
- Fahrianta, R. Y., Syam, A. Y. dan Syahdan, S. A. (2021) “Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Spiritual Mahasiswa Akuntansi Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi,” *Jurnal Socioscientia*, 1(2), hal. 3.
- Hasan, M. *et al.* (2021) *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*.
- Inayati, U. (2022) “Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI,” *International Conference on Islamic Education*, 2(8.5.2017), hal. 2003–2005.
- Indah Rahmawati, N. dan Sutiarmo, S. (2019) “Pembelajaran Kooperatif Sebagai Model Efektif Untuk Mengembangkan Interaksi dan Komunikasi Antara Guru dan Peserta Didik,” *Eksponen*, 9(2), hal. 10–19. doi:

10.47637/eksponen.v9i2.55.

- Indriyani, L. (2019) “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), hal. 19.
- Irlisma (2022) “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire sebagai Alternatif Peningkatan Hasil Belajar Siswa,” *Pekbis Jurnal*, 14(2), hal. 138–145.
- Iswan, Susanto, A. dan Hadi, M. S. (2019) *Pendidikan Anak di era milenial*.
- Juli Iswanto, F. A. (2022) “Merdeka Belajar,” *International Journal of Islamic Education, Research and Multiculturalism (IJIERM)*, 3(3), hal. 1. doi: 10.47006/ijierm.v3i3.90.
- Listawati, I. Z. (2017) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa.”
- Madhakomala *et al.* (2022) “Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire,” *At- Ta’lim : Jurnal Pendidikan*, 8(2), hal. 162–172. doi: 10.55210/attalim.v8i2.819.
- Mahardikha, Asrori, M. dan Yuniarni, D. (2019) “Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun Tk Islamiyah,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(10), hal. 1–10.
- Masyithoh (2016) *Penelitian Eksperimen Penelitian Eksperimen*.
- Muzni, A. I., Wibowo, A. dan Eviliana, T. (2021) “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Buzz Group terhadap Kemampuan Mengemukakan Pendapat,” *Counseling Milenial (CM)*, 2(2), hal. 376–389. doi: 10.24127/konselor.v2i2.1059.
- Nadiem Makarim (2021) “Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud),” *Liputan 6*, hal. 1–2. Tersedia pada: <http://Liputan6.com>, Jakarta.
- Nurdianti, R., Prihantoro, C. R. dan Nuryadin, I. (2022) “Kemampuan Literasi Matematika Siswa SD Melalui Metode Team quiz berbantuan Media Konkret ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), hal. 457–466. doi: 10.23887/jippg.v4i3.40034.
- Nurrita, T. (2018) “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah*, 3(1), hal. 176. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Oktarini, L. (2021) “PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN PERMAINAN PUZZLE DAPAT MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SMP NEGERI 4 PRINGSEWU 193 LENI,” 1(2), hal. 3.

- Parni (2020) "Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," 3(2), hal. 101.
- Prawiyogi, A. G. *et al.* (2021) "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, 5(1), hal. 449. doi: 10.31004/basicedu.v5i1.787.
- Prihatmojo, A. dan Rohmani (2020) *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I."*
- Regita, Pramiarsih & Sritumini, B. A. (2019) "Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengemukakan Pendapat," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), hal. 96.
- Saat, S. dan Mania, S. (2020) *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Sagendra, B. (2022) *Proyek IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*. Tersedia pada:
https://drive.google.com/drive/folders/1hWJF_aa1QJKc2POtF71rOwp__WyBbgKZ.
- Sahir, S. H. (2022) *Metodologi Penelitian*.
- Sanaky, M. M. (2021) "Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah," *Jurnal Simetrik*, 11(1), hal. 432. doi: 10.31959/js.v11i1.615.
- Sari, E. Y. (2019) "Pengaruh penggunaan media pembelajaran buku pop-up terhadap hasil belajar siswa kelas iv sdn 2 bendungan kecamatan gondang kabupaten tulungagung," *Edustream : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), hal. 16–22.
- Sarkiah (2018) "STRATEGI MODELING PARTISIPAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT," *Seminar Nasional dan Workshop Bimbingan dan Konseling*, hal. 84.
- Silahuudin, A. (2022) "Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati," *Ida aratul 'Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), hal. 172.
- Siregar, J. M. (2016) "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS VII SMP NEGERI 1 KECAMATAN NA. IX-IX TAHUN PELAJARAN 2013/2014," *Civitas*, 147(March), hal. 11–40.
- Siregar, R. (2018) "Meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa menggunakan model time token pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar," *FKIP Universitas Jambi*, hal. 4. Tersedia pada:
<https://repository.unja.ac.id/3771/>.

- Sri Parnayathi, I. G. A. (2020) "Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA," *Journal of Education Action Research*, 4(4), hal. 473. doi: 10.23887/jeaar.v4i4.28642.
- Sukendra, I. K. dan Atmaja, I. K. S. (2020) *Instrumen Penelitian*, *Journal Academia*.
- Sulthon, S. (2017) "Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI," *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). doi: 10.21043/elementary.v4i1.1969.
- Susanti, E. (2018) *KONSEP DASAR IPS*.
- Susanti, M. S. (2017) "Pengaruh Metode Team Quiz Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X MIA-1 SMA Negeri 17 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017," hal. 1–9.
- Susanto, N., Parijo dan Syahrudin, H. (2013) "Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Kelas Xi Sma Muhammadiyah 2 Pontianak," *Economica*, 2(1), hal. 1–10.
- Sya'bani, M. A. Y. (2017) "UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN MENYATAKAN PENDAPAT MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD) DALAM MATA KULIAH PROFESI KEGURUAN (Studi Kasus Implementasi Program Lesson Study pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama I," *Tamaddun Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*, 14(1), hal. 5–24.
- Tabrani dan Amin, M. (2023) "Model Pembelajaran Cooperative Learning," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5, hal. 200–213.
- Wicaksana, A. dan Rachman, T. (2018) *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Tersedia pada: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Wulan Sari, F. dan Jamrizal, J. (2023) "Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini 5-6 Tahun," *Journal of Educational Research*, 2(1), hal. 66. doi: 10.56436/jer.v2i1.219.
- Wulandari, Y., Wahyuni, A. dan Elisa (2017) "Efektifitas Metode Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Pesawat Sederhana," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika*, 2(2), hal. 202–206.
- Yusuf S., M. A. (2017) "Upaya Meningkatkan Keaktifan Menyatakan Pendapat Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Melalui Focus Group Discussion (Fgd) Dalam Mata Kuliah Profesi Keguruan," *Tamaddun*, hal. 9. doi: 10.30587/tamaddun.v0i0.69.

