ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i5.7625

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM QUIZ* BERBANTUAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN 10 SUMPUR KUDUS SELATAN

Improving Students' Learning Outcomes Using the Team Quiz Cooperative Model Assisted by Interactive PowerPoint Media in Social Studies Learning for Grade V at SDN 10 Sumpur Kudus Selatan

Mawaddah Putri Yelsi, Siti Aisyah, Sry Apfani
Universitas Adzkia
mawaddahputriyelsi@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 7, 2025	Sep 27, 2025	Oct 9, 2025	Oct 14, 2025

Abstract

Social Studies (IPS) instruction in elementary schools often faces challenges such as low student participation, limited teaching methods, and minimal use of interactive learning media, all of which contribute to weak conceptual understanding and learning outcomes. This study aims to improve the quality of lesson planning, implementation, and student learning outcomes through the application of the Cooperative Learning Model of the Team Quiz type supported by interactive PowerPoint media, targeting fifth-grade students at SDN 10 Sumpur Kudus Selatan. The research employed Classroom Action Research (CAR) over two cycles, each consisting of planning,

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques included observation, documentation, and learning outcome tests, analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results showed improvements in all aspects of learning. The average planning score increased from 74.95% (good) in Cycle I to 85.71% (very good) in Cycle II. Teacher activity improved from 76.35% to 83.3%, and student activity rose from 69.7% to 83.3%, both categorized as very good. The average student learning outcomes increased from 76.1% to 84.53%. These findings indicate that the Cooperative Team Quiz model supported by interactive PowerPoint is effective in enhancing student engagement, instructional quality, and Social Studies learning outcomes. The practical implication of this study highlights the importance of adopting innovative, technology-based learning models to foster active, enjoyable, and meaningful classroom environments while promoting student engagement and independence.

Keywords: Learning Outcomes; Cooperative Team Quiz Model; Interactive PowerPoint; Social Studies Learning; Elementary School

Abstrak: Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar kerap menghadapi tantangan berupa rendahnya partisipasi siswa, kurang bervariasinya metode pengajaran, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif, yang berdampak pada lemahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa melalui penerapan model Kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantuan media *PowerPoint* interaktif pada siswa kelas V SDN 10 Sumpur Kudus Selatan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada semua aspek pembelajaran. Rata-rata skor perencanaan meningkat dari 74,95% (baik) pada siklus I menjadi 85,71% (sangat baik) pada siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 76,35% menjadi 83,3%, dan aktivitas siswa dari 69,7% menjadi 83,3%, keduanya masuk kategori sangat baik. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 76,1% menjadi 84,53%. Temuan ini menunjukkan bahwa model Kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantuan *PowerPoint* interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kualitas pelaksanaan pembelajaran, dan capaian hasil belajar IPS. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya penggunaan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna serta mendorong keterlibatan dan kemandirian siswa secara optimal.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Model Kooperatif Tipe *Team Quiz*; *PowerPoint* Interaktif; Pembelajaran IPS; Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar masih menjadi isu penting dalam dunia pendidikan di Indonesia. Salah satu masalah yang sering muncul adalah rendahnya hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi serta

keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran (Tembang et al., 2020). Kondisi ini menunjukkan bahwa guru perlu menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa terlibat aktif dan termotivasi untuk belajar.

Menanggapi hal tersebut, peneliti mengusulkan integrasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dengan media PowerPoint interaktif. Media interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa karena memadukan teks, visual, dan animasi yang lebih menarik (Febriani & Prabowo, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat (Astra, 2021) bahwa model *Team Quiz* berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif. Selain itu, meta-analisis (Boke, 2025) menegaskan bahwa strategi kooperatif secara umum berdampak signifikan terhadap peningkatan capaian akademik peserta didik.

Berbagai penelitian sebelumnya mendukung efektivitas penggunaan model *Team Quiz*. (Clinton & Kohlmeyer, 2005) menunjukkan bahwa kuis kelompok meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sementara (Petrunich-Rutherford, 2019) menemukan bahwa *collaborative quizzing* berpengaruh positif pada performa dan retensi belajar. Pada konteks sekolah dasar di Indonesia, penelitian (Romadlonah, 2023), (Naadhiroh & Amaliyah, 2023) serta (Rukmana et al., 2016) membuktikan bahwa model *Team Quiz* mampu meningkatkan hasil belajar IPS dan aktivitas siswa. Selanjutnya, (Christina et al., 2023) juga menekankan bahwa integrasi *Team Quiz* dengan media interaktif berbasis video memberikan hasil signifikan pada pembelajaran IPS.

Namun demikian, penelitian terdahulu masih jarang yang menggabungkan model *Team Quiz* dengan media PowerPoint interaktif secara langsung. Padahal, hasil penelitian terbaru membuktikan bahwa PowerPoint interaktif efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa (AIP, 2025).Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian untuk mengeksplorasi integrasi kedua pendekatan ini dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model *Team Quiz* dengan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif sekaligus keterampilan sosial. Hal ini diperkuat oleh temuan (Tembang et al., 2020) dan (Rodríguez-García, 2022) yang menekankan efektivitas presentasi interaktif, serta menegaskan dampak positif *Team Quiz* terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar. Dengan demikian, fokus penelitian ini diarahkan pada analisis efektivitas penerapan model kooperatif tipe *Team*

Quiz berbantuan media PowerPoint interaktif dalam meningkatkan partisipasi, keterampilan sosial, dan hasil belajar siswa kelas V SDN 10 Sumpur Kudus Selatan.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (Arikunto, 2019) menjelaskan bahwa PTK merupakan penelitian yang menggambarkan hubungan sebab akibat dari suatu tindakan serta menjelaskan kondisi yang muncul setelah tindakan tersebut diberikan.

Model pembelajaran yang digunakan adalah kooperatif tipe *Team Quiz*. Naadhiroh dan (Naadhiroh & Amaliyah, 2023) membuktikan bahwa strategi ini dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar, sedangkan (Christina et al., 2023) menambahkan bahwa *Team Quiz* berbasis media interaktif efektif meningkatkan motivasi serta capaian belajar peserta didik. Penelitian serupa juga ditunjukkan oleh Rukmana, Sukmawati, dan (Rukmana et al., 2016) yang menemukan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Quiz* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

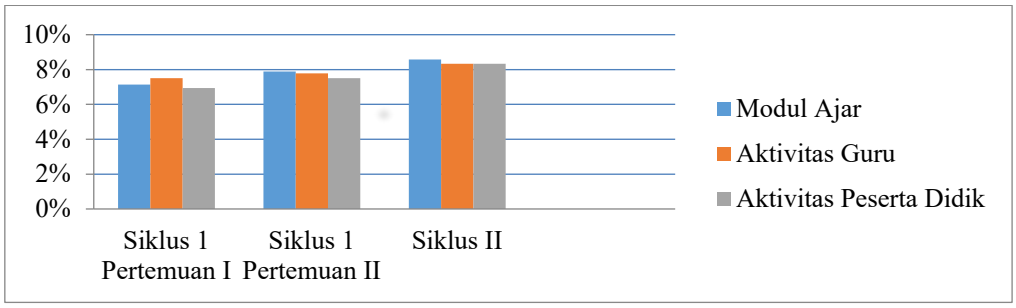
Dalam penelitian ini, penerapan *Team Quiz* didukung oleh media PowerPoint interaktif. (Dewi & Manuaba, 2021) menyatakan bahwa PowerPoint interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi lebih mudah, sedangkan (Setyaputri & Utaminingsih, 2022) menunjukkan bahwa media berbasis PowerPoint meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Rodríguez-García, 2022) yang menegaskan bahwa presentasi digital interaktif berpengaruh positif terhadap performa belajar siswa.

Dengan kombinasi model kooperatif *Team Quiz* dan media PowerPoint interaktif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS sekaligus hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Sumpur Kudus Selatan.

HASIL

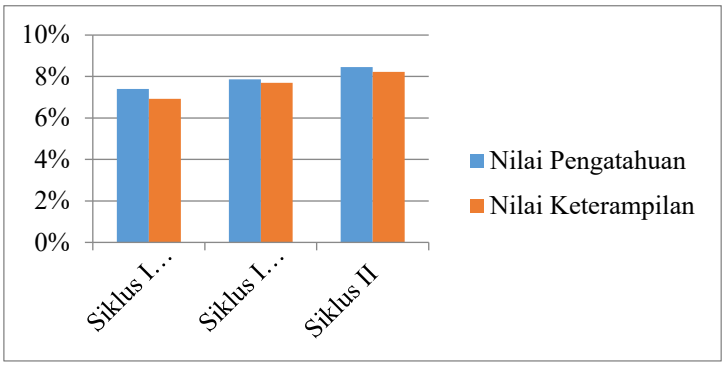
Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran setelah penerapan model kooperatif tipe *Team Quiz* berbantuan media *PowerPoint* interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan Astra (2021) yang menyatakan bahwa

model *Team Quiz* mampu mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik, serta diperkuat oleh meta-analisis Boke (2025) bahwa pembelajaran kooperatif secara konsisten berdampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Selain itu, penggunaan media berbasis PowerPoint interaktif, menurut Dewi & Manuaba (2021), dapat memperjelas penyampaian materi dan meningkatkan minat belajar peserta didik.



Grafik 1. Peningkatan Aspek Modul Ajar, Guru, dan Peserta Didik Menggunakan Model *Kooperatif Tipe Team Quiz* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif

Berdasarkan Grafik 1., terlihat bahwa aspek perencanaan pembelajaran meningkat dari 74,95% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 76,35% menjadi 83,3%, sementara aktivitas peserta didik naik dari 69,7% menjadi 83,3%. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan semua komponen pembelajaran semakin baik setelah adanya intervensi. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Christina, Idris, & Irawan (2023) yang menekankan efektivitas Team Quiz berbasis media interaktif dalam meningkatkan partisipasi siswa, serta didukung oleh penelitian Clinton & Kohlmeyer (2005) yang membuktikan bahwa kuis kelompok dapat meningkatkan motivasi dan performa akademik mahasiswa.



Grafik 2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Pengetahuan dan Aspek Keterampilan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif

Berdasarkan Grafik 2, aspek pengetahuan meningkat dari 76,1% pada siklus I menjadi 84,53% pada siklus II, sedangkan aspek keterampilan menunjukkan pola peningkatan serupa. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model *Team Quiz* berbantuan PowerPoint interaktif mampu meningkatkan capaian belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Naadhiroh & Amaliyah (2023) yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar IPS melalui strategi *Team Quiz*. Selaras dengan itu, Rodríguez-García (2022) menjelaskan bahwa presentasi digital interaktif dapat meningkatkan performa akademik siswa, sementara Nurrita (2018) menegaskan bahwa hasil belajar mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang tercermin dari perubahan perilaku.

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua siklus, di mana siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dan siklus II dalam satu kali pertemuan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan observer terhadap peneliti, pada penilaian modul ajar siklus I pertemuan I diperoleh skor 20 dari skor maksimal 28. Dengan demikian, persentase penilaiannya mencapai 71,4% dengan kualifikasi B (Baik). Rincian hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Pengamatan Modul Ajar Siklus I Pertemuan I

No	Aspek Yang Diamati	Kualifikasi	Bobot
1.	Informasi umum	Sangat baik	4
2.	Kompetensi inti	Baik	3
3.	Kegiatan pembelajaran	Baik	3
4.	Model pembelajaran	Sangat baik	4
5.	Bahan ajar (bahan bacaan) dan media pembelajaran	Cukup	2
6.	Penilaian/ asesmen	Kurang	1
7.	Lampiran modul ajar	Baik	3
Jumlah skor yang diperoleh			**20**
Persentase keberhasilan (%)			**71,4%**
Kualifikasi			**B**

Sumber : Data primer penelitian 2025

Berdasarkan uraian tersebut, hasil lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Quiz* yang diisi oleh observer pada siklus I

pertemuan I menunjukkan jumlah skor 27 dari skor maksimal 36. Persentase capaian sebesar 75% dengan kualifikasi B (Baik). Rincian hasil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Guru

Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang diamati	Kualifikasi	Bobot
1.	**Kegiatan awal**		
	a. Menyiapkan kondisi kelas	Sangat baik	4
	b. Menyiapakn peserta didik untuk belajar	Sangat baik	4
2.	**Kegiatan Inti/ Penerapan model Kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantuan media *PowerPoint* interaktif**		
	a.Memilih topik yang bisa dibagi menjadi 3 segmen	Cukup	2
	b.Bagi siswa menjadi 3 kelompok	Baik	3
	c.Menjelaskan format pembelajaran dan melakukan penyampaian materi batasi hingga 10 menit atau kuarang	Sangat baik	4
	d.Siswa mempelajarai materi bersama-sama	Cukup	2
	e.Siswa saling memberi arahan, pertanyaan dan jawaban	Sangat baik	4
	f.Pertandingan akademis	Cukup	2
3.	**Kegiatan penutup**	Cukup	2
Jumlah skor yang diperoleh			**27**
Persentase keberhasilan (%)			**75,%**
Kualifikasi			**B**

Sumber : Data primer penelitian 2025

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil lembar observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Quiz* yang diisi oleh observer pada siklus I pertemuan I memperoleh skor 25 dari skor maksimal 36. Persentase capaian tersebut adalah 69,4% dengan kualifikasi C (Cukup). Rincian hasil lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang diamati	Kualifikasi	Bobot
1.	**Kegiatan awal**		
	a.Menyiapkan kondisi kelas	Sangat baik	4
	b.Menyiapkan peserta didik untuk belajar	Sangat baik	4

No	Aspek yang diamati	Kualifikasi	Bobot
2.	**Kegiatan Inti/ Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantuan media *PowerPoint* interaktif**		
	a.Membagi topik menjadi 3 segmen	Cukup	2
	b.Bagi siswa menjadi 3 kelompok	Baik	3
	c.Menjelaskan format pembelajaran dan melakukan penyampaian materi batasi hingga 10 menit atau kuarang	Cukup	2
	d.Mempelajari materi bersama-sama	Cukup	2
	e.Siswa saling memberi arahan, pertanyaan, dan jawaban	Sangat baik	4
	f.Pertandingan akademis	Cukup	2
3.	**Kegiatan penutup**	Cukup	2
Jumlah skor yang diperoleh			**25**
Persentase keberhasilan (%)			**69,4%**
Kualifikasi			**C**

Sumber : Data primer penelitian 2025

Hasil pengamatan observer terhadap peneliti pada modul ajar siklus I pertemuan II menunjukkan skor 19 dari skor maksimal 28. Persentase penilaian yang diperoleh sebesar 78,57% dengan kualifikasi B (Baik). Rincian hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.Hasil Analisis Pengamatan Modul Ajar

Siklus I Pertemuan II

No	Aspek Yang Diamati	Kualifikasi	Bobot
1.	Informasi umum	Sangat baik	4
2.	Kompetensi inti	Baik	3
3.	Kegiatan pembelajaran	Baik	3
4.	Model pembelajaran	Sangat baik	4
5.	Bahan ajar (bahan bacaan) dan media pembelajaran	Cukup	2
6.	Penilaian/ asesmen	Sangat baik	4
7.	Lampiran modul ajar	Cukup	2
Jumlah skor yang diperoleh			**22**
Persentase keberhasilan (%)			**78,57%**
Kualifikasi			**B**

Sumber : Data primer penelitian 2025

Berdasarkan uraian tersebut, hasil lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Quiz* yang diisi oleh observer pada siklus I pertemuan II memperoleh skor 28 dari skor maksimal 36. Persentase capaian sebesar 77,77% dengan kualifikasi B (Baik). Rincian hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Guru

Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Kualifikasi	Bobot
1.	**Kegiatan awal**		
	a. Menyiapkan kondisi kelas	Sangat baik	4
	b. Menyiapakn peserta didik untuk belajar	Baik	3
2.	**Kegiatan Inti/ Penerapan model Kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantuan media *PowerPoint* interaktif**		
	a.Memilih topik yang bisa dibagi menjadi 3 segmen	Baik	3
	b.Bagi siswa menjadi 3 kelompok	Sangat baik	4
	c.Menjelaskan format pembelajaran dan melakukan penyampaian materi batasi hingga 10 menit atau kuarang	Baik	3
	d.Siswa mempelajarai materi bersama-sama	Cukup	2
	e.Siswa saling memberi arahan, pertanyaan dan jawaban	Sangat baik	4
	f.Pertandingan akademis	Baik	3
3.	**Kegiatan penutup**	Cukup	2
Jumlah skor yang diperoleh			**28**
Persentase keberhasilan (%)			**77,7%**
Kualifikasi			**B**

Sumber : Data primer penelitian 2025

Berdasarkan uraian di atas, hasil lembar observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Quiz* yang diisi oleh observer pada siklus I pertemuan II menunjukkan perolehan skor 27 dari skor maksimal 36. Persentase capaian sebesar 75% dengan kualifikasi B (Baik). Rincian hasil tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Kualifikasi	Bobot
1.	**Kegiatan awal**		
	a.Menyiapkan kondisi kelas	Sangat baik	4
	b.Menyiapkan peserta didik untuk belajar	Baik	3
2.	**Kegiatan Inti/ Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantuan media *PowerPoint* interaktif**		
	a.Membagi topik menjadi 3 segmen	Cukup	2
	b.Bagi siswa menjadi 3 kelompok	Sangat baik	4
	c.Menjelaskan format pembelajaran	Sangat baik	4
	d.Mempelajari materi bersama-sama	Cukup	2
	e.Siswa saling memberi arahan, pertanyaan, dan jawaban	Sangat baik	4
	f.Pertandingan akademis	Cukup	2
3.	**Kegiatan penutup**	Cukup	2
Jumlah skor yang diperoleh			**27**
Persentase keberhasilan (%)			**75%**
Kualifikasi			**B**

Sumber : Data primer penelitian 2025

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer terhadap peneliti, pada pengamatan modul ajar siklus II diperoleh skor 24 dari skor maksimal 28. Hal ini setara dengan persentase 85,71% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Rincian hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 9 berikut:

Tabel 7.Hasil Analisis Pengamatan Modul Ajar

Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Kualifikasi	Bobot
1.	Informasi umum	Sangat baik	4
2.	Kompetensi inti	Baik	3
3.	Kegiatan pembelajaran	Sangat baik	4
4.	Model pembelajaran	Sangat baik	4

5.	Bahan ajar (bahan bacaan) dan media pembelajaran	Baik	3
6.	Penilaian	Sangat Baik	4
7.	Lampiran modul ajar	Cukup	2
Jumlah skor yang diperoleh			**24**
Persentase keberhasilan (%)			**85,71%**
Kualifikasi			**SB**

Sumber : Data primer penelitian 2025

Berdasarkan hasil uraian di atas, lembar observasi aktivitas guru dalam penerapan model Kooperatif Tipe Team Quiz yang diisi oleh observer menunjukkan bahwa pada kegiatan pembelajaran siklus II, skor yang diperoleh mencapai 30 dari skor maksimal 36. Persentase penilaian tersebut adalah 83,33% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Rincian hasil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Guru

Siklus II

No	**Aspek yang diamati**	**Kualifikasi**	**Bobot**
1.	**Kegiatan awal**		
	a. Menyiapkan kondisi kelas	Sangat baik	4
	b. Menyiapakn peserta didik untuk belajar	Sangat baik	4
2.	**Kegiatan Inti/ Penerapan model Kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantuan media *PowerPoint* interaktif**		
	a. Memilih topik yang bisa dibagi menjadi 3 segmen	Baik	3
	b. Bagi siswa menjadi 3 kelompok	Sangat baik	4

	c. Menjelaskan format pembelajaran dan melakukan penyampaian materi batasi hingga 10 menit atau kuarang	Sangat baik	4
	d. Siswa mempelajarai materi bersama-sama	Cukup	2
	e. Siswa saling memberi arahan, pertanyaan dan jawaban	Sangat baik	4
	f. Pertandingan akademis	Baik	3
3.	**Kegiatan penutup**	Cukup	2
Jumlah skor yang diperoleh			**30**
Persentase keberhasilan (%)			**83,3%**
Kualifikasi			**SB**

Sumber : Data primer penelitian 2025

Berdasarkan uraian di atas, lembar observasi aktivitas peserta didik dalam penerapan model Kooperatif Tipe *Team Quiz* yang diisi oleh observer menunjukkan bahwa pada kegiatan pembelajaran siklus II, jumlah skor yang diperoleh adalah 30 dari skor maksimal 36. Persentase penilaiannya sebesar 83,3% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Rincian lebih lanjut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Analisis Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

Siklus II

No	**Aspek yang diamati**	**Kualifikasi**	**Bobot**
1.	**Kegiatan awal**		
	a. Menyiapkan kondisi kelas	Sangat baik	4
	b. Menyiapkan peserta didik untuk belajar	Sangat baik	4
2.	**Kegiatan Inti/ Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz* berbantuan media *PowerPoint* interaktif**		
	a. Membagi topik menjadi 3 segmen	Cukup	2

	b. Bagi siswa menjadi 3 kelompok	Sangat baik	4
	c. Menjelaskan format pembelajaran	Baik	3
	d. Mempelajari materi bersama-sama	Cukup	3
	e. Siswa saling memberi arahan, pertanyaan, dan jawaban	Sangat baik	4
	f. Pertandingan akademis	Sangat baik	4
3.	**Kegiatan penutup**	Cukup	2
Jumlah skor yang diperoleh			**30**
Persentase keberhasilan (%)			**83,3%**
Kualifikasi			**SB**

Sumber : Data primer penelitian 2025

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS setelah diterapkannya model kooperatif tipe *Team Quiz* berbantuan media PowerPoint interaktif. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta nilai hasil belajar yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Model *Team Quiz* mendorong siswa lebih aktif dalam diskusi, bekerja sama, serta lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Sejalan dengan (Astra, 2021)model kooperatif tipe *Team Quiz* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, data penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan kolaboratif berbantuan media digital mampu mengoptimalkan proses pembelajaran IPS.

Temuan penelitian ini sejalan dengan literatur sebelumnya yang menekankan pentingnya penggunaan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar. (Dewi & Manuaba, 2021) mengemukakan bahwa media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui visualisasi yang menarik, sedangkan (Rodríguez-García, 2022) menemukan bahwa presentasi digital interaktif berpengaruh positif terhadap performa akademik siswa. Penelitian (Christina et al., 2023) menegaskan bahwa *Team Quiz* berbasis media interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini juga menguatkan studi (Naadhiroh & Amaliyah,

2023) yang menyatakan bahwa *Team Quiz* dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS sekaligus keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa guru dapat memanfaatkan model kooperatif tipe *Team Quiz* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Dengan dukungan media PowerPoint interaktif, pembelajaran dapat lebih variatif, tidak monoton, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai kegiatan visual dan interaktif. Implikasi lainnya adalah pentingnya peran guru sebagai fasilitator untuk mengelola dinamika kelompok, membimbing jalannya quiz, dan memastikan setiap siswa berpartisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan abad 21 yang menekankan keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan pemanfaatan teknologi digital.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan efektivitas model *Team Quiz* berbantuan media PowerPoint interaktif, terdapat beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Kedua, keterbatasan sarana dan prasarana seperti ketersediaan perangkat LCD dan listrik dapat mempengaruhi kelancaran penggunaan media interaktif. Ketiga, faktor eksternal seperti perbedaan motivasi belajar individu juga berpengaruh terhadap capaian hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan cakupan lebih luas, variasi sekolah, dan pengembangan media interaktif yang lebih beragam sangat disarankan untuk memperkuat hasil temuan ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* berbantuan media PowerPoint interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas V SDN 10 Sumpur Kudus Selatan. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan pada berbagai aspek, yaitu perencanaan pembelajaran yang meningkat dari 74,95% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II, aktivitas guru dari 76,35% menjadi 83,3%, aktivitas peserta didik dari 69,7% menjadi 83,3%, serta hasil belajar siswa dari 76,1% menjadi 84,53%. Temuan ini menegaskan bahwa kombinasi model kooperatif dan media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kontribusi penelitian ini terhadap ilmu pengetahuan adalah memperkuat bukti empiris bahwa strategi pembelajaran inovatif yang menggabungkan kerja sama antar siswa dengan dukungan teknologi interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan

keterampilan belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan landasan praktis bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas objek kajian pada mata pelajaran lain dan di sekolah dengan karakteristik berbeda untuk menguji konsistensi efektivitas model *Team Quiz*. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, keterampilan sosial, maupun dampak jangka panjang penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ke depan diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif berbantuan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

AIP, A. C. P. /. (2025). *Multimedia-based interactive learning media to improve students' understanding (PowerPoint case)*. https://doi.org/10.1063/1.XXXXX

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.

Astra, I. M. (2021). *The effects of active-learning model team-quiz type on critical thinking*. https://doi.org/10.1063/5.0037590

Boke, H. (2025). Effects of cooperative learning on students' outcomes: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1508808

Christina, M., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Pengaruh Metode Team Quiz Berbasis Video Interaktif pada Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 45 Prabumulih. *Jurnal Muara Pendidikan*, *5*(2), 705–711. https://doi.org/10.24912/jmp.v5i2.75804

Clinton, B. D., & Kohlmeyer, J. M. (2005). The effects of group quizzes on performance and motivation to learn: Two experiments in cooperative learning. *Journal of Accounting Education*, *23*(2), 96–116. https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2005.06.001

Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(1), 76–83. https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760

Febriani, E., & Prabowo, C. A. (2021). *Developing interactive multimedia based learning media for foreign students*. https://doi.org/10.2991/assehr.k.211227.008

Naadhiroh, F., & Amaliyah, N. R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Team Quiz pada Kelas V Sekolah Dasar. *JEAR: Journal of Educational Action Research*, *7*(3). https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.65239

Petrunich-Rutherford, M. L. (2019). Collaborative quizzing: Impact on student performance and retention. *Teaching of Psychology*. https://doi.org/10.1177/0098628319834172

Rodríguez-García, A. (2022). Evaluating the effect of interactive digital presentations on students' performance during technology class. *Interactive Technology & Smart Education*. https://doi.org/10.1155/2022/3337313

Romadlonah, P. L. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Team Quiz dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 3 Buntet Cirebon. *Change Think Journal*, *2*(2), 173–179. https://doi.org/10.29303/prospek.v1i3.27

Rukmana, L., Sukmawati, & Uliyanti, E. (2016). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Quiz pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di Kelas IV SDN 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, *3*(2). https://doi.org/10.26418/jpdpb.v3i2.12581

Setyaputri, F. M., & Utaminingsih, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Berbasis PowerPoint pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*. https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i1.13540

Tembang, Y., Purwanty, R., Palobo, M., & Kabrahanubun, R. I. (2020). *Development of interactive-based PowerPoint learning media in class IV students of Merauke basic school*. https://doi.org/10.1145/3452144.3452281