

**PENGARUH MODEL *QUIZ TEAM* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 18
BONTOKADATTO KAB. TAKALAR**



*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

NUR HANI FADILLAH. S

NIM 105401120721

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nur Hani Fadillah. S** NIM **105401120721**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 492 Tahun 1447 H/2025 M, pada tanggal 10 Shafar 1447 H/04 Agustus 2025 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Kamis, 07 Agustus 2025**.

1. Pengawas Umum
2. Ketua
3. Sekretaris
4. Dosen Penguji

Makassar, 10 Shafar 1447 H
04 Agustus 2025 M

- Panitia Ujian:
1. Dr. Ir. Abd Rakhim, Nanda, MT., IPNU
2. Dr. H. Baharullah, M.Pd.
3. Dr. Andi Husniati, M.Pd.
4. Dr. H. Baharullah, M.Pd.
2. Dr. Andi Husniati, M.Pd.
3. Ma'ruf, S.Pd., M.Pd.
4. A. Alim Syahri, S.Pd., M.Pd.

Disahkan Oleh:
Dengan tanda tangan Universitas Muhammadiyah Makassar





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

الشَّهادَةُ الْمُؤْكَلَةُ
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Quiz Team* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Nur Hani Fadillah. S
NIM : 105401120721
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Pengaji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.





SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Hani Fadillah. S
NIM : 105401120721
Jurusran : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Quiz Team* Terhadap Motivasi Dan Hasil

Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 18 Bontokadatto
Kab. Takalar

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 03 Juli 2025
Yang membuat pernyataan

Nur Hani Fadillah. S



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Hani Fadillah. S

Stambuk : 105401120721

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesaiya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 03 Juli 2025
Yang membuat perjanjian

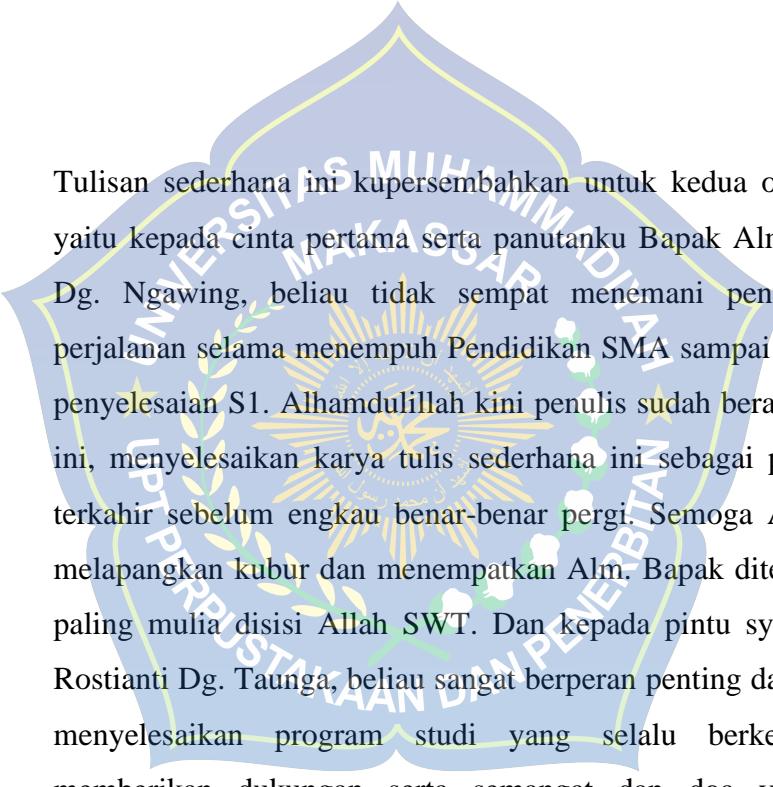
Nur Hani Fadillah. S

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah. Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, tetapi keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”

“Setetes Keringat Orang Tuaku Yang Keluar, ada seribu langkahku untuk maju”

-Penulis-



Tulisan sederhana ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku yaitu kepada cinta pertama serta panutanku Bapak Alm. Syamsul Dg. Ngawing, beliau tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan selama menempuh Pendidikan SMA sampai pada tahap penyelesaian S1. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan Alm. Bapak ditempat yang paling mulia disisi Allah SWT. Dan kepada pintu syurgaku Ibu Rostianti Dg. Taunga, beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi yang selalu berkerja keras, memberikan dukungan serta semangat dan doa yang selalu mengiringi langkahku dalam menjalani hidup yang keras. Terimah kasih...

ABSTRAK

Nur Hani Fadillah. S. 2025. Pengaruh Model *Quiz Team* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh A. Husniati, dan A. Alim Syahri.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di SDN 18 Bontokadatto khususnya di kelas V. Permasalahan tersebut memengaruhi beberapa faktor dalam proses pembelajaran baik dari motivasi, hasil belajar ataupun suasana pembelajaran yang tidak memadai. Oleh karena itu, peneliti memberikan sebuah alternatif solusi untuk permasalahan tersebut, yakni dengan menggunakan model *quiz team* dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut menjadi lebih menyenangkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *quiz team* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar. Adapun pendekatan penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *one group pretest-posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 15 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, tes hasil belajar dan angket motivasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data deskriptif dan analisis data inferensial. Hasil analisis data statistic inferensial menggunakan uji-t, diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 4,724$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 1,671$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Berdasarkan nilai tersebut maka diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$, ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil tersebut ditunjukkan bahwa ada pengaruh model *quiz team* terhadap hasil belajar matematika siswa. Pada lembar observasi siswa selama pembelajaran memiliki tingkat keaktifan belajar dengan kategori tinggi untuk setiap indikator dengan rata-rata persentase 75% dan pada angket motivasi siswa selama pembelajaran memiliki responden yang sangat positif sehingga memiliki tingkat motivasi kategori tinggi dengan rata-rata persentase 80%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *quiz team* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar.

Kata Kunci : Model *Quiz Team*, Motivasi, Hasil Belajar, Matematika

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam, sumber segala kebenaran.

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt berkat rahmat dan ridha-Nyalah sehingga penulis masih diberikan kesehatan, kesempatan, kesabaran terlebih lagi karunia kemauan serta tekad yang dianugerahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, tak lupa pula penulis panjatkan salam dan taslim atas junjungan nabi besar Muhammad saw, sebagai suri tauladan untuk menjadi manusia yang cerdas dan berakhhlak di dunia ini. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki. Kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Sebagai manusia yang tak luput dari berbagai kekurangan, banyak kendala yang dihadapi dalam penyusunan skripsi ini, penulis ini telah banyak mendapat bantuan dalam bentuk bimbingan, saran maupun dorongan dari berbagai pihak. Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, selayaknya apabila

dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya ibunda Rostianti dan Alm Syamsul yang telah berjuang berdoa, mengasuh, membesarkan dan mendidik penulis dalam proses pencarian ilmu.

Demikian pula, penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr. A. Husniati, M.Pd dan A. Alim Syahri, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesaiannya skripsi ini, kepada Dr. Ir. H. Abd Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. H. Baharullah, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd Ketua Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, dan juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Ibu Dosen pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan bekal dan ilmu pengetahuan selama mengikuti pendidikan.

Penulis juga tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya juga kepada Kepala Sekolah SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar, wali kelas V serta semua guru dan staf SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar yang telah memberikan izin penelitian, segudang ilmu dan pengalaman yang sangat berharga. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat Four Grilsss'15 dan Best Noisy serta teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2021 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya dan sudah mendampingi saya dari mahasiswa baru hingga menjadi mahasiswa akhir darinya saya bisa banyak belajar

hal. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada teman-teman terdekat saya dan seseorang yang berinisial nama IAR yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaanya. Terima kasih atas doa, tawa, serta kehadiran kalian yang selalu menjadi penguat di saat lelah maupun ragu.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri sendiri pribadi penulis. Aamiin.



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PENYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMAWAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
B. Hasil Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Pikir.....	22
D. Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Lokasi Penelitian	26
C. Desain Penelitian	26
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	27
E. Variabel Penelitian	28
F. Definisi Operasional Variabel	28

G. Prosedur Penelitian	29
H. Instrumen Penelitian	30
I. Teknik Pengumpulan Data	32
J. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan.....	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Simpulan	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Bagan Alur Kerangka Pikir 24



DAFTAR TABEL

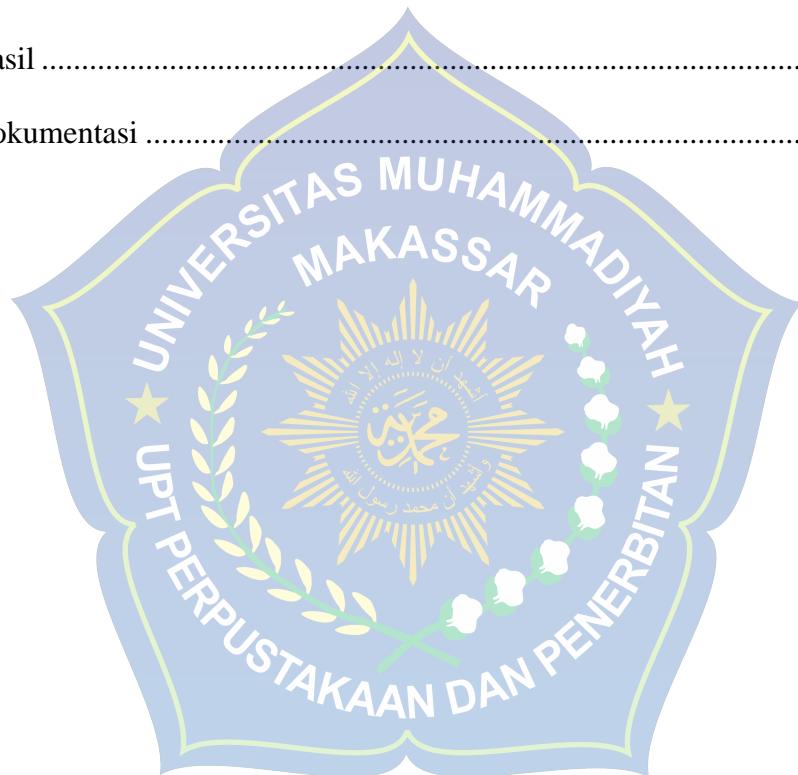
Tabel

3.1 Desain <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	27
3.2 Sampel Siswa Kelas V	28
3.3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar.....	31
3.4 Kategori Skor Motivasi.....	35
3.5 Skor Penilaian Hasil Belajar	36
4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika (<i>Pretest</i>).....	40
4.2 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Matematika.....	41
4.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Matematika	41
4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika (<i>Posttest</i>).....	42
4.5Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Matematika	43
4.6 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Matematika	44
4.7 Data Observasi Siswa Selama Pembelajaran	46
4.8 Data Responden Siswa	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Persuratan.....	61
2. Instrumen Penelitian.....	65
3. Modul Ajar.....	69
4. Analisis Data	73
5. Hasil	78
6. Dokumentasi	80



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa. Di era globalisasi saat ini, pendidikan diharapkan mampu mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan dinamis. Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat membawa dampak pada berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan (Maulana, 2022). Dengan kondisi ini, sistem pendidikan harus beradaptasi dan mengembangkan strategi-strategi pembelajaran yang relevan dan efektif agar mampu melahirkan sumber daya manusia yang kompetitif dan inovatif.

Seiring perkembangan zaman, pendekatan pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada metode ceramah dan belajar di dalam kelas mulai dianggap kurang efektif (Mukarromah, 2022). Model pembelajaran seperti ini cenderung membuat peserta didik pasif, hanya menerima informasi tanpa diberi ruang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan interpersonal mereka (Tanaya, 2024). Akibatnya, motivasi dan hasil belajar peserta didik pun menjadi berkurang, karena proses pembelajaran dirasa kurang menarik dan monoton.

Motivasi berasal dari kata "motif" yang berarti sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Sedangkan

motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat mendesak (Mayasari et al., 2021). Motivasi menunjukkan kepada faktor-faktor yang memperkuat perilaku. Faktor-faktor tersebut berasal dari dalam (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik) diri seseorang. Dari proses terjadinya, motivasi yang timbul pada diri seseorang dapat dilihat dari dua macam motivasi belajar yaitu motivasi Intrinsik dan motivasi Ekstrinsik (Mayasari et al., 2021). Pada pendidikan, motivasi belajar sangat dibutuhkan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan belajar yang sempurna. Motivasi belajar ialah salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan peserta didik. Motivasi akan muncul jika memiliki tujuan yang ingin dicapai. Motivasi belajar yang tinggi akan meningkatkan semangat belajar yang tinggi, begitu pula sebaliknya jika motivasi belajar rendah maka semangat belajar akan rendah pula. Oleh karenanya banyak terjadi adanya peserta didik yang kurang berprestasi bukan karena ia tidak mampu dalam pemahaman materi akan tetapi kurangnya motivasi dalam diri mereka. Hal ini dikarenakan motivasi setiap individu berbeda dan tidak konsisten (Anggraini & Sukartono, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di salah satu Sekolah Dasar menunjukkan bahwa siswa belum memahami dengan baik materi pelajaran matematika. SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar menjadi lokasi penelitian yang memiliki potensial dalam mengembangkan efektivitas sistem belajar mengajar dengan mengintegrasikan peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Wawancara dan observasi langsung dengan seorang guru SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar mengungkapkan bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik masih rendah, terutama selama pelaksanaan pelajaran matematika. Sebelumnya, metode pengajaran yang diterapkan oleh para guru lebih bersifat ceramah, yang sayangnya berdampak kurang menarik pada minat belajar peserta didik. Selain itu, fokus sumber belajar yang terpusat pada guru juga menghambat kemampuan berpikir peserta didik.

Selain itu, ditemukan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa menjadi salah satu permasalahan utama. Hal ini terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya keinginan untuk bertanya, serta minimnya usaha siswa dalam menyelesaikan tugas dengan baik. Temuan awal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rismawati & Khairiati, 2020). Menariknya, hasil penelitian ini juga menunjukkan secara garis besar faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi peserta didik terjadi karena kurangnya optimalisasi pembelajaran yang melibatkan peserta didik, seperti observasi yang teramat di SD Negeri 3 Makong, melihat bahwa motivasi belajar Matematika siswa masih belum optimal. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kebanyakan siswa kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan pelajaran di depan kelas, siswa sering sibuk sendiri, mengantuk dan termenung. Sebagian siswa enggan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan tidak ada kegiatan yang menarik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Adapun permasalahan yang dijumpai pada proses belajar mengajar di sekolah tersebut khususnya pada pembelajaran Matematika antara lain kurangnya ketertarikan dan peran aktif siswa dalam pembelajaran matematika, sulitnya peserta didik dalam menyelesaikan masalah Matematika dan menyelesaikan soal-soal yang berkenaan dengan Matematika yang diberikan oleh guru, serta masih menggunakan model pembelajaran yang klasik, yaitu guru menjelaskan materi pembelajaran sementara peserta didik duduk, diam, dan mendengarkan kemudian mencatat dan dihapalkan. Sehingga menjadikan proses pembelajaran yang monoton dan membosankan. Dalam proses pembelajaran seperti itu hanya terfokus pada gurunya saja sementara peserta didiknya pasif dan tidak banyak melakukan tindakan sebagai bentuk respon terhadap proses pembelajarannya yang dikarenakan penerapan model pembelajaran yang kurang efektif. Sementara pendidikan sekarang menuntut peserta didik lebih berperan aktif serta lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu ada baiknya dilakukan pembaharuan terhadap model pembelajarannya karena model pembelajaran ini memiliki peran yang sangat penting terhadap peran aktif peserta didik dan diharapkan bisa memunculkan keasikan belajar dan juga banyak memberikan dampak positif terhadap peserta didik (Susanti, 2023). Adapun salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan ialah model pembelajaran *Quiz Team*.

Seperti yang diketahui bahwa, pendidikan bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah yang telah dirumuskan oleh Bloom tersebut dapat dicapai dengan

berbagai proses pembelajaran di sekolah. Salah satu proses yang digunakan untuk mencapai kompetensi tersebut ialah melalui model pembelajaran *Quiz Team*. Dimana pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi serta rasa senang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan fakta yang telah diuraikan di atas salah satu solusi yang dapat dipertimbangkan oleh guru adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang tepat, yaitu model yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Untuk itu, dalam penelitian ini, penulis menawarkan suatu model pembelajaran sebagai suatu solusi untuk membangkitkan keaktifan belajar siswa pada kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan model *Quiz Team*.

Mel Silberman dalam (Susanti, 2023) Pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* ini merupakan salah satu pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman dimana siswa dibagi kedalam tiga tim. Pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* ini diawali dengan menerangkan materi pelajaran secara klasikal, lalu siswa dibagi ke dalam kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut melalui lembaran kerja. Mereka mendiskusikan materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Setelah selesai materinya maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar. Lestari (2018) dalam (Asran et al., 2023)

juga menambahkan bahwa *Quiz Team* merupakan salah satu tipe dalam *active learning* yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab dan meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.

Model *Quiz Team* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Model pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk mampu bertanggung jawab sehingga dapat membuat peserta lebih aktif pada saat proses pembelajaran dan akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Penerapan model *Quiz Team* mampu menumbuhkan kompetisi antar kelompok yang menjadikan peserta didik aktif untuk mencari penyelesaian masalah yang menjadi tanggung jawab dalam kegiatan kuis, pembelajaran tidak membosankan, dan peserta didik dapat menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya kepada temannya, sehingga masing-masing peserta didik dapat memahami konsep, menguasai materi dan dapat memecahkan masalah, selain itu peserta didik tidak terlalu bergantung kepada guru karena bersifat *student center* (Hasanah, 2022). Strategi pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk mengatasi tantangan ini. Pembelajaran yang menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu meningkatkan motivasi belajar mereka. Di sinilah pembelajaran model *Quiz Team* menjadi relevan, karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang tersebut maka dilakukanlah penelitian ini dengan tujuan untuk mengidentifikasi seberapa besar pengaruh model *Quiz Team* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai pengaruh model *Quiz Team* dalam pembelajaran, sehingga dapat menjadi acuan bagi guru dan sekolah dalam memilih model pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh model *Quiz Team* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar?

C. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh model *Quiz Team* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca mengenai “Pengaruh Model *Quiz Team*

Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar”.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, memberikan referensi untuk menerapkan Model *Quiz Team* pembelajaran aktif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam pembelajaran serta mendorong mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik melalui model yang menyenangkan.
- c. Bagi sekolah, menyediakan data empiris mengenai efektivitas pembelajaran *Quiz Team* yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan kebijakan untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan atau memperluas studi tentang model pembelajaran aktif dan inovatif di bidang pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model *Quiz Team*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Quiz Team*

Keberhasilan peserta didik ditentukan oleh peranan pendidik dalam proses pembelajaran, oleh karena itu dibutuhkan suatu tindakan oleh para pendidik dalam mengatasi hal ini dalam proses pembelajaran. Tindakan itu adalah dalam penggunaan model atau pendekatan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan peserta didik dalam memahami materi disebabkan oleh model pembelajaran yang berkontribusi untuk mempengaruhi pemahaman materi peserta didik. Model pembelajaran merupakan salah satu usaha guru dalam membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan melibatkan keaktifan peserta didik, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team*. *Quiz Team* merupakan model pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman. *Quiz Team* yaitu dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik atas apa yang telah mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka merasa takut. *Quiz Team* merupakan model pembelajaran dengan sistem pembagian kelompok belajar dimana materi belajar dibagi sesuai dengan submateri setiap tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat

dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. Delvi dalam (Hasanah, 2022) menyatakan bahwa *Quiz Team* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Strategi ini akan meningkatkan kerja sama tim dan sikap bertanggung jawab peserta didik terhadap sesuatu yang mereka pelajari secara menyenangkan dan tidak menakutkan yakni dalam bentuk kuis. Simpulan dari pengertian di atas bahwa *Quiz Team* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar dengan Kerjasama tim dalam bentuk kuis.

Model pembelajaran *Quiz Team* akan mendorong peserta didik secara bersama-sama untuk mempelajari materi, saling memberikan arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi yang dipelajari. Strategi pembelajaran ini akan menciptakan suatu kompetisi antar kelompok, dimana peserta didik akan berusaha untuk belajar dengan dorongan motivasi yang tinggi dengan tujuan untuk memperoleh nilai yang bagus. Teknik ini akan mampu membantu peserta didik untuk meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap apa yang telah mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan. (Hasanah, 2022)

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Quiz Team*

Zaini dalam (Hasanah, 2022) menjelaskan bahwa prosedur pembelajaran dengan menggunakan *Quiz Team* adalah sebagai berikut:

- 1) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian, bagi peserta didik menjadi 3 tim.
- 2) Guru menjelaskan skenario model pembelajaran *Quiz Team* dan mulai penyajian materi dibatasi hingga 10 menit atau kurang dari itu.
- 3) Memberikan perintah tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, kuis tersebut harus sudah siap tidak lebih dari 5 menit. Tim B dan tim C menggunakan waktu untuk membuka catatan mereka.
- 4) Tim A memberi kuis kepada anggota tim B, jika tim B tidak dapat menjawab satu pertanyaan, maka tim C segera menjawab.
- 5) Tim A memberikan kuis kepada anggota tim C, jika tim C tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim B segera menjawab.
- 6) Ketika kuisnya selesai, lakukan segmen kedua yang menyiapkan kuis tim B. Tim C dan tim A diminta untuk memeriksa catatan mereka.
- 7) Tim B memberi kuis kepada anggota tim C, jika tim C tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim A segera menjawab.
- 8) Tim B memberikan kuis kepada anggota tim A, jika tim A tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim C segera menjawab.

- 9) Kemudian akan dilanjutkan disegmen ketiga yang dilakukan seperti tim A dan tim B.
- 10) Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan dari hasil tanya jawab dan berikan penjelasan apabila ada peserta didik yang kurang paham atau jika ada pertanyaan atau jawaban yang keliru.
- 11) Akhir kuis akan terlihat tim mana yang mendapatkan Bintang paling banyak dan akan diberi penghargaan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Quiz Team*

Model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangannya masingmasing, begitupun dengan model pembelajaran *Quiz Team* mempunyai kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan Model Pembelajaran *Quiz Team*

Sanjaya dalam (Hasanah, 2022) menjelaskan bahwa prosedur pembelajaran dengan menggunakan *Quiz Team* adalah sebagai berikut:

menjelaskan kelebihan dari model pembelajaran *Quiz Team* adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri.
- 2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan.
- 3) Membantu peserta didik untuk merespons orang lain.
- 4) Menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.

Kelemahan Model Pembelajaran *Quiz Team*

Sanjaya menjelaskan kelemahan dari model pembelajaran *Quiz Team* adalah sebagai berikut:

- 1) Leluasanya pembelajaran, sehingga apabila keleluasaan itu tidak optimal maka tujuan dari apa yang dipelajari tidak akan tercapai.
- 2) Penilaian kelompok dapat membuat penilaian secara individu apabila guru tidak teliti dalam pelaksanaanya.
- 3) Mengembangkan kesadaran kelompok memerlukan waktu yang Panjang

Trisuparni dalam (Hasanah, 2022) menjelaskan terdapat kelebihan dan kelemahan lain dari model pembelajaran *Quiz Team* yaitu sebagai berikut:

Kelebihan Model Pembelajaran *Quiz Team*

- 1) Menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar.
- 2) Membangun kreatifitas diri peserta didik.
- 3) Meraih makna belajar melalui pengalaman karena memfokuskan peserta didik sebagai subjek belajar.
- 4) Menambah semangat minat belajar siswa.
- 5) Memberdayakan semua potensi dan indera peserta didik.
- 6) Menggunakan metode dan media yang bervarias serta disesuaikan dengan pengetahuan yang ada.

Kelemahan Model Pembelajaran *Quiz Team*

- 1) Peserta didik sulit mengorientasikan pemikirannya ketika tidak didampingi oleh guru.
- 2) Pembahasan terkesan ke segala arah atau tidak terfokus.
- 3) Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi.
- 4) Hanya peserta didik tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yaitu yang bisa menjawab kuis karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat, serta memerlukan waktu yang lama.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangatlah penting bagi siswa, karena sebagai tujuan yang akan dicapai untuk menuju kesuksesan. Kompri dalam (Nurfatimah, 2020) menyatakan bahwa, “motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat antusiasme dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik bersumber dari dalam individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik)”. Menurut Purwanto dalam (Nurfatimah, 2020) menyatakan bahwa, “motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu”. Adapun

menurut Berelson & Steiner dalam (Nurfatimah, 2020) menyatakan bahwa, “suatu motif adalah suatu keadaan dari dalam yang memberi kekuatan, yang menggiatkan atau yang menggerakan, karenanya disebut penggerakan atau motivasi dan yang mengarahkan atau menyalurkan perilaku ke arah tujuan-tujuan”.

Selain itu, menurut Uno dalam (Nurfatimah, 2020) menyatakan bahwa, “motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar kondusif dan kegiatan belajar yang menarik”. Motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar karena ketika motivasi belajar kurang maka prestasi belajarnya pun kurang memuaskan. Menurut Nashar dalam (Nurfatimah, 2020) mengemukakan, “motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didukung oleh hasrat untuk mencapai prestasi belajar sebaik mungkin dan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara maksimal sehingga mampu berbuat lebih baik berprestasi dan kreatif”.

Maka berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar merupakan suatu dorongan kepada siswa agar semangat, tekun dan rajin dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peran penting untuk menumbuhkan semangat pada setiap individu untuk melakukan kegiatan dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan terutama dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ada beberapa fungsi motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran menurut Sardiman dalam (Nurfatimah, 2020) diantaranya:

- 1) Mendorong “manusia untuk berbuat, sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dilakukan
- 2) Menentukan arah perbuatan, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dilakukan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut”.

Adapun fungsi motivasi dalam belajar menurut Uno dalam (Nurfatimah, 2020) antara lain:

- 1) Menentukan “hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar
- 2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai
- 3) Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar
- 4) Menentukan ketekunan” belajar

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar mempunyai indikator-indikator untuk mengukurnya. Menurut Djaali & Pudji dalam (Nurfatimah, 2020)

menyatakan bahwa, seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan dan nasib atau kebetulan
- 2) Memilih tujuan yang realistik, tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar resikonya
- 3) Mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaannya
- 4) Senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain.
- 5) Mampu menangguhkan pemuasan keinginan demi masa depan yang lebih baik
- 6) Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status, atau keuntungan lainnya, ia akan mencarinya apabila hal-hal tersebut merupakan lambang prestasi atau suatu ukuran keberhasilan.

Adapun indikator dari motivasi belajar siswa menurut Prayetno

dalam (Nurfatimah, 2020) yaitu sebagai berikut:

- 1) Adanya ketertarikan murid dalam belajar
- 2) Adanya perhatian murid dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Selalu konsentrasi penuh dalam mengikuti pembelajaran
- 4) Adanya keyakinan murid memiliki kemampuan untuk mengerjakan tugas yang menjadi syarat keberhasilan

- 5) Tidak pernah bosan dalam mengikuti pembelajaran
- 6) Tidak pernah menyerah dalam menghadapi permasalahan.

Selain itu menurut Riduwan dalam (Nurfatimah, 2020) merincikan beberapa indikator dari motivasi belajar:

- 1) Tekun dalam belajar
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan
- 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar
- 4) Berprestasi dalam belajar
- 5) Mandiri dalam belajar

Dari beberapa pendapat mengenai indikator dari motivasi belajar siswa, penulis mengambil pendapat menurut Riduwan dalam (Nurfatimah, 2020). Indikator yang diusulkan oleh Riduwan mencakup aspek-aspek penting dari motivasi belajar, Riduwan mengidentifikasi lima indikator utama motivasi belajar, yaitu ketekunan, keuletan, minat, prestasi, dan kemandirian. Indikator-indikator ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang berbagai aspek yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Indikator yang diusulkan oleh Riduwan dapat dengan mudah diterapkan dalam praktik evaluasi di kelas. Pendidik dapat menggunakan indikator ini untuk mengukur dan menganalisis tingkat motivasi siswa secara sistematis, sehingga dapat mengambil langkah-langkah perbaikan yang tepat.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahun (Hamalik,2007). Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian diatas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol. (Yogi Fernando et al., 2024)

b. Faktor Hasil Belajar

Hasil dari belajar siswa bersifat heterogeny yaitu hasil prestasi belajar yang berbeda-beda antara siswa satu dengan siswa lainnya. Hal tersebut terjadi tentu adanya banyak sebab yang timbul. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor dari dalam (factor intern) maupun dari luar diri siswa (factor ekstern). (Yogi Fernando et al., 2024)

4. Matematika

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Hal ini dilakukan untuk membekali murid dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Andi Husniati et al., 2024). Matematika secara umum didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari bilangan dan angka. Menurut Siagian dalam (Basa & Hudaiddah, 2021) matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam berkembangnya pengetahuan dan teknologi. Liberna (2018) dalam (Sertika et al., 2023) mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan sejak jenjang Sekolah Dasar.

Matematika merupakan mata pelajaran yang setiap materinya terdapat masalah sehingga membutuhkan keahlian dalam menyelesaiannya. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu mata pelajaran yang didapatkan saat bersekolah yang memiliki peranan dalam berkembangnya pengetahuan dan mempelajari tentang logika dalam menyelesaikan suatu masalah.

B. Hasil Penelitian Relevan

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan yaitu

1. Artikel yang ditulis oleh Muhammad Asran, Aprisal, dan Amran Yahya pada tahun 2023 berjudul "Pengaruh Pembelajaran Quiz Team Ditinjau dari Motivasi Belajar dan Hasil Belajar" Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Quiz Team* secara signifikan lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen meningkat secara signifikan dengan rata-rata 85,17, sedangkan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan rata-rata hingga 86,3. Hasil ini membuktikan bahwa pembelajaran *quiz team* lebih efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan pembelajaran langsung. (Asran & Yahya, 2023)
2. Artikel yang ditulis oleh Dharis Salamah dan Maryono pada tahun 2022, berjudul "Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa", Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Team Quiz* berbantuan Quizizz memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 53,07 menjadi 56,83, sementara hasil belajar meningkat dari 79 menjadi 88,03. Hal ini terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif (Salamah & Maryono, 2022).

3. Artikel yang ditulis oleh Najib Fauzi pada tahun 2023 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe TQ (Team Quiz) Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Muhammadiyah Metro" berfokus pada penerapan model pembelajaran aktif *Team Quiz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *Team Quiz* memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan nilai r sebesar 0,525, yang lebih besar daripada nilai signifikan pada taraf 1% (0,456) dan 5% (0,355), penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *Team Quiz* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi siswa. Hasil ini mendukung penggunaan metode pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil pendidikan di tingkat sekolah dasar (Fauzi, 2023).

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir ini dimulai dari permasalahan utama di SDN 18 Bontokadatto, Kabupaten Takalar, yaitu bagaimana pembelajaran matematika terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan satu kelas dan diperlakukan secara berbeda untuk melihat pengaruh model pembelajaran yang digunakan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

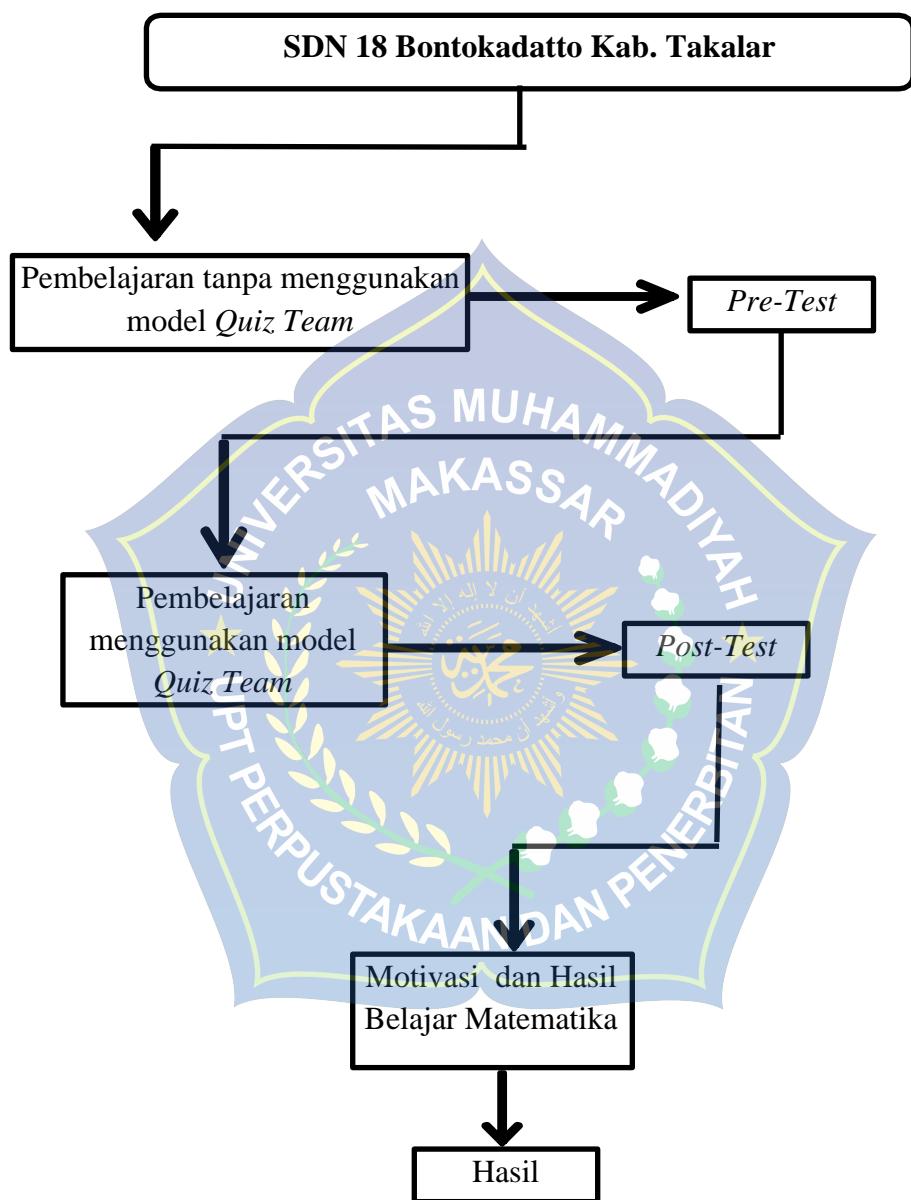
Pada pembelajaran awal, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan model *Quiz Team*. pembelajaran dilakukan dengan pendekatan konvensional,

yang biasanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru secara langsung tanpa melibatkan interaksi kelompok yang intensif. Pembelajaran berfungsi sebagai pembanding untuk mengukur sejauh mana penggunaan model *Quiz Team* memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa

Pada pembelajaran selanjutnya, pembelajaran dilakukan menggunakan model *Quiz Team*, model ini merupakan pendekatan interaktif yang melibatkan siswa dalam kegiatan kelompok, bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan kerja sama dalam belajar matematika. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat merasa lebih termotivasi untuk belajar karena adanya elemen kompetisi yang sehat dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajarnya juga meningkat.

Hasil dari kedua perlakuan tersebut dievaluasi dengan mengukur motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Jika ditemukan adanya motivasi dan hasil belajar yang signifikan pada awal pembelajaran sampai pembelajaran selanjutnya, maka dapat disimpulkan bahwa model *Quiz Team* memiliki pengaruh positif. Sebaliknya, jika tidak ditemukan perbedaan atau hasilnya sama, maka dapat dikatakan model tersebut tidak memberikan pengaruh signifikan. Kerangka pikir ini dirancang untuk menguji pengaruh model *Quiz Team* dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan produktif bagi siswa.

Adapun alur kerangka pikirnya dalam penelitian ini yaitu:



Gambar 2.1 Alur Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Berdasarkan kajian Pustaka dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada pengaruh model *Quiz Team* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar”

Secara statistik dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ Vs } H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan model *quiz team*

μ_2 : Rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa tidak menggunakan model *quiz team*

H_0 : Tidak ada pengaruh model *Quiz Team* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar

H_1 : Ada pengaruh model *Quiz Team* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *one group pretest-posttest design* yang menjelaskan bahwa dalam penelitian desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan (Arib et al., 2024).

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 18 Bontokadatto, Kelurahan Canrego, Kecamatan Polombangkeng Selatan, Kabupaten Takalar.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* yang melibatkan satu kelompok, yaitu sebagai kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diterapkan model *Quiz Team*. Desain penelitian ini tidak melibatkan adanya kelas kontrol. Pada desain kelompok eksperimen diberikan *pretest*, selanjutnya diterapkan perlakuan menggunakan model *Quiz Team*, lalu diadakan *posttest* (Arib et al., 2024)

Tabel 3.1 Desain One Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Nilai sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

X : Perlakuan (penerapan model *Quiz Team*)

O₂ : Nilai setelah diberi perlakuan (*posttest*)

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono dalam (Arib et al., 2024) mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi.

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh jumlah dari subjek yang akan diteliti oleh seorang peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar berjumlah 15 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Arib et al., 2024). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling. Artinya, seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar.

Tabel 3.2 Sampel Siswa Kelas V
SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar

Kelas	Perempuan	Laki-Laki	Jumlah Siswa
V (Lima)	6 Orang	9 Orang	15 Siswa

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua, yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (*Independen*) adalah variabel yang mempengaruhi atau penyebab berubahnya variabel terikat (Arib et al., 2024). Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Quiz Team*. Variabel bebas dalam penelitian ini diberi simbol X.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependen*) adalah variabel yang dipengaruhi atau akibat dari adanya variabel bebas (Arib et al., 2024). Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah Motivasi (Y1) dan Hasil Belajar (Y2). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Y.

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk mencegah terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas definisi operasional variabel yang dimaksud.

1. Model Quiz Team

Model Quiz Team merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam bekerja sama dan berdiskusi di kelompok masing-masing untuk memecahkan atau membahas sebuah pertanyaan.

2. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar merupakan dorongan yang ada pada diri kita baik di dalam maupun diluar untuk melakukan suatu aktivitas belajar sehingga menimbulkan perubahan

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen adalah langkah langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan eksperimen. Langkah langkah yang ditempuh dalam penelitian ini seperti dikemukakan oleh (Siregar, 2021) tentang prosedur eksperimen adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra Eksperimen

Sebelum eksperimen dilakukan terlebih dahulu diperiksa subyek penelitian, pemeriksaan dilakukan pada variabel yang diasumsikan akan mempengaruhi bias hasil penelitian yaitu:

- a) Kemampuan awal siswa dengan *Pretest* kemampuan awal siswa digunakan untuk memperkirakan pengaruh bias hasil penelitian eksperimen
- b) Jumlah siswa dalam kelas

- c) Ruang kelas (dilihat dari ruang kelas yang digunakan selama proses belajar berlangsung)
- d) Guru yang mengajar

Faktor guru yang mengajar sangat mempengaruhi pengetahuan siswa sehingga perlu di samakan terlebih dahulu. Dalam arti fisik dan kemampuan mengajar sedang yang berbeda hanya perananya dengan demikian faktor guru yang mengajar dianggap sudah seimbang

2. Tahap Eksperimen

- a) Tahap persiapan pelaksanaan eksperimen

Tahap persiapan pelaksanaan eksperimen berfungsi untuk mempersiapkan perlengkapan, perecanaan, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan eksperimen secara teknisi seperti persiapan membuat modul ajar, persiapan ruang, waktu pelajaran yang dibutuhkan, serta media yang digunakan.

- b) Tahap pelaksanaan eksperimen

Tahap ini berupa pemberian pembelajaran dengan menggunakan model *Quiz Team*.

H. Instrumen Penelitian

Adapun Instrumen atau alat penelitian yang akan dilakukan dalam proses penelitian, yaitu:

1. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan atau observasi merupakan instrumen penelitian yang dilakukan dengan mengatasi dan mencatat secara sistematis gejala-gejala

tingkah laku yang tampak dan pada dasarnya pengamatan dapat dilakukan setiap waktu dan oleh siapa saja.

2. Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, angket motivasi belajar merupakan alat penting dalam pendidikan untuk memahami bagaimana siswa merespon proses belajar dan apa yang memicu motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut.

3.3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No	Indikator	Pernyataan		Jumlah (Σ)
		Positif	Negatif	
1	Tekun dalam belajar	3	3	6
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	4	4	8
3	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	3	3	6
4	Berprestasi dalam belajar	2	2	4
5	Mandiri dalam belajar	3	3	6
Jumlah				30

3. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan komponen penting dalam evaluasi pendidikan, membantu guru dan siswa memahami tingkat penguasaan materi serta efektivitas pengajaran yang digunakan. Teknik tes digunakan

peneliti dalam penelitian ini adalah *Pretest* digunakan untuk mengetahui keadaan awal siswa, sedangkan teknik *posttest* digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah mempelajari materi pelajaran matematika sehingga dapat diketahui capaian hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Quiz Team* dengan hasil belajar siswa sesudah menggunakan model *Quiz Team*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan dengan menganalisis atau melihat dokumen yang dibuat oleh subjek atau orang lain, mendapatkan data atau informasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang benar benar nyata. Pada teknik pengumpulan data ini yaitu melalui tes dan angket motivasi. Tes menyajikan seperangkat pertanyaan atau tugas untuk dijawab atau dikerjakan. Jawaban atau hasil pekerjaan tes setelah selesai diperiksa, akan diperoleh hasil pengukuran murid. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid (Siregar, 2021).

Pembelajaran dilaksanakan selama beberapa kali pertemuan. Waktu yang dipergunakan tersebut disesuaikan dengan pembelajaran matematika di sekolah bersangkutan.

Adapun rincian dari prosedur tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Pretest*

Kegiatan *Pretest* dilakukan sebelum menggunakan *treatment* dengan tujuan mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan tindakan pada kelas eksperimen.

2. Pemberian *Treatment*

Pemberian *treatment* berupa kegiatan proses belajar mengajar yang menggunakan model *Quiz Team*.

3. *Posttest*

Pada tahap ini, siswa diberikan sejumlah soal yang terstruktur untuk membandingkan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.

4. Angket Motivasi

Angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa dalam proses belajar dan untuk memahami bagaimana siswa merespon proses belajar dan apa yang memicu motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu analisis *statistic dekskriptif* dan analisis *statistic inferensial*. Data yang terkumpul berupa nilai posttest dan nilai posttest kemudian dibandingkan, membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Posttest*. Pengajuan perbedaan ini nilai hanya dilakukan terhadap rata kedua

nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-test). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan dengan tujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa membuat kesimpulan secara umum (Siregar, 2021).

a. Analisis Data Motivasi

Dalam penelitian ini, statistic deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran skor perolehan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa. Angket motivasi belajar siswa menggunakan skala dengan pernyataan positif dan negatif yang terdiri dari 30 pernyataan. Untuk pernyataan yang bersifat positif responden akan mendapatkan skor (5) untuk jawaban sangat setuju, (4) untuk jawaban setuju, (3) untuk jawaban netral, (2) untuk jswaban tidak setuju, (1) untuk jawaban sangat tidak setuju. Sebaliknya, untuk pernyataan yang bersifat negatif skor yang diberikan adalah (1) untuk jawaban sangat setuju, (2) untuk jawaban setuju, (3) untuk jawaban netral, (4) untuk jawaban tidak setuju, (5) untuk jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 3.4 Kategori Motivasi Belajar Siswa

Interval	Kategori Motivasi Belajar Siswa
75 % - 100 %	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

b. Analisis Data Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor perolehan hasil belajar siswa berdasarkan hasil *pretestt* dan *postestt*. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

- 1) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

- 2) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = \text{angka persentasi}$$

$$f = \text{frekuensi yang dicari persentasenya}$$

$$N = \text{banyaknya sampel responden}$$

Untuk menentukan kategorisasi skor hasil belajar, dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kategori Skor Penilaian Hasil Belajar

Nilai	Keterangan
95 – 100	Sangat Tinggi
85 – 94	Tinggi
75 – 84	Sedang
55 – 74	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

Hasil belajar Matematika siswa diartikan sebagai capaian hasil belajar secara pribadi maupun kelompok. Kriteria seorang siswa dapat dinyatakan tuntas jika mempunyai nilai 75 dari skor ideal 100.

Tabel 3.6 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Skor	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu hipotesis yang telah dirumuskan. Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis terdapat uji yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Data diuji normalitas diambil dari hasil pretest dan posttest. Data hasil belajar siswa akan berpengaruh jika signifikansi $> 0,05$. Dengan taraf kesalahan (α) yang digunakan 0,05.

b. Uji Hipotesis

Pengujian ini dilakukan menggunakan teknik statistik (uji t).

Dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N - 1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan antara tes akhir dan tes awal

Xd = Deviasi masing-masing subjek ($d-Md$)

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

Σ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

- 1) Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan model *Quiz Team* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar.
- 2) Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditetima dan H_1 ditolak, berarti penggunaan model *Quiz Team* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar.

- 3) Menentukan nilai t Tabel, yaitu mencari t Tabel dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan dk = N-1. Membuat kesimpulan apakah penggunaan Model *Quiz Team* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 18 Bontokadatto Kecamatan Polongbangkeng Selatan, Kelurahan Canrego, Kabupaten Takalar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *quiz team* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kabupaten Takalar. Hasil penelitian tersebut merupakan hasil kuantitatif yang dinyatakan dengan angka. Penelitian telah mengumpulkan data dengan menggunakan instrument *Pretest* (Pilihan ganda) dan *Posttest* (Uraian) serta instrument angket motivasi dan lembar observasi siswa. Adapun hasil statistik deskriptif dan statistik inferensial diuraikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 18 Bontokadatto Sebelum Menggunakan Model *Quiz Team* (*Pretest*)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 18 Bontokadatto, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar matematika siswa berupa nilai dari siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto. Analisis data *Pretest* hasil belajar Matematika siswa kelas V dengan jumlah siswa 15 orang, maka diperoleh gambaran yaitu hanya ada 1 siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai

skor kategori sangat tinggi dalam hasil belajar dan nilai sangat rendah memperoleh nilai 0 oleh 2 Siswa.

Berdasarkan hasil yang didapatkan maka skor nilai *Pretest* dari siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika (*Pretest*)

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Siswa	15
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	100
Skor Minimum	0
Rentang Skor	100
Skor Rata-Rata	48

Sumber : (Data Olah Lampiran 4)

Dari hasil tabel di atas maka diperoleh skor rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Sebelum menggunakan model *quiz team* yaitu 48 dari nilai ideal yaitu 100. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* siswa berada pada kategori sangat rendah berdasarkan hasil skor rata-rata yang diperoleh

Adapun dikategorikan skor penilaian hasil belajar, maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Matematika

No	Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori Skor Penilaian Hasil Belajar
1	95 -100	1	7 %	Sangat Tinggi
2	85 - 94	0	0 %	Tinggi
3	75 - 84	4	26 %	Sedang
4	55 - 74	1	7 %	Rendah
5	0 – 54	9	60 %	Sangat Rendah
Jumlah		15	100 %	

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *Pretest* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan sangat rendah yaitu 60 %, rendah 7%, sedang 26%, tinggi 0% dan sangat tinggi 7%. Melihat dari hasil persentase yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika sebelum diterapkan model *quiz team* tergolong sangat rendah.

Tabel 4.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	10	67%
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	5	33%
Jumlah		15	100%

Berdasarkan table 4.3 dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto setelah dilakukan *pretest* hasil belajar matematika terdapat 10 siswa atau 67% yang hasil belajarnya tidak tuntas dan 5 siswa atau 33% yang hasil belajarnya tuntas. Ini membuktikan bahwa ketuntasan hasil belajar tidak memenuhi secara klasikal karena nilai rata-rata 48 yang artinya tidak mencapai KKM.

2. Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 18 Bontokadatto Dengan Menggunakan Model Quiz Team (*Posttest*)

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar matematika siswa yang datanya diperoleh setelah diberikan *Posttest*. Berdasarkan hasil yang didapatkan maka skor nilai *Posttest* dari siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto setelah diberi perlakuan (*treatment*) dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika (*Posttest*)

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Siswa	15
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	100
Skor Minimum	20
Rentang Skor	80
Skor Rata-Rata	77,86

Sumber : (Olah Data Lampiran 4)

Dari hasil tabel diatas, maka diperoleh skor rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto setelah penerapan model *quiz team* adalah 77,86 dari skor ideal 100. Dari hasil belajar yang didapatkan maka dilihat adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dari hasil sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* siswa berada pada kategori sedang berdasarkan hasil skor rata-rata yang diperoleh.

Adapun dikategorikan skor penilaian hasil belajar, maka keterangan siswa dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.5 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Matematika (*Posttest*)

No	Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori Skor Penilaian Hasil Belajar
1	95 - 100	4	27 %	Sangat Tinggi
2	85 - 94	5	33 %	Tinggi
3	75 - 84	1	7 %	Sedang
4	55 - 74	2	13 %	Rendah
5	0 - 54	3	20 %	Sangat Rendah
Jumlah		15	100 %	

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *Posttest* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan sangat tinggi 27%, tinggi 33%, sedang 7%, rendah 13% dan sangat rendah berada pada persentase 20%. Melihat dari hasil persentasi yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat pencapaian siswa dalam hasil belajar dan

penguasaan materi pembelajaran Matematika setelah diterapkan model *quiz team* tergolong tinggi.

Tabel 4.6 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	5	33%
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	67%
Jumlah		15	100%

Berdasarkan table 4.6 dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto setelah dilakukan *posttest* hasil belajar matematika terdapat 5 siswa atau 33% yang hasil belajarnya tidak tuntas dan 10 siswa atau 67% yang hasil belajarnya tuntas. Ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa memenuhi secara klasikal karena nilai rata-rata 77,86 dari nilai KKM 75.

3. Pengaruh Penggunaan Model *Quiz Team* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 18 Bontokadatto

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh model pembelajaran *quiz team*. Sehingga untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya penggunaan model pembelajaran *quiz team* sebelum (*Pretest*) dan setelah perlakuan (*Posttest*) digunakan analisis Uji T (t-test).

- a) Menentukan/mencari harga Md (mean dari perbedaan antara *Pretest* dan *Posttest*)

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

$$= \frac{448}{15}$$

$$= 29,86$$

- b) Menentukan/mencari harga $\sum X^2 d$

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N} = 21792 - \frac{(448)^2}{15} = 8.412$$

- c) Menentukan harga T_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = 4,724$$

- d) Menentukan harga T tabel

Untuk mencari T tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.b = N - 1 = 15 - 1 = 14$, maka nilai $T_{\text{tabel}} = 1,761$. Setelah diperoleh $T_{\text{hitung}} = 4,724$ dan $T_{\text{tabel}} = 1,671$ maka $T_{\text{hitung}} = 4,724 \geq T_{\text{tabel}} = 1,671$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan model pembelajaran *quiz team* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto.

Dalam pengujian statistik, hipotesis dinyatakan sebagai berikut:

$$H_0 : t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}} \quad \text{lawan} \quad H_1 : t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$$

Berdasarkan nilai yang diuraikan, terlihat bahwa jumlah nilai dari posttest (setelah perlakuan) lebih tinggi dibandingkan pretest (sebelum perlakuan) yang diperoleh siswa kelas V SDN 18

Bontokadatto. Hal ini dapat dilihat pada persentase yang diperoleh oleh siswa kelas V. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *quiz team* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar.

4. Deskripsi Hasil Lembar Observasi Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN 18 Bontokadatto Dengan Menggunakan Model *Quiz Team*

Data yang dianalisis pada penelitian ini yaitu data dari hasil observasi ke siswa, observasi pada penelitian ini dimaksud untuk mendapatkan gambaran mengamati keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Tabel 4.7 Hasil Observasi Siswa Selama Pembelajaran

Inisial Nama Siswa	Indikator				Jumlah	Persen(%)	Kategori
	1	2	3	4			
AR	3	2	3	2	10	50%	Sedang
MH	4	3	4	5	16	80%	Tinggi
ASR	5	5	5	5	20	100%	Tinggi
CHP	3	3	3	2	11	55%	Sedang
IR	4	3	3	3	13	65%	Sedang
MA	4	3	4	5	16	80%	Tinggi
MA	4	3	4	4	15	75%	Tinggi
MA	3	2	3	3	11	55%	Sedang
MR	4	3	4	4	15	75%	Tinggi
MVA	4	4	3	5	16	80%	Tinggi

NA	4	3	4	4	15	75%	Tinggi
NF	4	5	5	5	19	95%	Tinggi
RNI	3	3	3	3	12	60%	Sedang
SS	4	4	4	4	16	80%	Tinggi
ANS	5	5	4	5	19	95%	Tinggi
Rata-Rata				14,93	75%		

Berdasarkan table 4.7 terlihat bahwa keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran memiliki tingkat keaktifan belajar dengan kategori tinggi untuk semua indikator, namun yang memiliki tingkat keaktifan belajar tinggi sebanyak 10 siswa dan yang memiliki tingkat keterlibatan yang sedang sebanyak 5 siswa. Dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *quiz team* yaitu 75%. Hal ini terlihat bahwa terdapat perbedaan jumlah kriteria pemberian skor antar siswa disetiap indikator.

5. Deskripsi Hasil Responden Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas V

SDN 18 Bontokadatto

Data yang dianalisis pada penelitian ini yaitu data dari hasil responden siswa, angket pada penelitian ini dimaksud untuk mendapatkan responden siswa selama pembelajaran mengenai model pembelajaran *quiz team*.

Tabel 4.8 Analisis Data Responden Angket Motivasi Siswa

Inisial Nama	Skor Maksimal	Skor Yang Diperoleh	Presentase (%)	Kategori Motivasi
AR	150	97	65%	Sedang
MH	150	132	88%	Tinggi
ASR	150	137	91%	Tinggi
CHP	150	119	79%	Tinggi
IR	150	106	71%	Sedang
MA	150	126	84%	Tinggi
MA	150	124	83%	Tinggi
MA	150	94	63%	Sedang
MR	150	129	86%	Tinggi
MVA	150	126	84%	Tinggi
NA	150	117	78%	Tinggi
NF	150	132	88%	Tinggi
RNI	150	108	72%	Sedang
SS	150	123	82%	Tinggi
ANS	150	133	89%	Tinggi
Rata-Rata		120,2	80%	

Sumber : (Olahan data lampiran 3)

Berdasarkan table 4.8 terlihat bahwa responden siswa selama pembelajaran model *quiz team* memiliki tingkat motivasi belajar dengan kategori tinggi untuk semua indikator, namun yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi sebanyak 11 siswa dan yang memiliki tingkat motivasi yang sedang sebanyak 4 siswa. Dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa 120,2 dengan persentase 80%, hasil motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *quiz team* lebih meningkat. Hal ini terlihat bahwa terdapat perbedaan jumlah kriteria pemberian skor antar siswa disetiap indikator sehingga motivasi belajar siswa dapat dikategorikan tinggi.

B. Pembahasan

Pada bagian ini diuraikan temuan yang diperoleh dari susunan data penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *quiz team* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto

Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar matematika siswa sebelum (pretest) dan setelah (posttest) diberi perlakuan berupa model *quiz team*, maka berikut ini akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan dalam 5 kategori yaitu tingkat motivasi dan hasil belajar matematika sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

Pada penelitian Pre-Eksperimental ini, peneliti melakukan penelitian pada kelas V SDN 18 Bontokadatto. Sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Pada saat melakukan penelitian, siswa hadir berjumlah 15 siswa. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen, pada saat diberikan tes awal berupa pretest dan pada akhir pembelajaran diberikan tes akhir berupa posttest. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *quiz team* pada kelas eksperimen. Untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya model pembelajaran *quiz team* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18

Bontokadatto. Pada kelas eksperimen melalui hasil test pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian dianalisis dengan perhitungan manual.

Nilai statistik deskriptif hasil belajar matematika pada kelas V SDN 18 Bontokadatto, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *quiz team*. Tabel 4.1 memperlihatkan skor rata-rata hasil belajar terhadap siswa pada nilai 48 dan di kategorikan sangat rendah. Dimana nilai terendah dan tertinggi pretest yaitu nilai 0 sebanyak 2 siswa dan 100 sebanyak 1 siswa sedangkan pada tabel 4.4 memperlihatkan skor rata-rata hasil belajar terhadap siswa pada nilai 77,86 dan di kategorikan sedang. Dimana memperlihatkan nilai terendah dan tertinggi posttest yaitu nilai 20 sebanyak 1 siswa dan 100 sebanyak 4 siswa. Berarti nilai terendah dan tertinggi pada kelas eksperimen pada hasil belajar posttest setelah diberikan perlakuan secara berulang-ulang lebih meningkat dari pada hasil belajar pretest sebelum dilakukan perlakuan.

Dari keseluruhan nilai yang diperoleh siswa jika dikelompokkan dalam pengkategorian hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *quiz team* dan siswa yang diberikan pretest tanpa diajar terlebih dahulu menggunakan model pembelajaran *quiz team* dapat dilihat pada tabel 4.2 kategori hasil belajar matematika siswa V SDN 18 Bontokadatto. Pada pretest terdapat 1 siswa atau 7% berada pada kategori sangat tinggi, tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori

tinggi, 4 siswa atau 26% berada pada kategori sedang, 1 siswa atau 7% pada kategori rendah dan 9 siswa atau 60% berada pada kategori sangat rendah.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan model *quiz team*, maka tingkat hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto berpengaruh seperti pada tabel 4.5, sebanyak 4 siswa atau 27% berada pada kategori sangat tinggi, 5 siswa atau 33% berada pada kategori tinggi, 1 siswa atau 7% pada kategori sedang, 2 siswa atau 13% pada kategori rendah dan 3 siswa atau 33% pada kategori sangat rendah.

Hasil penelitian disimpulkan bahwa model pembelajaran *quiz team* dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto. Hasil analisis data secara inferensial, memperlihatkan adanya pengaruh penggunaan model *quiz team* terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-t, dari hasil analisis diperoleh setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 4,724$ dan $t_{\text{Tabel}} = 1,671$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $4,724 > 1,671$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan model pembelajaran *quiz team* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar.

Penelitian ini juga menggunakan analisis data hasil lembar observasi untuk memperoleh gambaran mengenai keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran matematika. Berdasarkan table 4.7

terlihat bahwa keaktifan siswa selama pembelajaran memiliki tingkat keaktifan belajar dengan kategori tinggi untuk semua indikator, namun yang memiliki tingkat keaktifan belajar tinggi sebanyak 10 siswa dan yang memiliki tingkat keaktifan belajar yang sedang sebanyak 5 siswa. Dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *quiz team* yaitu 75%. Hal ini terlihat bahwa terdapat perbedaan jumlah kriteria pemberian skor antar siswa disetiap indikator.

Penelitian ini juga menggunakan analisis data responden siswa untuk memperoleh gambaran mengenai motivasi belajar matematika siswa Berdasarkan tabel 4.8 terlihat bahwa hasil responden siswa selama pembelajaran memiliki tingkat motivasi belajar dengan kategori tinggi untuk semua indikator, namun yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi sebanyak 11 siswa dan yang memiliki tingkat motivasi yang sedang sebanyak 4 siswa. Dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa 120,2 dengan persentase 80% hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *quiz team* lebih meningkat. Hal ini terlihat bahwa terdapat perbedaan jumlah kriteria pemberian skor antar siswa disetiap indikator.

Selain itu dari hasil penelitian diatas, penelitian ini juga di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Asran & Yahya, 2023) bahwa ada peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa baik dikelas eksperimen stelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan *quiz team* sebesar 38

poin. Dengan demikian rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 85,17 berarti bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat baik setelah diterapkan pembelajaran *quiz team*. diketahui rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa di kelas control. Rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen sebesar 86,3 berarti hasil belajar siswa sudah baik. Secara keseluruhan berdasarkan hasil deskripsi data memberikan informasi bahwa pembelajaran quiz team lebih efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan pembelajaran langsung. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Innawati, A. Muhajir Nasir, 2025) bahwa penerapan model pembelajaran *Active Learning Tipe Quiz Team* mampu mengubah pandangan siswa terhadap pembelajaran matematika yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan menjadi sebuah pengalaman yang menyenangkan dan mudah. Hal ini terlihat dari perubahan perilaku siswa, di mana mereka tidak lagi ragu untuk berbagi pendapat dengan siswa lain, siswa yang sebelumnya bingung akan lebih termotivasi untuk bertanya, dan siswa tidak lagi merasa takut saat menjawab pertanyaan. Respons positif ini membuat siswa lebih termotivasi dan menyenangkan dalam belajar matematika, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar matematika siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan, maka model pembelajaran *quiz team* dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar matematika siswa SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar. Pada hasil belajar dapat dilihat dari tes hasil pada saat *pretest* paling banyak berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 60% dan *posttest* paling banyak berada pada kategori tinggi dengan persentase 33%. Hasil perhitungan dengan analisis uji t setelah Thitung = 4,724 dan Ttabel = 1,761 maka diperoleh Thitung > Ttabel atau $4,724 > 1,761$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa model belajar *quiz team* dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar. Berdasarkan tabel 4.7 terlihat bahwa observasi selama pembelajaran memiliki tingkat kaktifan belajar dengan kategori tinggi untuk semua indikator, namun yang memiliki tingkat keaktifan belajar tinggi sebanyak 10 siswa dan yang memiliki tingkat keaktifan yang sedang sebanyak 5 siswa dengan skor rata-rata persentase 75%. Berdasarkan tabel 4.8 terlihat bahwa responden siswa selama pembelajaran model *quiz team* memiliki tingkat motivasi belajar dengan kategori tinggi untuk semua indikator, namun yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi sebanyak 11 siswa

dan yang memiliki tingkat motivasi yang sedang sebanyak 4 siswa dengan rata-rata motivasi belajar siswa 120,2 dengan persentase 80%.

Dari beberapa hasil olahan data di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *quiz team* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar. Dilihat dari setiap hasil nilai instumen test, lembar observasi dan angket yang telah dibagikan. Hasil dan respon siswa terhadap model pembelajaran *quiz team* sangat positif dengan hal ini ditunjukkan dengan sikap antusias siswa selama pembelajaran, siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi sekolah agar mempertimbangkan pemanfaatan model pembelajaran sebagai salah satu penunjang dalam mengatasi masalah belajar siswa yang tidak tuntas
2. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mempertimbangkan model pembelajaran yang cocok dengan pembelajaran di sekolah dan kondisi murid.
3. Bagi peneliti, diharapkan dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru dalam penerapan model pembelajaran *quiz team* untuk memperkaya wawasan guna memperlancar dalam proses belajar mengajar nantinya.

4. Bagi peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk melakukan penelitian yang memfokuskan pada model pembelajaran *quiz team* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Andi Husniati, Andi Ardillah Wahyudi, & A.Nur Indah Purnamasari. (2024). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Gamatek (Galacang Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas IV SDN 74 Terasa Kabupaten Sinjai. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(2), 231–242. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i2.663>
- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511.
- Asran, M., & Yahya, A. (2023). *JUPIKA: Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores Pengaruh Pembelajaran Quiz Team Ditinjau Dari Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar* (Vol. 6, Issue 2).
- Basa, Z. A., & Hudaiddah, H. (2021). Perkembangan pembelajaran daring terhadap minat belajar matematika siswa smp pada masa pandemi covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 943–950.
- Fauzi, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Tq (Team Quiz) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Muhammadiyah Metro. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Hasanah, F. N. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Quiz Team Berbantu Lectora Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Kelas X Mata Pelajaran Biologi Sman 1 Way Pengubuan Lampung Tengah*. <http://repository.radenintan.ac.id/20531/1/SKRIPSI 1-2.pdf>
- Innawati, A. Muhajir Nasir, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Active

- Learning Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(33), 44.
- Maulana. (2022). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Era Globalisasi
- Maulana. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah: Skula*, 2(3), 371–375.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Mukarromah, I. (2022). *Penerapan Pembelajaran Model Kontekstual Pada Materi Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Viii Smpn 7 Pamekasan*. Institut Agama Islam Negeri Madura.
- Nurfatimah, A. (2020). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Quiz Team Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. In *Skripsi: FKIP UNPAS*.
- Rismawati, M., & Khairiati, E. (2020). *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika* (Vol. 2, Issue 2).
- Salamah, D., & Maryono. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 461–470. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1120>
- Sertika, S., Sari, A. B., & Putra, A. (2023). Pendampingan Siswa Berkesulitan Belajar Matematika Pada Materi Peluang dan Barisan Deret Aritmatika Kelas X MA Rawang. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Riau (JPPM Kepri)*, 3(2), 153–161.
- Siregar, I. A. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 39–48. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.25>

Susanti, H. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif (Active Learning) Tipe Quiz Team Terhadap Peran Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Viii.*

Tanaya, D. T. (2024). *Strategi Pembelajaran Matematika Untuk. October.*

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>





Lampiran 1 Persuratan

1. Permohonan Izin Penelitian LP3M Unismuh Makassar



2. Surat Izin Penelitian Dari DPMPTSP Provinsi Sulawesi Selatan



3. Surat Izin Penelitian DPMPTSP Dari Kabupaten Takalar



4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 2 Instrumen Penelitian

A. Lembar Observasi

Tujuan: Mengamati keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran dengan model *Quiz Team*.

Nama Pengamat : Nur Hani Fadillah. S

Kelas : V (Lima)

No	Inisial Nama Siswa	Partisipasi dalam Kelompok (1-5)	Keaktifan Bertanya/Menjawab (1-5)	Keterlibatan dalam Diskusi (1-5)	Antusiasme (1-5)	Jumlah Skor
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Keterangan Skor:

1 = Sangat Rendah

4 = Tinggi

2 = Rendah

5 = Sangat Tinggi

3 = Cukup

Kategori Keaktifan Dan Keterlibatan: 75% - 100% = Tinggi

51% - 74% = Sedang

25% - 50% = Rendah

0% - 24% = Sangat Rendah

B. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

KISI-KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

No	Indikator	Pernyataan		Jumlah (Σ)
		Positif	Negatif	
1	Tekun dalam belajar	3	3	6
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	4	4	8
3	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	3	3	6
4	Berprestasi dalam belajar	2	2	4
5	Mandiri dalam belajar	3	3	6
		Jumlah		30

C. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Materi : Operasi Bilangan Campuran

Kelas : V SD

Model : Quiz Team

Tujuan : Untuk mengukur pencapaian siswa setelah mempelajari materi pelajaran matematika sehingga dapat diketahui capaian hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Quiz Team* dengan motivasi dan hasil belajar siswa sesudah menggunakan model *Quiz Team*.

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal (Pretest)	Nomor Soal (Posttest)
1	Memahami operasi campuran	Menyelesaikan soal penjumlahan dan perkalian	Pilihan ganda dan uraian	1	1
2	Memahami urutan operasi campuran	Menyelesaikan soal pengurangan dan pembagian	Pilihan ganda dan uraian	2	2
3	Menerapkan operasi campuran	Menyelesaikan soal campuran dengan tanda kurung	Pilihan ganda dan uraian	3,4	3
4	Menyelesaikan masalah matematika	Menyelesaikan operasi campuran dengan beberapa tahap	Pilihan ganda dan uraian	5	4
5	Menyelesaikan operasi bilangan campuran	Menyelesaikan soal cerita dengan beberapa tahap	Uraian	-	5

Format Penilaian Pretest

- Jawaban benar skor 1
- Jawaban salah skor 0
- Skor maksimal : 5

Konversi Nilai:

$$\text{Nilai Akhir} = \left(\frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \right) \times 100$$

Format Penilaian Posttest

- Langkah penyelesaian yang benar diberi skor 3.
- Jawaban akhir benar diberi skor 2.
- Skor maksimal: 5.

Konversi Nilai:

$$\text{Nilai Akhir} = \left(\frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \right) \times 100$$



Lampiran 3 Modul Ajar

MODUL AJAR MATEMATIKA

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Nur Hani Fadillah. S
Instansi/Sekolah	: SDN 18 Bontokadatto Kab. Takalar
Jenjang / Kelas	: SD / V (Lima)
Alokasi Waktu	: 4 x pertemuan
Tahun Pelajaran	: 2024/2025

B. KOMPONEN INTI

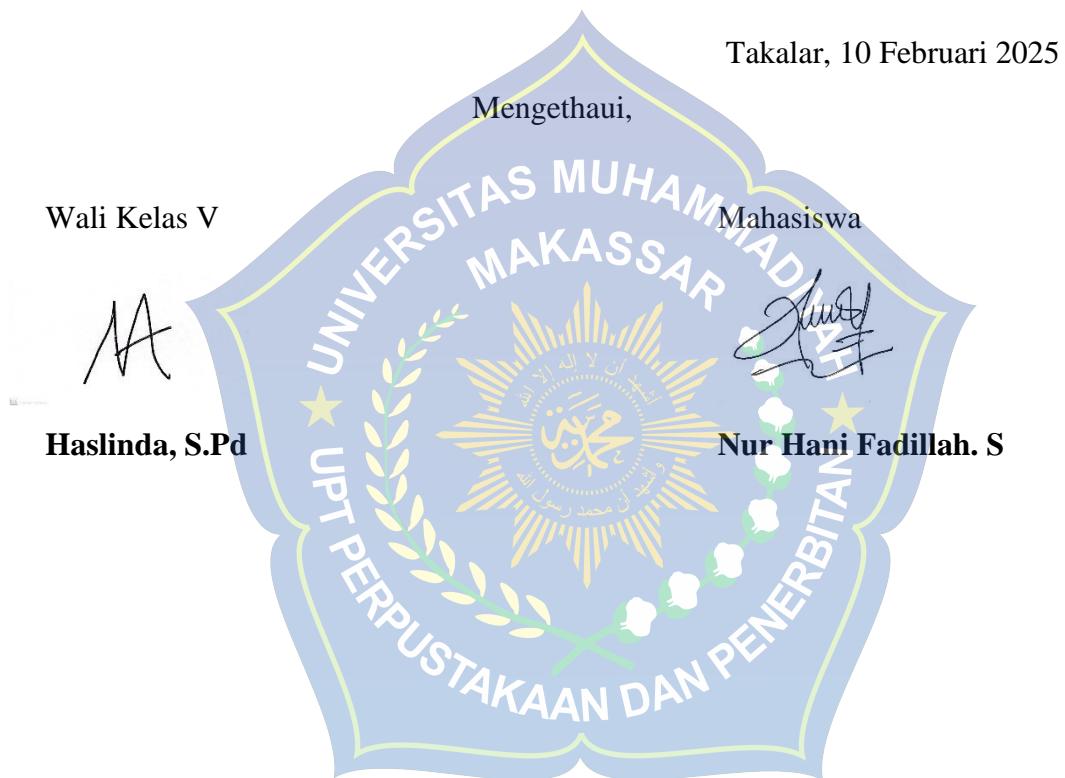
Capaian Pembelajaran	Peserta didik dapat menhitung operasi bilangan campuran, melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, dan perkalian serta pembagian suatu bilangan campuran, serta mampu menghitungnya dengan benar
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat memahami konsep operasi bilangan campuran. • Siswa dapat menyelesaikan soal-soal operasi bilangan campuran. • Siswa dapat bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan kuis. • Siswa termotivasi untuk belajar
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar

	<ul style="list-style-type: none"> • Kritis • Kreatif
Target Peserta Didik :	Siswa kelas v
Jumlah Siswa :	15 Siswa
Model Pembelajaran	Model Pembelajaran <i>Quiz Team</i>
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :	<p>Kelompok</p> <p>Metode :</p> <p>Ceramah Diskusi</p>
Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • LKPD (Pretest dan Possttest)
Sumber Belajar :	Buku Matematika kelas v
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan ucapan salam. 2. Siswa diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing- masing. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru menyampaikan judul topik, tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran. 5. Guru memberikan apersepsi dengan bertanya kepada siswa, misalnya: "Siapa yang tahu bagaimana cara menghitung $5 + 3 \times 2$?" 6. Guru menjelaskan model pembelajaran Quiz Team dan membagi siswa menjadi tiga kelompok besar: Tim A, Tim B, dan Tim C.

Kegiatan Inti	
Fase 1: Pemberian Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi operasi bilangan campuran secara singkat dan jelas menggunakan papan tulis atau media visual. 2. Guru menekankan aturan operasi bilangan campuran (kurung, kali/bagi, tambah/kurang).
Fase 2: Persiapan Kuis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta Tim A membuat 2 soal kuis operasi bilangan campuran. 2. Sementara itu, Tim B dan Tim C memeriksa catatan mereka dan mempersiapkan jawaban.
Fase 3: Pelaksanaan Kuis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tim A membacakan soal untuk Tim B. Jika Tim B tidak bisa menjawab, soal dilempar ke Tim C. 2. Soal berikutnya diberikan kepada Tim C. Jika Tim C tidak bisa menjawab, dilempar ke Tim B. 3. Proses berlanjut hingga semua soal selesai 4. Guru mencatat skor setiap tim. 5. Dilanjutkan giliran Tim B dan Tim C sebagai pembuat soal dengan pola yang sama.
Fase 4: Penyimpulan dan Refleksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penghargaan kepada tim yang memiliki skor tertinggi. 2. Guru menyimpulkan materi dan memberikan klarifikasi terhadap pertanyaan yang masih belum dipahami.
Kegiatan Penutup	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan apresiasi kepada siswa. 2. Guru memberikan nasehat kepada siswa. 3. Guru menutup dengan ucapan salam.

Assesmen :

- a. Asesmen Formatif:
 - 1. Observasi aktivitas siswa selama pembelajaran.
 - 2. Diskusi kelompok quiz team.
- b. Asesmen Sumatif:
 - 1. Tes tertulis (pretest dan posttest).
 - 2. Penilaian terhadap motivasi belajar siswa



Lampiran 4 Analisis Data

Perhitungan Skor Nilai Hasil Belajar Siswa (Pretest)

X	F	X.F
0	2	0
20	2	40
40	5	200
60	1	60
80	4	320
100	1	100
Jumlah	15	720

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai dari $\Sigma fx = 720$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah jumlah 15. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

$$= \frac{720}{15}$$

$$= 48$$

Perhitungan Skor Nilai Hasil Belajar Siswa (Posttest)

X	F	X.F
20	1	20
40	1	40
48	1	48
68	1	68
72	1	72
80	1	80
88	5	440
100	4	400
Jumlah	15	1168

Dari data hasil *Posttest* tersebut dapat diketahui bahwa nilai dari $\Sigma fx = 1168$, sedangkan nilai N sendiri adalah 15. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata rata (mean) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

$$= \frac{1168}{15}$$

$$= 77,86$$

ANALISIS DATA PRETEST DAN POSTTEST

NO	NAMA SISWA	X ₁	X ₂	$\sum d(X_2 - X_1)$	d ₂
1	Afirsya Rusli	0	20	20	400
2	Muhammad Hairil	40	88	48	2304
3	Aqil Syafiq Rusli	100	100	0	0
4	Chandra Herianto Pratama	20	68	48	2304
5	Indri Ramadhani	20	72	52	2704
6	Maher Alfarizi	40	100	60	3600
7	Muhammad Al Subair	60	88	28	784
8	Muhammad Arsyad	40	48	8	64
9	Muhammad Ramadhani	80	88	8	64
10	Muhammad Vino Alwaris	80	88	8	64
11	Nuralisa	0	80	80	6400
12	Nur Fadila	80	100	20	400
13	Reski Nur Ilda	40	40	0	0
14	Sandika Saputra	40	88	48	2304
15	Asmi Nur Salfah	80	100	20	400
Jumlah		720	1168	448	21792

Tabel-t

Df	Pr 0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

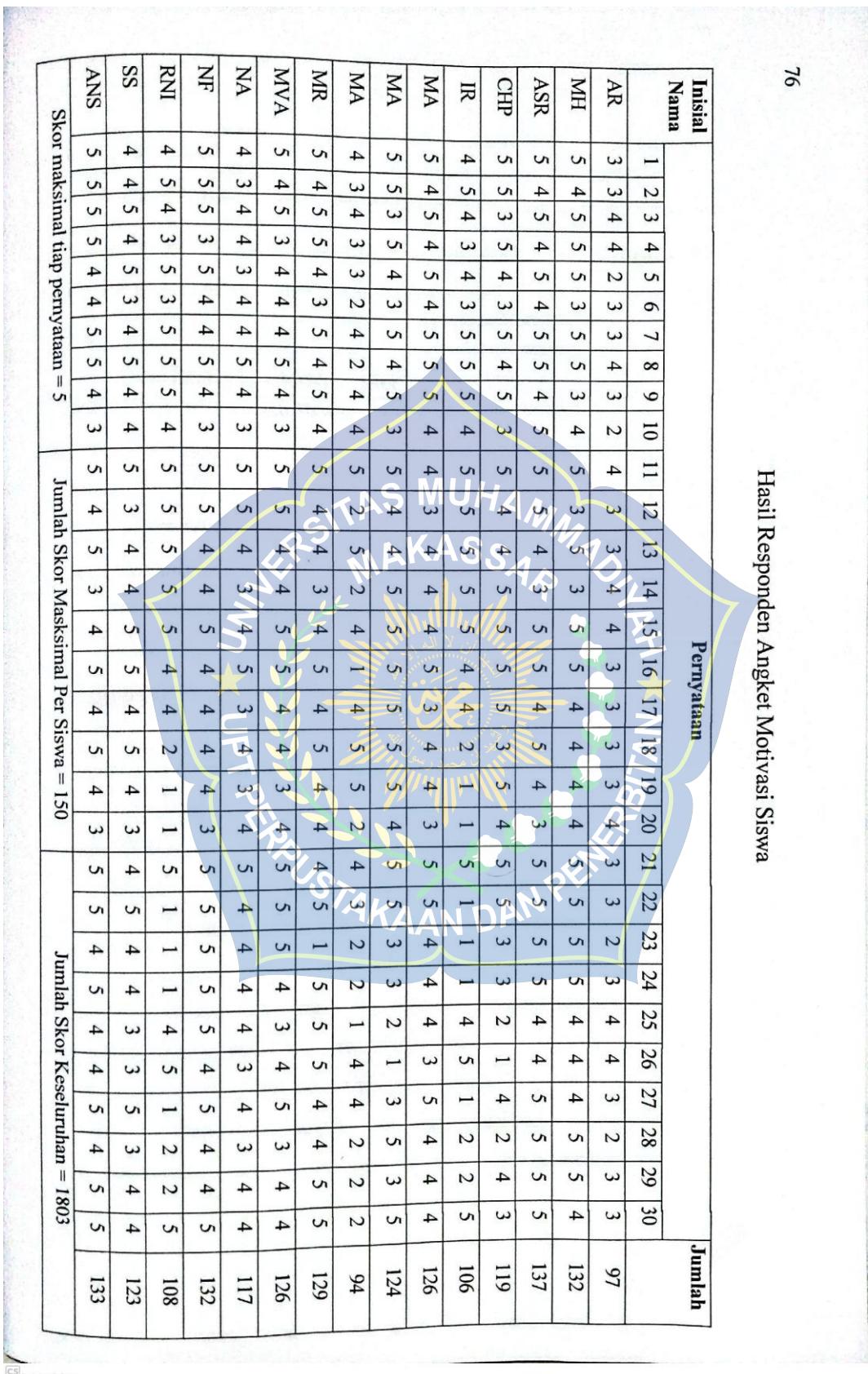
Hasil Responden Angket Motivasi Siswa

Inisial Nama	Pernyataan																													Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
AR	3	3	4	4	2	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	97	
MH	5	4	5	5	5	3	5	5	3	4	5	3	5	3	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	132
ASR	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	3	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	137	
CHP	5	5	3	5	4	3	5	4	5	3	5	4	4	5	5	5	3	5	4	5	5	3	3	2	1	4	2	4	3	119	
IR	4	5	4	3	4	3	5	5	4	5	5	5	4	4	2	1	1	5	1	1	1	4	5	1	2	2	5	106			
MA	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	3	5	5	4	4	4	3	5	4	4	4	126	
MA	5	5	3	5	4	3	5	4	5	3	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	3	3	2	1	3	5	3	5	5	124	
MA	4	3	4	3	3	2	4	2	4	4	5	2	5	2	4	1	4	5	5	2	4	3	2	2	1	4	4	2	2	94	
MR	5	4	5	5	4	3	5	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	5	1	5	5	5	4	4	5	5	129			
MVA	5	4	5	3	4	4	4	5	4	3	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4	5	3	4	4	4	126		
NA	4	3	4	4	3	4	4	5	4	3	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	117		
NF	5	5	5	3	5	4	4	5	4	3	5	4	3	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	132		
RNI	4	5	4	3	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	4	2	1	1	5	1	1	1	4	5	1	2	2	5	108		
SS	4	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	3	4	5	4	4	3	3	5	3	4	4	123	
ANS	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	4	5	4	5	4	3	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	133		

Skor maksimal tiap pernyataan = 5

Jumlah Skor Maskimal Per Siswa = 150

Jumlah Skor Keseluruhan = 1803



Analisis Data Motivasi

Dari data responden tersebut dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan skor yang diperoleh yaitu 1803, sedangkan jumlah siswa adalah jumlah 15 siswa. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa sebagai berikut:

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Jumlah Keseluruhan Skor}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$= \frac{1803}{15}$$

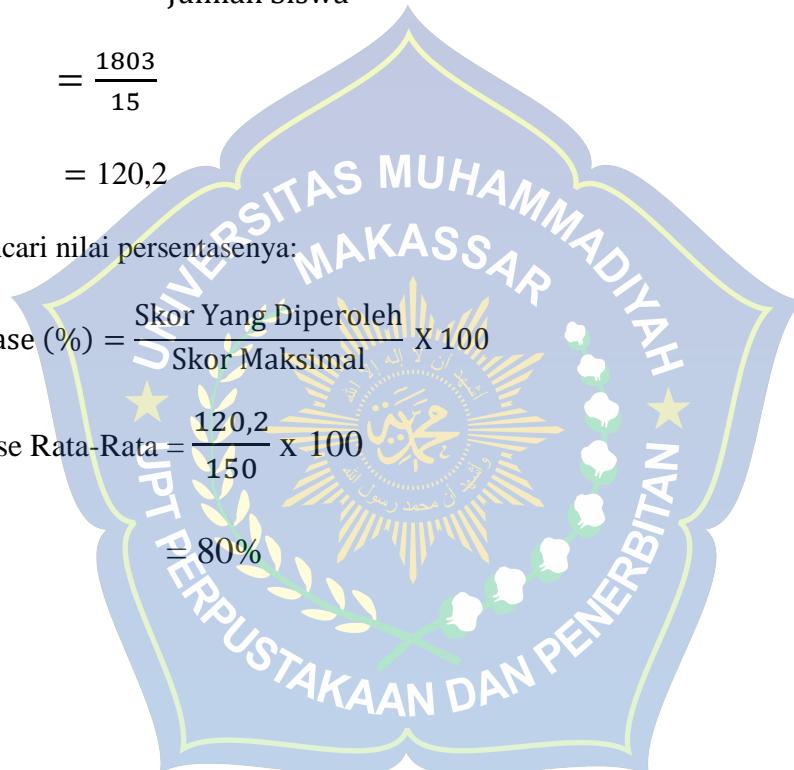
$$= 120,2$$

untuk mencari nilai persentasenya:

$$\text{Percentase (\%)} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

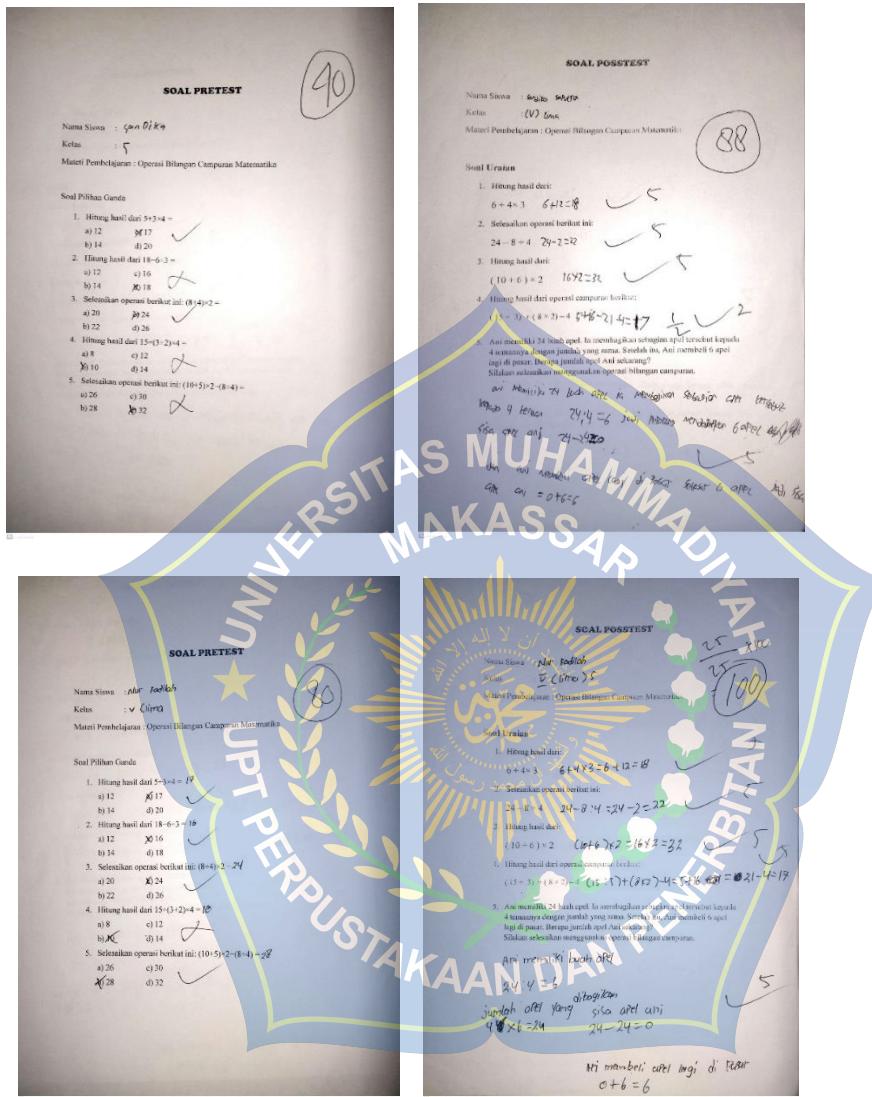
$$\text{Percentase Rata-Rata} = \frac{120,2}{150} \times 100$$

$$= 80\%$$



Lampiran 4 Hasil

1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest



2. Hasil Angket

KISI-KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR						
Petunjuk Pengisian:						
1. Isi kolom ini pada tempo yang telah ditentukan.						
2. Bantah dengan benar sebanyak pertama kali, lalu tuliskan hasil kesudahannya pada kolom yang berada di sampingnya (S) pada kisi pertama yang sensi.						
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.						
4. Kategori yang dapatkan nilai maksimal dan penuhnya adalah 85 (Sangat Sangat Sering), N (Banyak), TS (Tidak Sangat Sering), Tidak Sangat.						
5. Silakan lengkapkan daftar kuis atau kuisnya yang masih kosong.						
Nama : ... No. Absen : ... Kelas : ... Waktu : ... No Perintah SS S N TS SIS 1. Saya sekarang merasa matematika sedikit susah, walaupun ... 2. Saya sekarang merasa sedikit prihatin ketika mencuci tangan. 3. Saya merasa lebih bersemangat belajar matematika ketika mendengarkan lagu. 4. Saya tidak merasa ada apa-apa ketika mendengarkan lagu dalam model Quiz Team. 5. Saya langsung merasa bahwa pertanyaan dalam model Quiz Team.						
6. Saya merasa bisa merasa baik dengan model Quiz Team. 7. Jika saya tidak bisa menjalani hari ini tanpa mendengarkan lagu dari Quiz Team. 8. Saya suka berdiskusi dengan teman tentang matematika dan sedikit bantahannya. 9. Jika saya tidak bisa mengikuti pertemuan dengan teman, saya akan berpikir bahwa mereka tidak suka denganku. 10. Saya merasa tidak pernah datang ke sekolah merasa malu dan was-was karena mengikuti Quize Team. 11. Jika saya tidak bisa mengikuti pertemuan dengan teman, saya langsung merasa bahwa mereka tidak suka denganku. 12. Saya tidak suka datang ke sekolah merasa malu dan was-was karena mengikuti Quize Team. 13. Saya langsung merasa jika tidak bisa mengikuti pertemuan dengan teman. 14. Saya tidak merasa merasa baik dengan model Quiz Team. 15. Saya tidak bisa merasa baik dengan model Quiz Team. 16. Saya merasa bahwa pertemuan dengan teman tidak menyenangkan. 17. Saya merasa bahwa pertemuan dengan teman tidak menyenangkan. 18. Saya merasa bahwa pertemuan dengan teman tidak menyenangkan. Keterangan Skor: Skor : STS TS N S SS Penilaian Positif : 1 2 3 4 5 124 / 100 Penilaian Negatif : 5 4 3 2 1 180 / 100						

KISI-KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR						
Petunjuk Pengisian:						
1. Isi kolom ini pada tempo yang telah ditentukan.						
2. Bantah dengan benar sebanyak pertama kali, lalu tuliskan hasil kesudahannya pada kolom yang berada di sampingnya (S) pada kisi kesudahannya yang sensi.						
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.						
4. Kategori yang dapatkan nilai maksimal dan penuhnya adalah 85 (Sangat Sangat Sering), N (Banyak), TS (Tidak Sangat Sering), Tidak Sangat.						
5. Silakan lengkapkan daftar kuis atau kuisnya yang masih kosong.						
Nama : ... No. Absen : ... Kelas : ... Waktu : ... No Perintah SS S N TS SIS 1. Saya sekarang merasa matematika sedikit susah, walaupun ... 2. Saya sekarang merasa sedikit prihatin ketika mencuci tangan. 3. Saya merasa lebih bersemangat belajar matematika ketika mendengarkan lagu. 4. Saya tidak merasa ada apa-apa ketika mendengarkan lagu dalam model Quiz Team. 5. Saya langsung merasa bahwa pertanyaan dalam model Quiz Team.						
6. Saya merasa bahwa pertemuan dengan teman tidak menyenangkan. 7. Jika saya tidak bisa mengikuti pertemuan dengan teman, saya langsung merasa bahwa mereka tidak suka denganku. 8. Saya suka berdiskusi dengan teman tentang matematika dan sedikit bantahannya. 9. Jika saya tidak bisa mengikuti pertemuan dengan teman, saya langsung merasa bahwa mereka tidak suka denganku. 10. Saya merasa bahwa pertemuan dengan teman tidak menyenangkan. 11. Jika saya tidak bisa mengikuti pertemuan dengan teman, saya langsung merasa bahwa mereka tidak suka denganku. 12. Saya merasa bahwa pertemuan dengan teman tidak menyenangkan. 13. Saya merasa bahwa pertemuan dengan teman tidak menyenangkan. 14. Saya merasa bahwa pertemuan dengan teman tidak menyenangkan. 15. Saya merasa bahwa pertemuan dengan teman tidak menyenangkan. Keterangan Skor: Skor : STS TS N S SS Penilaian Positif : 1 2 3 4 5 124 / 100 Penilaian Negatif : 5 4 3 2 1 180 / 100						

3. Hasil Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Tujuan: Mengamati kesiapan dan ketertiban siswa dalam pembelajaran dengan model Quize Team

No	Initial Name	Partisipasi dalam Pertemuan	Kesiapan Hidupan/ Mempersiapkan Diri	Kesiapan dalam Diskusi (1-5)	Antusiasme (1-5)	Catatan/Jumlah Skor
1	AE	✓	✓	✓	✓	50
2	MH	✓	✓	✓	✓	80
3	AM	✓	✓	✓	✓	60
4	ZHP	✓	✓	✓	✓	55
5	IR	✓	✓	✓	✓	65
6	MA	✓	✓	✓	✓	80
7	MA	✓	✓	✓	✓	75
8	VIA	✓	✓	✓	✓	85
9	MR	✓	✓	✓	✓	85
10	WVA	✓	✓	✓	✓	80
11	AM	✓	✓	✓	✓	75
12	ZUF	✓	✓	✓	✓	90
13	RAT	✓	✓	✓	✓	60
14	SS	✓	✓	✓	✓	80
15	AHS	✓	✓	✓	✓	95

Keterangan Skor:

1 = Sangat Rendah 4 = Tinggi
 2 = Rendah 5 = Sangat Tinggi
 3 = Cukup

Lampiran 5 Dokumentasi



Pelaksanaan Pretest dan Posstest





Pembelajaran Matematika



Foto Bersama Dengan Wali Kelas













DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nur Hani Fadillah. S. Lahir di Makassar pada tanggal 26 Maret 2003, anak tunggal buah kasih pasangan dari Ayahanda Alm. Syamsul dan Ibunda Rostianti. Penulis pertama kali menempuh Pendidikan di Sekolah Dasar di SDN 234 Inpres Takalar Kota pada tahun 2009 dan selesai pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Takalar pada tahun 2015 dan selesai pada tahun 2018 dan penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 3 Takalar pada tahun 2018 dan selesai pada tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

