

## **IMPLEMENTASI METODE *TEAM QUIZ* DAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL ULUM II BENDUNGREJO JOGOROTO JOMBANG**

**Nur Ulwiyah,<sup>1</sup> Ika Zahrotul Luthfiyah,<sup>2</sup> Umi Hasunah<sup>3</sup>**

Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘Ulum Jombang

Email: [nurulwiyah@gmail.com](mailto:nurulwiyah@gmail.com),<sup>1</sup> [ikazahrozahrotul@gmail.com](mailto:ikazahrozahrotul@gmail.com),<sup>2</sup>

[umihasanah@fai.unipdu.ac.id](mailto:umihasanah@fai.unipdu.ac.id)<sup>3</sup>

---

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Implementasi penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 4 materi sumber daya alam di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan model Kurt Lewin. Subjek penelitian ini adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang jumlah 27 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah Flow model. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Tahap pra siklus nilai rata-rata siswa adalah 66,11 ketuntasan hanya 13 siswa. Tahap siklus I rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 75,37 ketuntasan mencapai 20 siswa dengan persentase ketuntasan 74.07%. Tahap siklus II meningkat dengan rata-rata 88,5 ketuntasan dicapai 27 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 100%. Hasil penelitian menunjukkan metode *team quiz* dan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang.

**Kata Kunci:** Metode *Team Quiz*, Media Diorama, Hasil Belajar IPS

**Abstract:** *This research is motivated by the low value of student learning outcomes in social studies subjects. The implementation of this research was to improve student learning outcomes in social studies class 4 subject matter of natural resources at Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang. Researchers used classroom action research carried out in 2 cycles with the Kurt Lewin model. The subjects of this study were students of Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang totaling 27 students. The data analysis technique used is the Flow model. Methods of data collection using observation, interviews, tests and documentation. The pre-cycle stage of the average student score was 66.11, only 13 students completeness. Stage I cycle the average value of students increased to 75.37 completeness reached 20 students. Cycle II stage increased with an average of 88.5 completeness reaching 27 students with a classical completeness percentage of 100%. The results showed that the team quiz method and diorama media could improve social studies learning outcomes in grade 4 at Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang.*

**Keywords:** *Team Quiz Method, Diorama Media, Social Studies Learning Outcomes*

## Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.<sup>1</sup> Kurikulum 2013 mengisyaratkan bahwa siswa dituntut untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Peran guru sebagai fasilitator yakni untuk menciptakan kondisi yang lebih baik untuk peserta didik saat proses pembelajaran, guru juga berperan untuk menciptakan kenyamanan dan situasi yang menyenangkan serta guru bertanggung jawab dengan pencapaian hasil belajar peserta didik dan keberhasilan mata pelajaran IPS. Bergantung kepada kemampuan guru dalam pemahaman materi dan pemilihan model juga metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan saat proses pembelajaran IPS. Selain itu, Peran guru sebagai fasilitator yakni mendidik siswa di kelas agar menjadi pribadi yang cerdas dengan cara memberikan pelayanan untuk memudahkan siswanya dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Pelayanan yang dapat diberikan oleh guru bisa berupa pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mempermudah proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Metode pembelajaran merupakan langkah yang sistematis dan teratur yang digunakan pendidik untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik saat proses pembelajaran.<sup>3</sup> Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu sarana untuk menyatakan suatu konsep materi pembelajaran dari penyampai ke penerima yang diterapkan harus memperhatikan beberapa hal, seperti penyesuaian dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.<sup>4</sup>

Metode dan media pembelajaran merupakan suatu cara yang ditempuh dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dan didesain

---

<sup>1</sup>Yusefo Gule, *Motivasi Belajar Siswa (Studi tinjauan Melalui Kompetensi Sosial dan Keteladanan Guru)* (Indramayu: CV Adanu Abitama, 2020), 2.

<sup>2</sup>Mata Banua, "Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Proses Belajar Mengajar", dilihat di <https://matabanua.co.id/2022/02/01/peran-guru-sebagai-fasilitator-dalam-proses-belajar-mengajar/>, diakses pada tanggal 16 Mei 2023.

<sup>3</sup>Dedy yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasui terhadap Hasil Belajar Matemtika Siswa", *Jurnal SAP*, ISSN: 2527-967x, Vol.1, No.2, (2016) Lihat di <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/download/1023/1004>, diakses pada tanggal 28 Desember 2022.

<sup>4</sup>Miftahul Jannah, "Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa", *Jurnal Terapung: Ilmu Sosial*, Vol.1, NO. 2. (2019). Hal 2 Lihat di <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/terapung/article/viewFile/2553/1905>, diakses pada tanggal 14 Agustus 2023.

untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran.<sup>5</sup> Merujuk hal tersebut, penguasaan metode dan pemilihan media dalam proses belajar masih jarang dilakukan. kenyataan yang ada, guru lebih sering menggunakan metode yang monoton (ceramah) yang menyebabkan siswa mudah bosan belajar.<sup>6</sup> Hal serupa juga dialami di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang.

Hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang pelaksanaan belajar mengajar guru masih menggunakan metode monoton, yakni dengan metode ceramah dalam mata pelajaran IPS dan tidak menggunakan media dalam proses pembelajarannya.<sup>7</sup> Peneliti mendapatkan data pendukung dari beberapa siswa kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang, saat pembelajaran guru menggunakan metode konvensional yakni penggunaan metode ceramah dan menulis kembali catatan yang ada pada LKS siswa.<sup>8</sup> Akibatnya, saat proses pembelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan, ada yang mengantuk, bahkan ada yang ramai dengan teman sebangkunya.

Hasil wawancara kepada guru mata pelajaran IPS kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang, bahwasannya nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran IPS adalah 75. Namun, faktanya sebagian besar siswa masih mendapatkan nilai rendah.<sup>9</sup> Hal tersebut harus dibenahi karena penggunaan metode yang monoton menjadikan siswa mudah bosan dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai sesuai rencana, serta mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan solusi alternatif untuk memecahkan masalah yakni peneliti menggunakan metode *team quiz* dan media diorama. Penggunaan metode *team quiz* dan media diorama.

Metode *team quiz* adalah salah satu metode pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Metode *team quiz* merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman. Metode ini adalah satu model pembelajaran aktif yang lebih banyak melibatkan aktifitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses

---

<sup>5</sup>Maimonah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran", dilihat di <http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/download/107/103>, diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

<sup>6</sup>Elyana AndraKharisma, *Problematika Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran terpadu Tema Peristiwa Alam Kelas 1 di SDN Mojoluhur*, (Skripsi, UM Surakarta, 2018), 8. Lihat di <http://eprints.ums.ac.id/67446/12/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf> diakses pada tanggal 15 Mei 2023.

<sup>7</sup>Ika Zahrotul L, *Observasi Proses Pembelajaran Antara Guru dan Siswa*, Jombang, 18 November 2022.

<sup>8</sup>Chika, Zahwan, Ibrahim, Siswa Kelas 4, *Wawancara*, Jombang 18 November 2022.

<sup>9</sup>Umi Thoriqoh, *Wawancara*, Jombang, 17 November 2022.

pembelajaran di kelas. Tujuan penerapan model *team quiz* adalah meningkatkan kepercayaan diri dan meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup> Media diorama adalah benda miniature tiga dimensi menggambarkan suatu pemandangan atau suatu adegan.

Berdasarkan permasalahan diatas, solusi yang ingin diberikan yakni menerapkan metode *team quiz* dan media diorama dengan harapan bisa meningkatkan hasil belajar ips kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang.

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada tindakan yang berupa upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode *team quiz* dan media diorama. Ruang lingkup secara rinci adalah sebagai berikut: Pertama, Variabel independen adalah variabel ini berperan untuk memberi pengaruh kepada variabel lain.<sup>11</sup> Variabel independen ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu variabel prediktor dan variabel kontrol. Variabel prediktor ini adalah siswa kelas 4, sedangkan variabel kontrol adalah guru memberikan materi IPS tentang sumber daya alam berupa *pretest* dan *post-test*. Peneliti adalah penerapan metode *team quiz* dan media diorama. Variabel dependen adalah variabel ini dijadikan sebagai faktor yang dipengaruhi oleh sejumlah variabel lain.<sup>12</sup> Variabel dependen peneliti adalah peningkatan hasil belajar IPS. Kedua, Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran IPS materi sumber daya alam. Ketiga, Lokasi penelitian berada di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang. Keempat, Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang tahun pelajaran 2022/2023. Jumlah siswa 27 siswa terdiri dari 10 perempuan dan 17 laki-laki.

Merujuk latar belakang yang telah dijabarkan dapat di rumuskan tujuan penelitian ini: Pertama, untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang sebelum diterapkan metode *team quiz* dan media diorama. Kedua, Mendeskripsikan penerapan metode *team quiz* dan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang. Ketiga, untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang setelah diterapkan metode *team quiz* dan media diorama.

Keempat, untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat yang dialami peneliti Selama proses penerapan metode *team quiz* dan media

---

<sup>10</sup>Asrori Ibrahim, *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2018), 182.

<sup>11</sup>Indra Prasetya, *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik* (Medan: UMSU Press, 2022), 70.

<sup>12</sup>*Ibid.*, 70.

diorama di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penerapan PTK dimaksudkan untuk mengatasi berbagai masalah yang terdapat di dalam kelas dan menunjuk pada proses pelaksanaan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi ataupun keterampilan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin yang di dalamnya terdapat empat tindakan (Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi) Perencanaan adalah membuat jadwal, menganalisis KD yang akan disampaikan kepada siswa, menyiapkan silabus dan membuat RPP, mempersiapkan bahan ajar, media pembelajaran dan pedoman wawancara. Tindakan adalah merealisasikan rencana pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, berupa pelaksanaan siklus 1 dan 2. Observasi adalah bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan, penelitian mengamati proses pelaksanaan tindakan secara langsung dan mencatatnya. Refleksi adalah upaya evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dan menemukan solusi dari kekurangan-kekurangan perbaikan selanjutnya. hal ini dilakukan pada satu siklus dan akan diulang kembali pada siklus-siklus berikutnya sampai siswa benar-benar mengalami peningkatan.<sup>13</sup>

Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang tahun pelajaran 2022/2023, dengan Jumlah siswa 27 siswa terdiri dari 10 perempuan dan 17 laki-laki. Pertimbangan kelas tersebut didasarkan pada temuan masalah bahwa hasil belajar IPS siswa tersebut masih rendah, dari 27 siswa hanya 13 saja yang nilainya telah memenuhi KKM sebesar 75.

Penelitian ini akan menggunakan beberapa cara untuk mengumpulkan data selama penelitian, Adapun cara yang digunakan yaitu: Wawancara adalah proses tanya jawab yang berlangsung secara lisan antara dua orang atau lebih. wawancara peneliti yakni, menggali informasi dengan melaksanakan wawancara kepada guru kelas 4 untuk mengetahui efektivitas metode *team quiz* dan media diorama dalam mata pelajaran IPS. Observasi adalah yang berisi subyek dan aspek-aspek yang diamati. Observasi penelitian ini berkolaborasi bersama guru untuk melakukan pengamatan saat ini bermaksud untuk mencari data siswa, catatan, foto, hasil belajar siswa dan lain sebagainya. pembelajaran dikelas dengan menggunakan pedoman pengamatan yang berisi tentang penggunaan metode *team quiz* dan media diorama di kelas 4. Dokumentasi adalah adalah produk karya dari pengumpulan data, pencatatan, dan perekaman tentang suatu peristiwa dan objek yang bertalian dengannya, serta pengolahan dokumen atau data

---

<sup>13</sup>Sanjaya Wina, *Penelitian Tindakan Kelas* (Prenada Media, 2016), 43.

dengan orang yang berkepentingan.<sup>14</sup> Dokumen ini digunakan untuk mencari data peserta didik, catatan, foto, hasil belajar siswa dan lain sebagainya. Tes adalah evaluasi yang diberikan untuk mengetahui hasil akhir capaian. tes yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *team quiz* dan media diorama, tes yang digunakan peneliti adalah tes tulisan.

Analisis data dalam penelitian menggunakan teknik analisis *flow* model dengan tiga tahap aktivitas di dalamnya yaitu sebagai berikut:<sup>15</sup> pertama, data *reduction* merupakan merangkum data yang diperoleh dari hasil wawancara/observasi/tes setelah itu memilih hal pokok dan penting. Kedua, data *display* adalah penyajian data dalam bentuk uraian singkat, bagan hubungan antara kategori dan sejenisnya, melalui penyajian data tersebut, grafik dari hasil belajar peserta didik. Ketiga, *Conclusion drawing* merupakan Langkah selanjutnya setelah penyajian data berguna untuk mengetahui hasil tindakan yang telah dilakukan dapat menimbulkan peningkatan perubahan dari hasil evaluasi tindakan.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dikatakan berhasil jika pada siklus II hasil belajar siswa lebih besar daripada hasil belajar pada siklus I dan pra siklus, dengan persentase hasil belajar pra siklus < 50%, siklus I > 70%, dan siklus II > 80%.

### Metode Team Quiz

Metode pembelajaran merupakan langkah yang sistematis dan teratur yang digunakan pendidik untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik saat proses pembelajaran.<sup>16</sup> Keberadaan metode pembelajaran diharapkan dapat membantu proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik, serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran menurut Sudjana, “Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Sutikno mengungkapkan “Metode pembelajaran adalah cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran”.<sup>17</sup>

Ketepatan penggunaan metode pembelajaran tergantung pada tujuan, isi, proses belajar mengajar dan kegiatan belajar mengajar. Ditinjau dari

<sup>14</sup>Fenti Hikmawati, “Metodologi Penelitian” (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020), 42.

<sup>15</sup>Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*” (Bandung: Alfabeta, 2018), 245.

<sup>16</sup>Dedy Yusuf Aditya, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”, *Jurnal SAP*, ISSN: 2527-967x, Vol.1, No.2, (2016) Lihat di <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/download/1023/1004>, diakses pada tanggal 28 Desember 2022.

<sup>17</sup>*Ibid.*, 246.

segi penerapannya, terdapat banyak metode yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran baik dilakukan secara individu maupun kelompok, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Tujuan metode pembelajaran adalah untuk lebih memudahkan proses dari hasil belajar siswa sehingga apa yang telah direncanakan bisa diraih dengan sebaik dan semudah mungkin oleh peserta didik.<sup>18</sup> Kegunaan metode pembelajaran yaitu salah satu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran serta mempermudah proses pembelajaran khusus bagi guru dalam mentransferkan ilmu ke peserta didik.

Macam-macam metode pembelajaran sebagai berikut:<sup>19</sup> Pertama, metode ceramah adalah metode yang masih digunakan sampai saat ini, menurut pengamat penulis, masih banyak dipergunakan guru dalam mengajar. Kedua, Metode tanya jawab merupakan cara penyampaian pelajaran dengan mengajukan pertanyaan dan murid memberikan jawaban. Ketiga, metode Demontrasi merupakan cara penyajian bahan pelajaran dengan menerangkan atau menunjukkan kepada siswa suatu proses situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari. Keempat, metode diskusi merupakan cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau berbagai alternative pemecahan atas suatu masalah.

Memilih metode pembelajaran, terdapat hal-hal yang harus diperhatikan antara lain: Pertama, tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. tujuan pemilihan metode yang akan diterapkan (sesuai dengan kebutuhan). Kedua, Kemampuan dan latar belakang siswa. Pemilihan metode pembelajaran, pendidik harus memperhatikan kemampuan peserta didik baik secara kemampuan, bakat minat, kecerdasan, karakter, maupun ekonomi dengan latar belakang yang berbeda-beda pendidik harus pandai-pandai dalam memilih metode yang akan digunakan.<sup>20</sup> Ketiga, Kemampuan dan latar belakang guru. Efektif atau tidaknya metode pembelajaran bergantung kepada kemampuan guru dalam menguasai metode pembelajaran Misalnya keahlian guru dalam bercerita, maka bisa menggunakan metode ceramah.<sup>21</sup> Waktu proses pembelajaran

---

<sup>18</sup>H.M.Ilyas, Abd Syahid, "Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru", *Jurnal Al-Aulia*, Vol. 04, No. 01 (2018). Lihat di <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/al-aulia/article/download/ilyasya/42/182>, diakses pada tanggal 9 Mei 2023.

<sup>19</sup>Nurailha, "Pelaksanaan Metode Pengajaran Variatif pada Pembelajaran Al-Quran MAN 1 Tanjung Jabung Timur Kabupaten Tanjab Timur" *Jurnal Literasiologi*, Vol. 4, No. 1 (2020). Lihat di <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/132>, diakses pada tanggal 11 Mei 2023.

<sup>20</sup>M Ilyas, "Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru", *journal Al Aulia*, Vol.04 No.01 (2018) Lihat di <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/al-aulia/article/download/ilyasya/42/182> tanggal 10 Mei 2023.

<sup>21</sup>*Ibid.*, 182

juga terdapat batasan keempat, waktu, maka dari itu metode yang akan digunakan cukup atau tidak untuk penerapan metode yang akan diterapkan. Kelima, alat-alat atau sarana yang tersedia.<sup>22</sup>

Metode *team quiz* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang bermaksud melempar jawaban dari kelompok satu ke kelompok yang lain. Metode *team quiz* adalah metode yang dikembangkan oleh Mell Silberman (1996) yang mana siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang nantinya setiap siswa bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis dengan jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan.<sup>23</sup>

Langkah-langkah metode *team quiz* sebagai berikut: Pertama, Memilih topik yang akan disajikan dalam tiga bagian. siswa memilih topik yang telah disediakan oleh guru untuk diujikan pada penerapan metode *team quiz*. Kedua Membagi Peserta didik menjadi tiga tim, A, B dan C. Guru membagi peserta menjadi 3 tim untuk penerapan metode *team quiz*. Ketiga, Menyampaikan format pembelajaran kepada peserta didik, kemudian memulai penyajian materi dan dibatasi waktu maksimal 10 menit. Keempat, Setelah penyajian materi, perintahkan tim A untuk menyiapkan kuis dan jawaban singkat. sedangkan tim B dan C menggunakan waktu untuk melihat catatan mereka. Kelima, Tim A melontarkan pertanyaan kepada tim B, jika tim B tidak dapat menjawab, tim C segera. Ke enam, Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota tim C dan mengulang proses tersebut. Ke tujuh, Setelah kuis selesai, lanjutkan dengan segmen kedua dari pelajaran, dan menunjuk tim B sebagai pemandu kuis. Ke delapan, Setelah tim B menyelesaikan kuisnya. Lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran dan Tim c sebagai pemandunya.<sup>24</sup>

Metode *team quiz* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pelaksanaannya. Kelebihan dari metode *team quiz* adalah siswa dapat menambah kemampuan berpikir sendiri, siswa dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan, menumbuhkan rasa toleransi, serta menggunakan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata. Kekurangan menurut Sanjaya adalah penilaian kelompok tidak terfokus pada penilaian individu, memerlukan waktu yang panjang dan membutuhkan pengawasan ketat untuk mengendalikan situasi.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup>Maria Ulfa, Saifudin, "Tampil Memilih dan Menggunakan Metode Pembelajaran, *SUHUF*, Vol. 30, No.1 (2018), Hal 40. Lihat di <https://journals.ums.ac.id/index.php/suhuf/article/view/6721>, diakses pada tanggal 26 Desember 2022.

<sup>23</sup>Asrori Ibrahim, *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2018), 182.

<sup>24</sup>Asrori Ibrahim, *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2018), 184.

<sup>25</sup>*Ibid.* 108.



## Media Diorama

Media berasal dari kata *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima.<sup>26</sup> Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat diperlukan dalam suatu pembelajaran karena dengan adanya sebuah media pembelajaran maka dapat digunakan sebagai alat bantu yang memegang peranan penting dalam suatu pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Sejalan dengan hal ini, menurut Zaini bahwa dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.<sup>25</sup>

Penggunaan media pembelajaran merupakan peranan penting dalam suatu pembelajaran karena memiliki kekuatan untuk mendukung proses belajar seseorang. Hal ini sesuai dengan *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale), dalam piramida belajar yang memberikangambaran tentang seberapa informasi bisa diserap dan diingat oleh seseorang dalam belajar.<sup>27</sup>

Tujuan dari media pembelajaran adalah mempermudah proses belajar mengajar, menngkatkan efesiensi belajar mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, serta membantu konsetrasi peserta didik. Tujuan tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Kemp dan Dayton dalam jurnal Isran Rasyid dan Rohani menjelaskan manfaat media secara khusus dan rinci, anantara lain: pertama, Penyampaian materi pelajaran dapat disesuaikan, guru mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi Pelajaran. dengan bantuan media, penafsiran yang berbeda-beda dapat dihindari

---

<sup>26</sup>Patricia Claudia Tumewan, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 3 Tondano, *EduTIK: Jurnal Pendidikan TeknologiInformati dan Komunikasi*, Vol. 1 No. 1, (Februari 2021), hal. 26. Lihat di <https://ejournal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/996/468>, diakses pada tanggal 29 Desember 2022.

<sup>27</sup>Hermawati Desi dkk, *Pembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Medan: Merdeka Kreasi, 2022), 43.

dengan penggunaan media yang sesuai. Kedua, Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, maupun gerakan. Hal ini media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan menarik perhatian siswa. Ketiga, proses pembelajaran lebih interaktif. Media dapat membantu guru dan siswa melakukan proses pembelajaran lebih mudah dan aktif saat proses pembelajaran. Keempat, efisiensi dalam waktu dan tenaga. Guru tidak harus menjelaskan materi Pelajaran secara berulang-ulang karena dengan bantuan media siswa akan lebih siap dan mudah memahami materi yang disampaikan. Kelima, media dapat menumbuhkan nilai positif siswa terhadap materi proses belajar. Proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa mampu untuk mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kelima, Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Peran guru tidak menjadi pusat perhatian siswa, karena bisa berbagi peran dengan media, guru lebih banyak memiliki waktu untuk memberikan perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya. Keenam, media dapat membuat materi Pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. Penggunaan media sangat membantu guru saat penyampaian materi Pelajaran sehingga dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media pembelajaran.

Menurut Sudirman dalam Djamarah mengklasifikasikan jenis-jenis media pembelajaran antara lain:<sup>28</sup> a. Media audio adalah untuk mengalirkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio terkait dengan indra pendengaran, contohnya: radio, telepon dan rekaman berbunyi. b. Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Contohnya: gambar/lukisan/foto dan poster. c. Media audio-visual adalah media yang menggunakan suara, dan gambar. Contohnya: film, video, televisi, LCD dan proyektor.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki ragam jenis yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak berdasarkan kebutuhan dalam pembelajaran, yang dapat memudahkan guru menyampaikan materi dan memudahkan anak menerima materi yang diberikan. Banyaknya jenis media dapat mempermudah guru memilih mana yang paling mudah bagi guru untuk disesuaikan.

Memilih media hendaknya tidak dilakukan dengan sembarangan, melainkan berdasarkan kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang tidak sesuai akan

---

<sup>28</sup>Febey Harsela, Didik Suryadi, "Analisis Kemampuan Guru PAUD dalam Membuat Media Pembelajaran di Kecamatan Jarai Kabupaten Lahat Sumatra Selatan", *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol 4, No.2, (2023), hal 130. Lihat di <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.alfitrah/article/view/2949>, diakses pada tanggal 16 Agustus 2023.

membawa akibat yang tidak diinginkan.. Kriteria pemilihan media pembelajaran sebagai berikut: Pertama, Tujuan penggunaan merupakan penggunaan media yang akan digunakan harusnya bisa menunjang tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Media dianggap layak untuk digunakan apabila kehadiran media tersebut mampu mendukung ketercapaian tujuan pengajaran. Kedua, Sasaran penggunaan merupakan sasaran yang akan mengambil manfaat dari media yang dipilih. Oleh karena itu, media harus sesuai dengan benar dengan kondisi siswa. Ketiga, Waktu merupakan berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyajikan media tersebut. Jangan sampai terjadi, media yang telah dibuat malah menyita banyak waktu, akan tetapi pada saat digunakan dalam pembelajaran ternyata kekurangan waktu. Keempat, Biaya merupakan penggunaan media dimaksudkan untuk meningkat efesiensi dan efektivitas pembelajaran. Media mahal belum tentu lebih efektif untuk mencapai tujuan belajar dibandingkan media yang sederhana dan murah. Kelima, Ketersediaan merupakan ketersediaan ini biasanya menjadi masalah di berbagai sekolah yang mempunyai fasilitas rendah. Hal tersebut bisa diantisipasi jika tidak tersedia di sekolah guru bisa mengganti dengan mencari media yang lain.

Salah satu media yang dapat mengkonkretkan materi pelajaran adalah media diorama. Diorama adalah pemandangan sebuah dimensi mini, bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.<sup>29</sup> Pengertian media diorama adalah pemandangan tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran minim untuk menjelaskan suatu kejadian atau fenomena.<sup>30</sup> Media diorama menurut Sudjana dan Rivai adalah sebuah model khusus yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu contohnya boneka maupun versi bentuk model lainnya.<sup>31</sup> Penggunaan benda yang nyata pada media ini bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu. Bentuk media diorama terdiri dari bagian depan yang berisikan pemandangan dengan realita dan model yang dibuat agar memberikan kesan nyata.

---

<sup>29</sup>Nur Ulwiyah, Implementasi Metode JIGSAW dan Media Diorama Kelapa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI pada Materi Pelajaran TEMATIK, *Journal Pendidikan dasar Islam*, Vol .2, No.1, ISSN: 2579-5589(2020). Lihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/2112/1121>. Diakses pada Tanggal 06 September 2023

<sup>30</sup>Rahmati Metodong,dkk., *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI* (Batu: Literasi Nusantara, 2021), 104.

<sup>31</sup>Yasshinta Ismilasari, “Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa sekolah Dasar”, *journal PGSD*, Vol. 01, No, 02 (2018), dilihat di <https://media.neliti.com/media/publications/251576-penggunaan-media-diorama-untuk-peningkat-dd60609a.pdf>, di akses pada tanggal 14 Mei 2023

Tujuan dan fungsi yang dimiliki oleh media diorama adalah sebagai berikut<sup>32</sup>: a. Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari obyek yang terlalu besar. Kesulitan yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media yang sulit disediakan karena ukuran yang sangat besar, hal ini bisa diantisipasi menggunakan ragam media yang ada dan sederhana. b. Mempelajari obyek yang telah menjadi sejarah dimasa lampau. Media diorama bisa menunjukkan bentuk benda atau kejadian yang terjadi di masa lampau. c. Mempelajari obyek yang tidak bisa dijangkau secara fisik. Menunjukkan obyek dalam wujud minimalis. d. Mempelajari konstruksi-konstruksi abstrak. dapat ditunjukkan dengan penggunaan media secara nyata. e. Memperlihatkan proses dari obyek yang luas. Menunjukkan suatu kejadian atau asal mula suatu objek hingga dapat dipahami dengan mudah.

Karakteristik yang dimiliki media diorama adalah wujud dari pemandangan atau lingkungan yang isinya sama persis dengan bantuk aslinya misalnya ketika melihat sawah, media ini harus memperlihatkan detail pemandangan sawah tersebut. pembuatan media ini hendaknya memperhatikan ukuran yang sesuai dengan tempat yang digunakan dan seberapa banyak siswa yang akan melihatnya.<sup>33</sup> Karakteristik bahan yang digunakan juga cukup mudah dicari, namun kualitas bahan juga harus diperhatikan, semakin bagus bahan yang digunakan maka akan menambah nilai plus dari media ini.

Media diorama mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan media ini antara lain adalah media berbentuk tiga dimensi yang memiliki kelebihan bisa memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkret dan menghindari verbalisme, menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, serta dapat memperhatikan struktur organisasi secara jelas. Kekurangan media diorama tidak dapat dijangkau banyak orang, sehingga apabila digunakan peserta didik harus bergantian untuk dapat menggunakannya. Selain itu penyimpanan media ini menggunakan tempat yang luas dan besar dengan perawatan yang lumayan rumit.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup>Sonah, *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Haqqul Yaqin NW*, (Skripsi, UIN Mataram, 2018), hlm 13. dilihat pada <http://etheses.uinmataram.ac.id/2599/1/Sonah%20151149202.pdf>

<sup>33</sup>Sonah, *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Haqqul Yaqin NW*, (Skripsi, UIN Mataram, 2018), hlm 26. Lihat di <http://etheses.uinmataram.ac.id/2599/1/Sonah%20151149202.pdf>, diakses pada 26 Desember 2022.

<sup>34</sup>Ika Evitasari, Farin Afina, "Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air pada Siswa Kelas V SDN Kebanyakan Kota Serang", *ISSN Online: 2597-3622, Vol. 03, No.02 (2022), Hal 8*. Lihat di <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/download/208/148>, diakses pada tanggal 26 Desember 2022.

## Hasil Belajar IPS

Teori hasil belajar yang digunakan berasal dari teori Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni:<sup>35</sup> a. Ranah kognitif; hasil belajar intelektual yang terdiri dari aspek pengetahuan, ingatan, pemahaman, dan evaluasi. b. Ranah afektif; berkenaan sikap yang terdiri dari aspek penerimaan, jawaban atau reaksi. c. Ranah psikomotoris; berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Pengertian hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik dari proses pembelajaran.<sup>36</sup> Faktor yang mempengaruhi belajar berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri yaitu jasmaniah, psikologis dan kelelahan, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS adalah salah satu mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang mempelajari tentang sejarah, geografi, ekonomi dan ilmu sosial lainnya.<sup>37</sup> Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan konsep sosial.<sup>38</sup>

Pembelajaran IPS sangatlah penting karena materi-materi yang disampaikan pada mata pelajaran IPS dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang lebih bermakna ketika siswa berada di lingkungan masyarakat, baik dimasa sekarang maupun masa yang akan datang. Tujuan IPS adalah mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi atas dirinya di masyarakat.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Pra Siklus

Pada tahap pra siklus didapatkan data bahwa guru masih menggunakan metode konvensional, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Hal ini menyebabkan rendahnya semangat siswa dalam belajar yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, siswa sering bosan

---

<sup>35</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Reamaja Rosdakarya, 2011), 22.

<sup>36</sup>*Ibid.*, 4.

<sup>37</sup>Lilik Kustiani dkk *Buku Ajar Mata Kuliah Wawasan IPS* (Malang: Media Nusa Creative, 2016), 5.

<sup>38</sup>Rukman Irsyad, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Pemanfaatan Sumber Daya Alam Dalam Kegiatan Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *giving Question and Getting Answer*". Lihat di <http://repository.unj.ac.id/1609/7/JURNAL%20RUKMAN%20IRSYAD%20PGSD%20FIP%20UNJ.pdf>, diakses pada tanggal 25 Desember 2022.

dan mengantuk karena penggunaan metode ceramah dan menulis kembali catatan yang ada di LKS siswa serta tidak adanya media yang menarik semangat belajar siswa.<sup>39</sup>

Hasil data wawancara diperkuat dengan data observasi. Hasil observasi tersebut memberikan data sebagai berikut: Pertama, proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah sehingga, guru cenderung menjadi pusat pembelajaran (*teacher centered*) dan siswa hanya mendengarkan materi yang mana metode tersebut belum menjadikan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Di sisi lain siswa masih membutuhkan bimbingan lebih dalam untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Kedua, guru tidak menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media papan tulis dan menggunakan pegangan atau LKS siswa. Ketiga, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran yang monoton membuat siswa mudah bosan, kurang bersemangat dan tidak adanya media yang menarik membuat siswa hanya menyimak penjelasan dari guru. Keempat, Hasil belajar IPS rendah

Hasil wawancara dan observasi tersebut memberikan rekomendasi bahwa perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode dan media yang menarik dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Salah satu metodenya yaitu dengan menggunakan metode *team quiz* dan media diorama yang mana sesuai dengan teori G Salomon yang mengungkapkan bahwa media dapat menyampaikan dari isi pembelajaran dengan cara yang menarik.<sup>40</sup>

Kegiatan *pretest* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sebelum diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil dari pra siklus nantinya akan digunakan sebagai perbandingan antara hasil belajar siswa dari sebelum diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang. Hasil pra siklus tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

---

<sup>39</sup>Umi Thoriqoh, *Wawancara*, Jombang, 15 November 2022.

<sup>40</sup>Ahmad Fujiyanto, "Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antara Makhluk Hidup", *Jurnal Ilmiah*, Vol 1, No. 1(2016). Lihat di <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3576>, diakses pada tanggal 28 Mei 2023.

Tabel 1  
Rekapitulasi Nilai Hasil Pra Siklus

No	Keterangan	Hasil
1.	Nilai KKM	75
2.	Jumlah Nilai Siswa	1785
3.	Nilai Rata-rata	66,11
4.	Jumlah Siswa Keseluruhan	27
5.	Jumlah siswa mendapatkan nilai di atas KKM	13
6.	Jumlah siswa mendapatkan nilai di bawah KKM	14
7.	Katuntasan Belajar Klasikal	48,15%
8.	Ketidaktuntasan Belajar Klasikal	51,85%

Tabel 1 menyajikan perolehan nilai pra siklus siswa sebelum diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama bahwa dapat disimpulkan sebelum diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama hasil belajar siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang masih di bawah nilai ketuntasan maksimum (KKM) dan perlu untuk ditingkatkan guna mencapai hasil nilai yang sesuai atau di atas nilai KKM.

### Siklus I

Persiapan yang dilakukan peneliti untuk melaksanakan siklus I ini adalah mempersiapkan berbagai kebutuhan untuk penelitian agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Tahap-tahap perencanaan langkah-langkah yang peneliti lakukan yaitu: Pertama, peneliti dan guru membahas materi yang akan disampaikan kepada siswa. Kedua, peneliti menyusun perangkat penelitian berupa Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP). Ketiga, peneliti menyiapkan media Diorama dan menyiapkan lembar kertas. Keempat, peneliti menyiapkan evaluasi tes untuk melihat peningkatan proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *team quiz* dan media diorama dilakukan dengan 3 tahap kegiatan yaitu kegiatan awal, inti dan akhir.

Perhitungan ketidaktuntasan pada siklus I yaitu sebesar 25,9 dengan jumlah yang tidak tuntas 7 siswa. Hal ini dikarenakan siswa baru menrapkan metode *team quiz* dan penggunaan media diorama, sehingga perlu adanya perbaikan Tindakan pada siklus II.

Tabel 2  
Rekapitulasi Hasil Nilai Siklus I

No	Keterangan	Hasil
1.	Kriteria Ketuntasan Minimal	75
2.	Total Nilai Siswa	2035
3.	Nilai Rata-rata Siswa	75,37
4.	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	20
5.	Jumlah Siswa yang Tuntas	7
6.	Persentase Ketidaktuntasan Belajar Klasikal	25,93%
7.	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	74,07%

Tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan Persentase hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *team quiz* dan media diorama pada siklus II lebih baik daripada sebelum diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama. Demikian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran setelah diterapkan metode *team quiz* dan media diorama ada peningkatan sebesar 9,26% dari rata-rata pra siklus.

## Siklus II

Menindaklanjuti kegiatan peneliti pada kegiatan sebelumnya yang menggambarkan bahwa hasil belajar IPS masih ada yang dibawah KKM. Siklus II ini peneliti masih menggunakan metode *team quiz* dan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan metode *team quiz* dan media diorama pada siklus II diharapkan lebih optimal dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bandungrejo.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan dengan menggunakan metode *team quiz* dan media diorama. Pembelajaran dilakukan dengan 3 tahap kegiatan yaitu kegiatan awal, inti dan akhir.

Tabel 3  
Rekapitulasi Hasil Siklus II

No	Keterangan	Hasil
1.	Kriteria Ketuntasan Minimal	75
2.	Total Nilai Siswa	2390
3.	Rata-rata Nilai Siswa	88,5
4.	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	0
5.	Jumlah Siswa yang Tuntas	27
6.	Persentase Ketidaktuntasan Klasikal	0%
7.	Persentase Ketuntasan Klasikal	100%



Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat 27 siswa yang ada di kelas mengalami ketuntasan belajar, hal ini dibuktikan dengan nilai belajar keseluruhan siswa sudah melampaui KKM yang telah ditetapkan madrasah. diketahui Persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I 74,07% dengan nilai rata-rata sebanyak 75,35 meningkat pada siklus II menjadi 100%. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *team quiz* dan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Karakteristik Sumber Daya Alam.

### Rekapitulasi Nilai Siswa dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Penelitian ini menggunakan metode *team quiz* dan media diorama, karena dengan menggunakan metode dan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan materi karakteristik sumber daya alam pada kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel perbandingan hasil belajar siswa menggunakan metode *team quiz* dan media diorama antara kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa mampu menerapkan metode *team quiz* dan media diorama. Penyajian data dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4  
Rekapitulasi hasil belajar siswa dari Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Hasil Belajar	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Kriteria Ketuntasan Minimal	75	75	75
2.	Total Nilai Siswa	1785	2035	2390
3.	Rata-rata Nilai Siswa	66,11	75,37	88,5
4.	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	14	7	0
5.	Jumlah Siswa yang Tuntas	13	20	27
6.	Persentase Ketidaktuntasan Klasikal	51,85%	25,93%	0%
7.	Persentase Ketuntasan Klasikal	48,15%	74,07%	100%

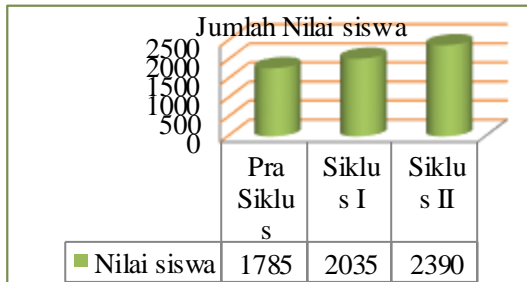
Peningkatan hasil belajar keseluruhan mulai dari pra siklus yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang yang masih dibawah KKM. ditemukan siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang ada 27 siswa hanya 13 anak yang memiliki nilai diatas KKM sedangkan 14 diantara masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Perlu diadakan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mencapai nilai KKM. Pra siklus jumlah nilai siswa 1785 dengan

Persentase ketuntasan klasikal belajar mencapai 48,15% dari hasil pra siklus dapat dikatakan kurang baik, maka perlu adanya pengulangan siklus berikutnya yaitu siklus I.

Tahap siklus I mengalami peningkatan hasil belajar siswa. dari 27 siswa terdapat 20 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM dan 7 diantaranya masih dibawah KKM dengan perolehan nilai siswa yaitu 2035 dengan rata-rata nilai 75,37. dari 7 siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM adalah karena kurang fokus terhadap penjelasan yang disampaikan guru dan siswa masih mengalami kesulitan saat melakukan metode *team quiz* dan media diorama. Sehingga hasil ketuntasan klasikal mencapai 74,07% dan ketidaktuntasan masih 25,93%.

Siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari 27 seluruh siswa mendapatkan nilai di atas KKM. dikarenakan siswa fokus pada penjelasan guru dan sudah memahami cara penggunaan metode *team quiz* dan media diorama. selain itu suru juga memberikan semangat, motivasi, *ice breaking* dan memberikan *reward* kepada peserta didik. dari beberapa faktor tersebut 27 siswa mendapatkan nilai di atas KKM, dengan jumlah keseluruhan siswa mencapai 2390 dengan rata-rata nilai 88,5 sehingga pada jawaban soal hasil Persentase ketuntasan siswa mencapai 100%. Tabel 4 di atas menunjukkan data secara keseluruhan melalui grafik dibawah ini

Grafik 1  
Perbandingan Jumlah Nilai Siswa  
Pra Siklus, Siklus I, dan siklus II

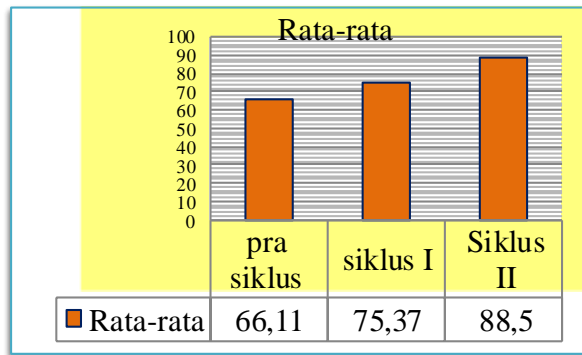


Grafik 1 dapat dilihat bahwa jumlah nilai siswa mengalami peningkatan yaitu pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Tahap pra siklus sebelum diterapkannya metode *team quiz* dan media dirama jumlah nilai keseluruhan siswa adalah 1785 dari 27 siswa hanya 13 siswa saja yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 14 diantara masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Setelah diterapkannya metode *team quiz* dan media dirama pada siklus I meningkat menjadi 2035, pada tahap ini jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM meningkat dibandingkan pada tahap pra

siklus, dan pada tahap siklus II mengalami peningkatan jumlah nilai siswa menjadi 2390.

Grafik 2

Perbandingan Rata-rata Kelas dari tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

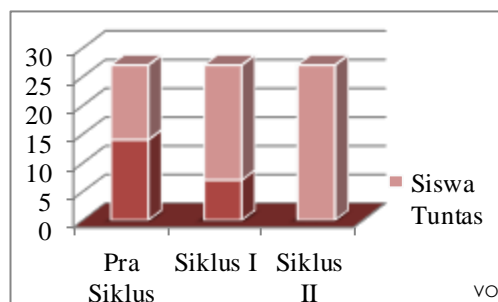


Grafik 2, menunjukkan perbandingan rata-rata pra siklus, siklus I dan siklus II yang berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada siswa pada saat melakukan penelitian di madrasah ibtidaiyah Daru Ulum II Bendngrejo Jogoroto Jombang. Nilai rata-rata siswa pada tahap pra siklus sebelum diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama rata-rata nilai siswa masih rendah yakni 66,11 dari 27 siswa hanya terdapat 13 siswa yang bisa mencapai nilai KKM 14 diantaranya masih di bawah nilai KKM.

Setelah diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama, dalam siklus I mengalami peningkatan menjadi 75,37 dari 27 siswa 20 siswa mengalami ketuntasan belajar dan 7 diantaranya masih di bawah nilai KKM. Pada tahap siklus II rata-rata nilai siswa juga mengalami peningkatan hingga 88,5 pada tahap tersebut keseluruhan siswa mendapatkan nilai KKM bahkan hingga melampauinya, kenaikan rata-rata pada tahap ini dinilai sangat tinggi dengan ketuntasan siswa sebesar 100%.

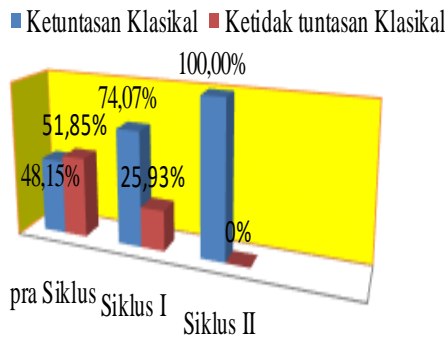
Grafik 3

Perbandingan Jumlah Siswa Tuntas dan Tidak tuntas Pra Siklus, Siklus I dan siklus II



Grafik 3 dapat dikatakan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada tahap pra siklus, siklus I, siklus II mengalami peningkatan, yaitu pada pra siklus sebelum diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama dari 27 siswa jumlah yang tidak tuntas ada 14 anak, pada siklus I setelah diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama jumlah yang tidak tuntas menjadi 7 anak. Hal tersebut di karenakan siswa baru memahami metode *team quiz* dan media diorama pada saat pembelajaran di siklus I. dan pada siklus II semua anak tuntas karena sudah memahami metode *team quiz* dan media diorama pada saat pembelajaran di siklus II.

Grafik 4  
Perbandingan Persentase Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Tahap Pra Siklus, Siklus I dan siklus II



Grafik 4 di atas menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II berdasarkan hasil *Pre test* dan yang dilakukan peneliti terhadap 27 siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang. Tahappra siklussebelum menggunakan metode *team quiz* dan media diorama ketuntasan masih 48,15%, Pada siklus I ini Peneliti melanjutkan perbaikan denganmenggunakan metode *team quiz*dan media diorama mencapai ketuntasan 74,07%. Siklus II melanjutkan perbaikan lagi sehingga mengalami kenaikan klasikal pada tahap siklus ini sangat tinggi dengan ketuntasan mecapai 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *team quiz* dan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang.

Perbandingan sebelum dan sesudah diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 5  
Perbandingan Sebelum dan Sesudah Penerapan Metode *Team Quiz* dan Media Diorama

No	Hal yang Dibandingkan	Sebelum Tindakan	Sesudah Tindakan
1	Metode	a. Menggunakan Metode Ceramah. b. Menulis kembali bacaan yang ada di LKS	a. Menggunakan metode <i>team quiz</i> b. Demonstarsi
2	Media	Menggunakan buku paket dan LKS	Menggunakan media diorama
3	Keaktifan Siswa	a. Siswa pasif dalam menerima pembelajaran b. Siswa mudah bosan	a. Siswa lebih aktif b. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran
4	Pemahaman materi	Hasil belajar siswa kelas 4 masih di bawah KKM dengan Persentase ketuntasan 48,15%	Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I siswa yang nilainya mencapai nilai KKM sebesar 74,07% dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II sebesar 96,3%

Tabel 5 menyajikan data perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan media dan dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penggunaan metode *team quiz* dan media diorama hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum diterapkan metode *team quiz* dan media diorama siswa mengalami kesulitan pemahaman belajar, siswa mudah bosan dan mengantuk serta tidak semangat dalam belajar. Sedangkan setelah diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama siswa mengalami hal-hal sebagai berikut: Pertama, suasana menjadi menarik karena menggunakan metode *team quiz* dan media diorama. Kedua, siswa menjadi bersemangat untuk memahami Pelajaran. Ketiga, siswa lebih aktif. Keempat, terjadinya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama.

Tabel 6  
Kendala dan Solusi

No	Tahapan	Kendala	Solusi
1.	Pra siklus	a. Hasil belajar siswa rendah b. Siswa tidak memperhatikan guru	a. guru menggunakan pemilihan metode yang menarik b. menggunakan media sesuai dengan materi c. guru memberikan <i>ice breaking</i> d. guru lebih memperhatikan siswa e. guru memberikan motivasi dan arahan kepada siswa agar tertib pada saat guru memberikan penjelasan
2.	Siklus I	a. Siswa masih kesulitan menggunakan metode <i>team quiz</i> dan media diorama b. Masih ada siswa yang tidak memperhatikan guru	a. Guru memberikan penjelasan tentang cara main menggunakan metode <i>team quiz</i> dan media diorama b. Guru mengatur jalannya pembelajaran c. Guru membuat kontrak atau kesepakatan belajar bersama siswa d. guru memberikan <i>ice breaking</i> e. guru memberikan motivasi dan arahan kepada siswa agar tertib pada saat guru memberikan penjelasan
3.	Siklus II	Siswa sangat antusias sehingga menimbulkan kegaduhan	a. Guru mengajak siswa <i>ice breaking</i> b. membuat peraturan dalam pelaksanaan metode <i>team quiz</i> dan media diorama c. Pemberian reward

### Kesimpulan

Hasil penelitian melalui tahap pra siklus sebelum diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama, siswa dalam proses belajar mengajar hanya mengandalkan guru saja yang aktif dari hasil *pre test* diperoleh jumlah nilai siswa 1785 dengan rata-rata nilai siswa 66,11 dan ketuntasan klasikal 48,15% dan ketidak tuntasan mencapai 51,85%. Hal ini menunjukkan hasil belajar masih di bawah nilai KKM.

Penerapan metode *team quiz* dan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama, siswa mudah bosan dan tidak memperhatikan guru. Sedangkan setelah diterapkannya metode *team quiz* dan media diorama siswa lebih bersemangat saat proses pembelajaran dan memperhatikan penjelasan dari guru sehingga pemahaman materi dapat dipahami oleh siswa dengan mudah dan dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa.

Penerapan metode *team quiz* dan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *team quiz* dan media diorama mengalami peningkatan secara signifikan. Hal tersebut dibuktikan melalui perbandingan rata-rata klasikal pada tahap pra siklus mencapai 66,11. pada tahap siklus I rata-rata nilai meningkat menjadi 75,37 dan pada tahap siklus II meningkat menjadi 88,5. dapat dibuktikan pula pada ketuntasan belajar siswa tiap siklusnya yaitu, pada tahap pra siklus siswa mengalami ketuntasan hingga 48,15% dan 51,85 masih belum mencapai ketuntasan. Pada siklus I meningkat siswa mengalami ketuntasan hingga 74,07% dan 25,93% masih belum tuntas. Selanjutnya pada siklus II nilai ketuntasan siswa meningkat secara signifikan mencapai 100%. Siswa dinyatakan mampu menggunakan metode *team quiz* dan media diorama, Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan metode *team quiz* dan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

Kendala selama proses pembelajaran yaitu adanya siswa yang super aktif dan suka menjaili temannya yang mengakibatkan siswa lain tidak fokus kepada penjelasan guru, sehingga guru harus menasehati anak yang jail tersebut dan mengulang kembali penjelasan materi tersebut.

## Daftar Rujukan

- Aditya, Dedy Yusuf. 2016. “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. *Jurnal SAP*. ISSN: 2527-967x. Vol.1. No.2.
- AndraKharisma, Elyana 2018. *Problematika Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran terpadu Tema Peristiwa Alam Kelas 1 di SDN Mojoluhur*. Skripsi. UM Surakarta.
- Banua, Mata. “Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Proses Belajar Mengajar”. dilihat di <https://matabanua.co.id/2022/02/01/peran-guru-sebagai-fasilitator-dalam-proses-belajar-mengajar/>.

- Dandini, Ayu. 2020. dkk. “Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SDN 2 Hadipolo”. *Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan*. P-ISSN:2528-2921. Hal 1.
- Desi, Hermawati dkk.2022. *Pembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Medan: Merdeka Kreasi. 2022
- Edora, Maha Putra.2018. “Penerapan Metode Pembelajaran Team Quiz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMPN 19 Bengkulu Selatan “. *Journal Pendidikan*. Vol. 9. No. 1 Hal. 8.
- Evitasari, Ika. Farin Afina. 2022 “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Koognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SDN Kebanyakan Kota Serang”. ISSN Online: 2597-3622. Vol. 03. No.Hal 8
- Fujiyanto, Ahmad. 2016. “Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antara Makhluk Hidup”. *Jurnal Ilmiah*. Vol 1. No. 1.
- Gule, Yusefo Gule. 2020.*Motivasi Belajar Siswa (Studi tinjauan Melalui Kompetensi Sosial dan Keteladanan Guru)*. Indramayu: CV Adanu Abitama.
- Harsela, Febey. Harsela. Didik Suryadi. 2023. “Analisis Kemampuan Guru PAUD dalam Membuat Media Pembelajaran di Kecamatan Jarai Kabupaten Lahat Sumatra Selatan”. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*. Vol 4. No.2. hal 130.
- Hikmawati, Fenti. 2020. “Metodologi Penelitian”. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ibrahim, Asrori. 2018. *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera.
- Ilyas, H.M. Abd Syahid. 2018.“Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru”. *Jurnal Al-Aulia*. Vol. 04. No. 01. Hal 14.
- Ilyas, M.2018. “Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru”. *Journal Al Aulia*. Vol.04 No.01.
- Irsyad, Rukman. “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Pemanfaatan Simber Daya Alam dalam Kegiatan Ekonomi melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *giving Question and Getting Answer*”.  
[http://repository.unj.ac.id/1609/7/JURNAL%20RUKMAN%20IRS YAD%20PGSD%20FIP%20UNJ.pdf](http://repository.unj.ac.id/1609/7/JURNAL%20RUKMAN%20IRS%20YAD%20PGSD%20FIP%20UNJ.pdf).
- Ismilasari, Yasshinti. 2018. “Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar”. *journal PGSD*. Vol. 01. No. 02. Hal 42
- Janawi. 2013. *Metodologi dan Pendekatan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.



- Jannah, Miftahul. 2019. "Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa". *Jurnal Terapung: Ilmu Sosial*. Vol.1. No. 2. Hal 2
- Jannah, Miftakhul. Abdul Basit.2019" Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa". *Journal Terapung..* Vol.1. No.2. Hal 8
- Kustiani, Lilik. Dkk.2016. *Buku Ajar Mata Kuliah Wawasan IPS*. Malang: Media Nusa Creative.
- Kusumawati, Naniek.2017. "Penerapan Metode Active Learning Tipe Team Quiz untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya dan Kreatifitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Ronowijayan Ponorogo". *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. Vol. 1. No. 2. Hal 56
- Maimonah. "Metode Penggunaan Media Pembelajaran". dilihat di <http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/alafkar/article/download/107/103>.
- Mawaddah. Siti. 2015. "Pembelajaran Geometri dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT)". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 3 No. 1. Hal 33
- Megawati, Arie Akhmad Nugraha dkk. 2017. "Penggunaan Media Diorama Pada Pembelajaran Sub Tema Ayo Cintai Lingkungan Di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah*. Vol. 4. No. 1, Hal 9.
- Metodong, Rahmati. dkk. 2021 *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI Batu: Literasi Nusantara*.
- Mutakin, Mohammad Daden.2022. "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Team Quiz Pada Pembelajaran Daring".*Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu*.Vol. 3.No. 1 Hal 15.
- Sonah.2018. *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Haqqul Yaqin NW*. Skripsi. UIN Mataram.
- Sudjana, Nana 2011 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Reamaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2018. "*Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif. dan R&D*" Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Nugroho 2019. dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Pontianak". *Journal Pendidikan dan Pengembangan*. Vol. 4 No. 2.
- Tersiana, Andra. 2018. *Metode Penelitian* Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia. 74
- Ulfa, Maria. Saifudin. 2018. "Tampil Memilih dan Menggunakan Metode Pembelajaran. *SUHUF*. Vol. 30. No.1 Hal 40.

- Ulwiyah, Nur. Mumaziyah, Nanik. 2020. Implementasi Metode Jigsaw dan Media Diorama Kelapa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI pada Materi Pelajaran Tematik, *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol.2 No.1.
- Welu, Felix. dkk.2017. “Peningkatan Aktivitas Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz”. *Journal Of Elementary School (JOES)*. Vol. 1. No.2.
- Yani, Nova Khikmah Rizki. “IPS”. Lihat di [http://Repository.Upi.Edu/43082/2/S\\_PSIPS\\_1400419\\_Chapter1.Pdf](http://Repository.Upi.Edu/43082/2/S_PSIPS_1400419_Chapter1.Pdf). Penerapan Metode Course Review \Horay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran