

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Belajar-mengajar merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa. Dalam proses ini, guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami dan menginternalisasi pelajaran (Suprijono, 2013). Guru memiliki peran strategis dalam menumbuhkan kreativitas berpikir, mendorong siswa untuk menemukan jawaban sendiri, serta menanamkan keterampilan penting yang dibutuhkan dalam memahami pembelajaran secara komprehensif. Pembelajaran sejatinya tidak hanya sekadar aktivitas menyampaikan informasi, tetapi merupakan proses pengembangan potensi siswa secara menyeluruh. Hal ini mencakup pengembangan aspek kognitif yang berhubungan dengan nalar dan pemahaman, aspek afektif yang berkaitan dengan nilai dan sikap, serta aspek psikomotorik yang meliputi keterampilan praktis seperti menulis, menggambar, atau eksperimen. Dalam praktik pembelajaran yang baik, ketiga aspek ini seharusnya dikembangkan secara seimbang.

Salah satu ciri pembelajaran yang efektif adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru. Menurut Fitriani dan Mulyasa (2020), pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat langsung dalam berbagai aktivitas seperti diskusi, kerja kelompok, eksplorasi materi, hingga menyelesaikan tugas-tugas yang mendorong mereka berpikir kritis dan kreatif. Dengan kata lain, siswa perlu diberikan ruang untuk bereksperimen, menggali informasi, bertanya, dan menemukan sendiri solusi dari masalah yang dihadapi. Ketika siswa aktif dalam proses belajar, mereka tidak hanya memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga memperkuat daya ingat dan kemampuan menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Pembelajaran seperti ini juga membantu mereka mengembangkan keterampilan penting seperti kerja sama, berpikir kreatif, serta pemecahan masalah yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pelajaran yang memiliki peran

strategis dalam membangun pola pikir siswa. Pembelajaran IPA tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai fenomena alam, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan serta sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan kreatif (Kemendikbud, 2017). Namun demikian, implementasi pembelajaran IPA di sekolah dasar belum sepenuhnya berjalan sesuai harapan di lapangan. termasuk Madrasah Ibtidaiyah, sering kali masih didominasi oleh metode ceramah dan penghafalan, yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang terlibat secara aktif (Prasetyo & Jauhari, 2019). Situasi ini dapat menghambat pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa karena mereka jarang diberikan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan yang menantang dan merangsang pemikiran kreatif (Fathi & Wilson, 2018). Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan, diperlukan peningkatan pada setiap mata pelajaran. Pembelajaran harus berkembang dari tahap kognitif yang lebih rendah menuju tingkat kognitif yang lebih tinggi, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Menurut Munandar (2014), indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif yang mencakup aspek kelancaran berpikir (fluency), kemampuan beradaptasi dalam ide (flexibility), orisinalitas gagasan (originality), serta kemampuan merinci atau mengembangkan ide (elaboration).

Guru memegang peranan sentral dalam menciptakan iklim pembelajaran yang mendukung tumbuhnya kreativitas siswa. Namun, hasil wawancara langsung dengan guru kelas V di MI Ar-Rifa, Kabupaten Tangerang, mengungkapkan bahwa Potensi berpikir kreatif siswa belum sepenuhnya tereksplorasi dan masih cenderung rendah. Meskipun guru telah berupaya memberikan materi dan tugas yang dirancang untuk merangsang daya pikir kreatif, peningkatan yang diharapkan belum tercapai secara maksimal. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi ini adalah minimnya partisipasi Keaktifan siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Sebagian besar dari mereka cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan keterlibatan langsung dalam kegiatan belajar. Dampaknya, proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan bersifat satu arah, sehingga ruang bagi siswa untuk mengembangkan potensi kreatifnya menjadi terbatas.

Guru kelas V di MI Ar-Rifa juga mengatakan bahwa dalam pembelajaran IPA, sebagian besar siswa masih bingung dalam membedakan mana pembahasan mata pelajaran IPA dengan pelajaran lain. Karena disemester ini kelas V masih menggunakan buku tematik kurikulum 2013. Ditambah dengan terbiasanya guru menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Hal ini menyebabkan ketika ada penilaian, siswa kurang serius dalam mengerjakannya. Saat peneliti melakukan tes awal pada siswa, Dari keseluruhan siswa kelas V yang berjumlah 24 orang, tercatat 16 siswa (66,67%) belum mencapai nilai minimal sesuai KKM. Nilai ketuntasan untuk mata pelajaran IPA di MI Ar-Rifa adalah 70, sementara 8 siswa lainnya (33,33%) telah berhasil memperoleh nilai diatas KKM, Setelah dijumlah didapatkan hasil nilai rata-rata tes awal siswa sebesar 59,16. Siswa yang belum mencapai KKM cenderung kesulitan dalam mengemukakan banyak gagasan, tidak mampu memberikan berbagai solusi untuk suatu masalah, serta kurang menuliskan jawaban berdasarkan pendapat pribadi.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA dipengaruhi oleh sejumlah faktor tertentu. seperti rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, penggunaan metode konvensional yang kurang interaktif, dan kebingungan siswa akibat penggunaan buku tematik. Hal ini berdampak pada ketidakmampuan siswa dalam mengemukakan ide, memberikan solusi, dan berpikir secara mandiri, sehingga potensi kreatif mereka belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, menurut Saefuddin & Berdiati (2014) Dibutuhkan keterlibatan guru yang mampu merancang dan mengatur proses pembelajaran secara optimal, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyusun materi secara terarah, serta mendorong peningkatan kompetensi siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran.

*Team Quiz*, sebagai salah satu model dalam pendekatan pembelajaran kooperatif yang aktif, diperkenalkan oleh Mel Silberman (Nuraeni, 2022). Model ini mengintegrasikan unsur kuis sebagai sarana evaluasi sekaligus mendorong kerja sama antar anggota kelompok. Dalam model ini, siswa bekerja dalam tim untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah, yang kemudian diuji melalui sesi kuis (Arends, 2015). Melalui aktivitas ini, siswa didorong untuk

berpikir kreatif dan kritis dalam mencari jawaban dan solusi, serta belajar menghargai pendapat dan ide dari anggota kelompok lainnya. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dapat mendorong peningkatan keterlibatan aktif siswa sekaligus mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka. Seperti yang diteliti oleh Putri Fitrianasari (2021) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Ekosistem Kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal”. Dalam penelitian tersebut, model *Team Quiz* terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk lebih aktif berpikir dan memahami materi secara mendalam. Berdasarkan keberhasilan tersebut, peneliti merasa terdorong untuk menerapkan model serupa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V MI Ar-Rifa, Kabupaten Tangerang. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, dan efisien, sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan melalui keterlibatan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta menjadi acuan bagi guru dalam merancang kegiatan belajar IPA yang lebih menarik dan menstimulasi daya pikir siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah diatas, Rumusan masalah yang akan penulis bahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V MI Ar-Rifa Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang ?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V MI Ar-Rifa Kecamatan Sukamulya Kabupaten

Tangerang pada setiap siklus?

3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V MI Ar-Rifa Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang di akhir siklus ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V MI Ar-Rifa Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang.
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V MI Ar-Rifa Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang pada setiap siklus.
3. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V MI Ar-Rifa Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang di akhir siklus.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

1. Manfaat Secara Teoretis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya pengetahuan di bidang pendidikan, terutama mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hal ini dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam merencanakan dan menerapkan model atau metode pembelajaran yang tepat dan efektif di bidang pendidikan.

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan panduan bagi para guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif, sehingga mampu mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

b. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mengembangkan sikap kerjasama yang positif, serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

c. Bagi Peneliti

Studi ini diharapkan dapat membuka perspektif baru terkait implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, serta berfungsi sebagai rujukan bagi penelitian-penelitian berikutnya.

### **E. Kerangka Berpikir**

Menurut Riang Tati et al. (2024), *Team Quiz* adalah model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas kuis yang dilakukan secara berkelompok. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan serangkaian pertanyaan yang harus diselesaikan secara kolaboratif. Setiap anggota tim saling bekerja sama untuk memahami materi dan menjawab pertanyaan, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, kompetitif secara sehat, dan mendorong keterlibatan penuh siswa dalam proses pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut, Nuraeni (2022) menjelaskan bahwa *Team Quiz* adalah metode pembelajaran aktif yang dikenalkan oleh Mel Silberman. Dalam penerapannya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap anggota kelompok diminta menyusun pertanyaan berbentuk kuis dengan jawaban singkat. Sementara itu, kelompok lain diberikan kesempatan untuk mempelajari catatan mereka guna menjawab soal-soal tersebut. Pendekatan ini tidak hanya mendorong interaksi antarsiswa, tetapi juga memperkuat pemahaman melalui aktivitas kolaboratif yang bermakna.

Menurut Eliana dan Ambar Wati (2024), tujuan utama dari penerapan model *Team Quiz* adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan

soal-soal yang berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS). Melalui kegiatan kuis yang dilakukan secara kelompok, siswa tidak hanya diajak untuk mengingat dan memahami materi, tetapi juga untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan permasalahan dengan cara berdiskusi dan bekerja sama secara aktif. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan mendalam terhadap materi pelajaran, sekaligus melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi mereka dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang. Dengan demikian, model *Team Quiz* dinilai efektif dalam mengembangkan aspek kognitif tingkat lanjut serta keterampilan sosial siswa secara bersamaan.

Adapun langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* menurut Suprijono, A. (2013) yaitu :

1. Pembagian Topik dan Kelompok : Guru membagi topik yang akan dibahas menjadi tiga bagian dan siswa dibagi menjadi tiga kelompok (A,B, dan C).
2. Penyampaian Materi: Setiap topik diberikan secara bertahap, dengan durasi penyampaian maksimal 10 menit. Guru memberikan materi secara singkat dan jelas agar mudah dipahami siswa.
3. Penyusunan Pertanyaan oleh Kelompok : Setelah materi selesai disampaikan, kelompok A menyiapkan pertanyaan terkait materi yang baru saja disampaikan, sedangkan kelompok B dan C meninjau catatan mereka. Kemudian, kelompok A mengajukan pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab, pertanyaan akan dialihkan ke kelompok C, dan begitu pula sebaliknya.
4. Rotasi Kelompok Penanya: Proses ini diulangi untuk pelajaran kedua dan ketiga, di mana kelompok penanya bergiliran, dimulai dari kelompok B untuk materi kedua dan kelompok C untuk materi ketiga.
5. Penutupan dan Kesimpulan: Setelah semua materi disampaikan dan sesi tanya jawab selesai, guru mengakhiri pelajaran dengan menyimpulkan diskusi, memberikan klarifikasi jika ada pemahaman yang salah, serta menyoroti poin-poin penting dari setiap materi.

*Team Quiz*, seperti yang diungkapkan oleh Nuraeni (2022), merupakan

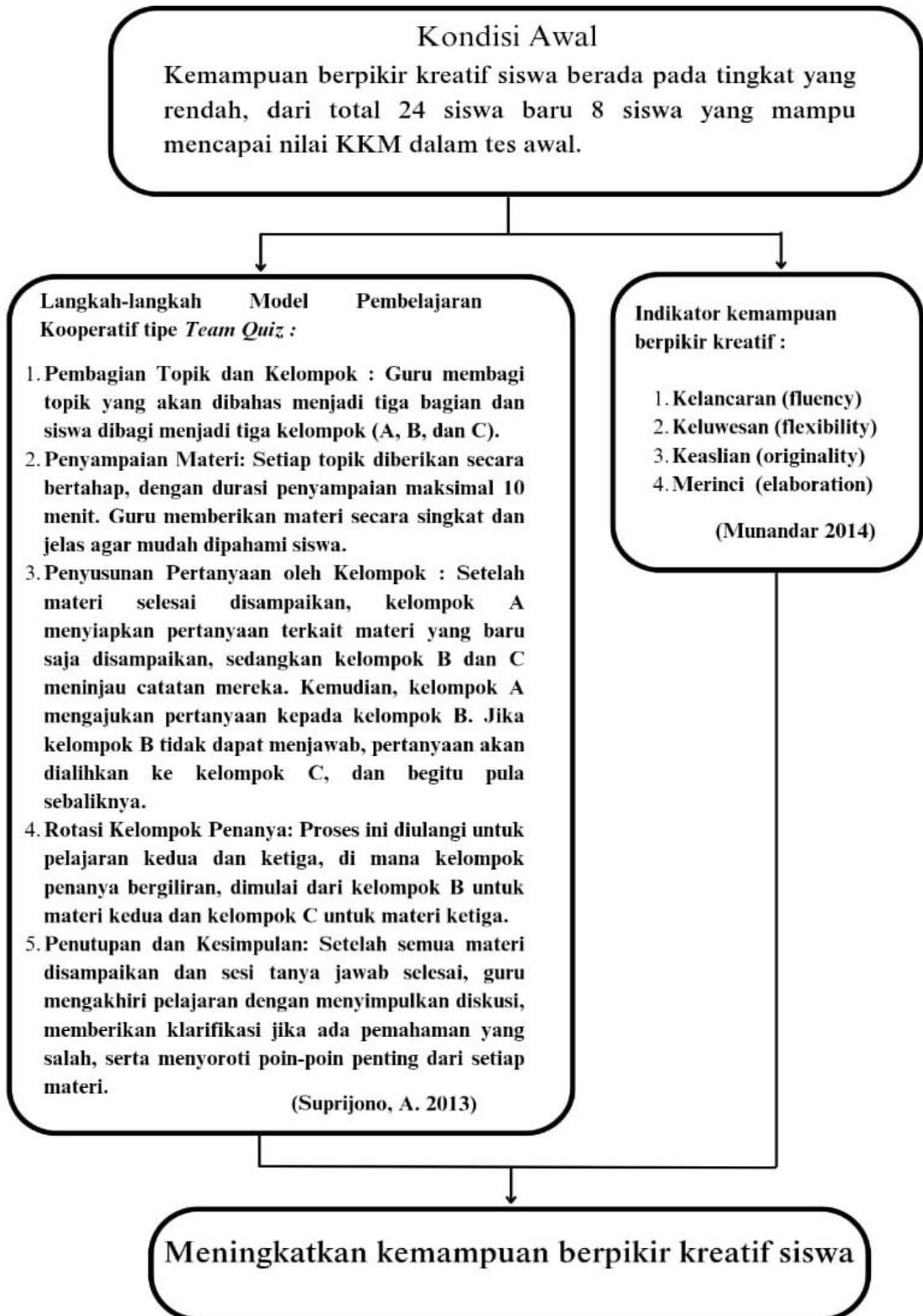
sebuah model pembelajaran yang memadukan elemen kuis dengan kerja kelompok, yang bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih kreatif dan berpikir kritis. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab secara kompetitif, tetapi juga belajar dalam suasana yang kolaboratif. Fitrianasari (2021) menguatkan nya dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan *Team Quiz* secara signifikan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hal ini dikarenakan model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan rasa tanggung jawab mereka terhadap materi yang dipelajari. Adanya kombinasi antara kuis yang menantang dan kerja sama tim juga memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi, Situasi belajar menjadi lebih hidup dan jauh dari kesan monoton. Kondisi ini mendukung prinsip dalam teori pembelajaran aktif yang menekankan bahwa partisipasi aktif siswa merupakan elemen penting dalam mengasah keterampilan berpikir kompleks seperti berpikir kritis dan kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan di era modern. kreativitas diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan cepat dan memecahkan masalah kompleks. Kemendikbud (2017) juga menekankan pentingnya pengembangan keterampilan ilmiah dan sikap kreatif dalam pembelajaran IPA. Keberhasilan penerapan model ini diukur dengan indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar (2014):

1. Kelancaran (*fluency*)
2. Keluwesan (*flexibility*)
3. Keaslian (*originality*)
4. Merinci (*elaboration*)

Pengukuran dilakukan sebelum dan setelah implementasi untuk menilai peningkatan kemampuan siswa. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V di MI Ar-Rifa Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang. Adapun diagram kerangka berpikir dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## **F. Hipotesis**

Dengan merujuk pada alur pemikiran tersebut, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz* diduga dapat Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MI Ar-Rifa Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang”.

## **G. Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Junita (2023) berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Team Quiz* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 314 Simpang Nunur Kecamatan Ranto Baek Kabupaten Mandailing Natal” bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana model *Team Quiz* dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, dengan pelaksanaan dua siklus tindakan. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang dirancang untuk mengamati perubahan tingkat keaktifan siswa dari waktu ke waktu.

Dalam penelitian tersebut, fokus diberikan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya materi perpindahan panas dan kalor. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang nyata pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tingkat keaktifan siswa pada setiap siklus dapat dirinci sebagai berikut:

Siklus I : tingkat keaktifan belajar siswa sebesar 61,66%

Siklus II : tingkat keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 86,66%

Peningkatan yang signifikan ini menandakan bahwa penerapan metode *Team Quiz* mampu membangkitkan semangat dan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar, terutama pada mata pelajaran IPA, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup, kolaboratif, dan bermakna. Terdapat persamaan antara penelitian yang akan diteliti dengan penelitian terdahulu, persamaanya ada pada variable X, dimana metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *team quiz*, metode penelitiannya menggunakan

penelitian tindakan kelas (PTK), serta mata pelajarannya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti yaitu terletak pada variable Y, dimana variable Y yang digunakan pada penelitian terdahulu yaitu keaktifan siswa, namun variable Y yang digunakan oleh penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kreatif, serta materi yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah perpindahan suhu dan kalor, namun materi yang akan digunakan pada penelitian ini ialah materi ekosistem.

2. Putri Fitrianasari (2021) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Ekosistem Kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal” melakukan penelitian untuk menelaah efektivitas model *Team Quiz* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan pre-eksperimental, di mana pengujian hipotesis dilakukan melalui uji-t perbedaan rata-rata dan uji korelasi biserial untuk melihat hubungan antara variabel.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan model *Team Quiz* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan melalui perolehan hasil uji-t, yaitu  $t_{hitung} = 8,479$  dan  $t_{tabel} = 2,060$ , yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Team Quiz*. Selain itu, analisis korelasi biserial juga menguatkan temuan tersebut, dengan hasil  $r_{hitung} = 0,909$  dan  $r_{tabel} = 0,380$ , di mana  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Artinya, terdapat hubungan yang sangat kuat antara penerapan model pembelajaran *Team Quiz* dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Temuan ini mempertegas bahwa model *Team Quiz* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong pengembangan pola pikir kreatif siswa secara nyata. Persamaan penelitian dahulu dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel X dan Y nya dimana sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*, dan sama-sama meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif siswa, mata pelajaran serta materi yang diambil juga sama-sama menggunakan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan materi Ekosistem. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu ada pada metode penelitian yang menggunakan metode pre experimental yang tidak melibatkan kelas kontrol. Sedangkan metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK).

3. Riski Wahyuni (2020) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Team Quiz* di Kelas V SD Negeri 17 Gobah" mengkaji efektivitas model *Team Quiz* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mengombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif sebagai upaya pemecahan masalah pembelajaran sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar. Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus, yakni Siklus I dan Siklus II, yang dirancang untuk menilai dampak penerapan model *Team Quiz* secara bertahap. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada capaian belajar siswa, yang dapat dilihat pada data berikut:

Siklus I : rata-rata hasil belajar siswa adalah 81,65 (80%)

Siklus II : rata-rata hasil belajar siswa adalah 86,60 (90%)

Peningkatan ini menjadi bukti bahwa penerapan model *Team Quiz* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu.

Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel X, menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz*, serta metode penelitiannya yaitu menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Perbedaannya yaitu terletak pada variabel Y, dimana variabel Y yang digunakan pada penelitian terdahulu yaitu hasil belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan kemampuan berpikir kreatif. Serta mata pelajaran yang diambil juga berbeda, pada penelitian terdahulu menggunakan pembelajaran tematik terpadu dan

mengambil seluruh mata pelajaran. Namun, pada penelitian ini materi yang diambil hanyalah materi Ilmu Pengetahuan Alam nya saja.

Berikut ini merupakan gambar bagan persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini :



Gambar 1.2 Bagan persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini