

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *TEAM QUIZ*
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN PKN SISWA KELAS IV
SDN SLARANG 01 TAHUN AJARAN 2012/2013**

Indar Winarni¹, Wahyudi², Kartika Chrysti³
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67A Panjer Kebumen
e-mail : indarwinarni@gmail.com
1 Mahasiswa, 2 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: *The Application of Cooperative Learning Team Quiz Technique in Increasing Citizenship Education Learning 4th Grade Student State Elementary School 1 Slarang 2012/2013 Academic Year. The purpose of this research to describe the application of cooperative learning Team Quiz technique in increasing Citizenship Education learning and find problems with solutions. This research used Classroom Action Research technique and implemented in three cycles. The results showed that: the application of cooperative learning Team Quiz technique can improve Citizenship Education Learning 4th Grade Student. Problems were: dominated by clever students, there is less compact group, some students blamed other groups, needed a lot of time, and difficulty in made questions. The solutions are: motivate students, set the appraisal line, give the punishment, prepare a summary, and guide the discuss.*

Keywords: *Team Quiz Technique, Citizenship Education, Learning*

Abstrak: Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Quiz* dalam Peningkatan Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SDN Slarang 01 Tahun Ajaran 2012/2013. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* dalam peningkatan pembelajaran PKn dan menemukan kendala serta solusi. Penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas dan dilaksanakan dalam tiga siklus. Hasil menunjukkan bahwa: penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* dapat meningkatkan pembelajaran PKn siswa kelas IV. Kendalanya yaitu: didominasi siswa pandai, ada kelompok yang kurang kompak, beberapa siswa menyalahkan kelompok lain, memerlukan banyak waktu, dan kesulitan membuat pertanyaan. Solusinya ialah: memotivasi siswa, menetapkan aturan penilaian, memberi sanksi, menyiapkan rangkuman, dan membimbing diskusi.

Kata Kunci: Teknik *Team Quiz*, PKn, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Mata pelajaran PKn adalah salah satu cabang ilmu yang memuat nilai-nilai luhur yang sangat dalam selain sebagai pengetahuan. Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam PKn seperti penanaman budi pekerti, sejarah, ilmu sosial, dan kenegaraan.

PKn juga dipandang sebagai ilmu pokok karena dapat mewakili cabang ilmu lainnya seperti IPS, Agama, Sosiologi, dan sebagainya. Menurut Cogan dan Derricott (1998) bahwa pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah perluasan dari *civics* yang lebih menekankan pada aspek-aspek

praktik kewarganegaraan (Wahab & Sapriya, 2011: 32). Kewarganegaraan berarti hal-hal yang menyangkut kehidupan warga negara baik mengenai warga negara itu sendiri maupun negara dan hubungan antar keduanya. Tujuan PKn untuk jenjang SD, SMP, dan SMA tidak berbeda. Semuanya berorientasi pada pengembangan kemampuan/ kompetensi peserta didik yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kejiwaan dan intelektual, emosional, dan sosialnya. Somantri (2001) mengemukakan bahwa tujuan PKn hendaknya dirinci dalam kurikulum yang meliputi: ilmu pengetahuan, keterampilan intelektual, sikap, dan keterampilan sosial (Wahab & Sapriya, 2011: 312). Tujuan mata pelajaran PKn tersebut memuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk itu, guru perlu menyusun strategi pembelajaran yang digunakan di kelas sesuai dengan masing-masing aspek pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Slarang 01 pada mata pelajaran PKn bahwa sebagian besar gurunya masih mementingkan pada materi dan pengajaran yang monoton. Khususnya pada hasil pengamatan siswa kelas IV bahwa sebagian besar siswa menemui kesulitan dan hasil pembelajaran yang diperoleh selama ini kurang optimal khususnya materi sistem pemerintahan pusat dan globalisasi dimana banyak siswa mengalami kesulitan karena membutuhkan tingkat pemahaman dan penerapan yang cukup rumit. Siswa masih berpusat pada hafalan dimana mengenai sistem pemerintahan pusat dan globalisasi bukan hanya

diperlukan untuk menghafal, tetapi diutamakan pada penanaman konsep dan karakter sehingga menghidupkan nilai-nilai PKn itu sendiri. Kendala lain yaitu pada sarana dan prasarana yang belum memadai seperti media pembelajaran, alat-alat kelas, dan keadaan ruang kelas. Guru dalam menerapkan model pembelajaran kurang bervariasi dan masih konvensional yang didominasi oleh ceramah dan penugasan. Guru dalam mengevaluasi juga kurang kreatif dan masih berpedoman pada buku paket atau LKS semata.

Pada usia siswa kelas IV SD berada pada fase operasional konkret dimana pada proses pembelajarannya siswa membutuhkan kondisi yang konkret. Menurut Piaget anak usia 8-11 tahun pada tahap operasional konkret dengan ciri memakai aturan yang jelas/logis (Suprijono, 2012: 23).

Menurut Suprijono (2012: 54) bahwa, “Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”.

Menurut Sugiyanto (2009: 58), “Teknik pembelajaran *TQ* adalah teknik pembelajaran dengan memainkan topik-topik yang diajarkan kepada siswa yang dibagi dalam beberapa kelompok”.

Silberman (2012: 175) berpendapat bahwa “Teknik tim ini dapat meningkatkan rasa tanggungjawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut”.

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Kooperatif teknik *Team Quiz* adalah teknik pembelajaran yang dilakukan dengan kelompok-kelompok yang membahas topik-topik pelajaran dalam sebuah permainan/kuis serta dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Suprijono (2012: 114) teknik *Team Quiz* ada 9 langkah yaitu: (1) memilih topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian, (2) membagi siswa menjadi tiga kelompok A, B, dan C, (3) menyampaikan format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi (batasi penyampaian materi maksimal 10 menit), (4) kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan sedangkan kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka, (5) kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok B, jika tidak dapat menjawab dilempar pada kelompok C, (6) kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika tidak dapat menjawab dilempar pada kelompok B, (7) melanjutkan pelajaran kedua dan kelompok B menjadi kelompok penanya, (8) melanjutkan pelajaran ketiga dan kelompok C menjadi kelompok penanya, (9) menyimpulkan.

Sementara menurut Silberman (2012: 175) langkah teknik *Team Quiz* ada 8 yaitu: (1) memilih topik yang disampaikan dalam tiga segmen, (2) membagi siswa menjadi tiga tim, (3) menjelaskan format pelajaran dan mulai penyajian materi hingga 10 menit atau kurang, (4) tim A

meiapkan kuis jawaban singkat selama 5 menit, tim B dan C memeriksa catatan mereka, (5) tim A memberi kuis pada tim B, jika tidak dapat menjawab tim C segera menjawab, (6) tim A memberi kuis pada tim C, jika tidak dapat menjawab tim B segera menjawab, (7) lanjutkan segmen kedua dan tim B sebagai kuis, (8) lanjutkan segmen ketiga dan tim C sebagai kuis.

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan langkah teknik *Team Quiz* ada 9 yaitu: (1) pemilihan topik menjadi 3 bagian, (2) pembagian kelompok A, B, dan C, (3) penyampaian format pelajaran dan materi pertama sekitar 10 menit, (4) penyusunan pertanyaan kelompok A, (5) lempar jawab pertanyaan pada kelompok B dan C, (6) lempar jawab pertanyaan pada kelompok C dan B, (7) penyampaian materi kedua dengan penanya kelompok B, (8) penyampaian materi ketiga dengan penanya kelompok C, (9) menyimpulkan.

Penerapan teknik *Team Quiz* diharapkan dapat memotivasi dan menambah keaktifan siswa dalam belajar. Teknik *Team Quiz* juga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dengan materi yang dibagi dalam beberapa tahap sehingga memudahkan siswa mengingat pelajaran terutama materi sistem pemerintahan pusat dan globalisasi yang cukup luas. Kelebihan teknik *Team Quiz* diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran PKn sehingga pembelajaran lebih bermakna dan nilai karakter PKn dapat diterapkan. Selain itu dengan teknik *Team Quiz* diharapkan hasil belajar siswa tentang sistem

pemerintahan pusat dan globalisasi dapat meningkat dan mencapai kriteria ketuntasan sebesar 80%.

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah yang muncul yaitu: (1) bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN Slarang 01 Tahun Ajaran 2012/2013, (2) apakah penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* dapat meningkatkan pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN Slarang 01 Tahun Ajaran 2012/2013, (3) apakah kendala dan solusi penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN Slarang 01 Tahun Ajaran 2012/2013.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) memperoleh informasi tentang penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Slarang 01 Tahun Ajaran 2012/2013, (2) meningkatkan pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Slarang 01 Tahun Ajaran 2012/2013 melalui penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz*, (3) menemukan kendala dan solusi penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Slarang 01 Tahun Ajaran 2012/2013.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Slarang 01 Kecamatan Kesugihan Kabupaten Cilacap. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan September 2012 sampai bulan Mei 2013 pada semester 2 tahun

ajaran 2012/2013. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi guru dan siswa, dokumentasi, video shooting serta tes. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi guru dan siswa, daftar nilai dan lain-lain sebagai dokumentasi, lembar soal sebagai alat tes, dan camera digital untuk membuat video.

Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi metode/teknik dan sumber. Triangulasi metode/teknik yang dilakukan yaitu observasi, tes, dokumentasi, dan video shooting. Triangulasi sumber dilakukan berdasarkan sudut pandang guru/peneliti, observer/teman sejawat, dan siswa. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif untuk menentukan peningkatan proses pembelajaran sedangkan analisis data kuantitatif untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh hasil tindakan guru. Analisis data mengacu pendapat Miles dan Huberman (1984), yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2009: 246-253).

Indikator kinerja penelitian di-gunakan untuk menentukan ketercapaian tujuan penelitian. Aspek yang diukur dari proses pembelajaran dan hasil tes siswa. Proses belajar diukur dari hasil pelaksanaan kuis dan diskusi seperti kerjasama dan sportifitas dengan target keberhasilan

sebanyak 80% sedangkan hasil tes dihitung dari jumlah siswa yang mencapai KKM 70 dengan target 80%.

Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas tiga siklus. Tahap-tahap penelitian sesuai model Arikunto yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, Suhardjono & Supardi, 2008: 16). Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan perijinan, menyusun RPP dan skenario pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, lembar observasi, lembar tes, lembar kerja siswa, dan meminta kesediaan teman sejawat selaku observer. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP dan skenario yang disusun menggunakan teknik *Team Quiz*. Pada tahap observasi guru mengamati dan mencatat semua kejadian yang terjadi pada saat Kegiatan Belajar Mengajar berlangsung. Pada tahap refleksi peneliti dan observer berdiskusi untuk mengkaji dan menganalisis proses kegiatan sehingga ditemukan kelemahannya. Keempat tahap-an ini selalu berhubungan dan berkelanjutan serta mengalami perbaikan-perbaikan hingga tercapainya tujuan yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus dimana siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan, siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan, dan siklus III terdiri dari 2 kali pertemuan. Alokasi waktu 3x35 menit untuk setiap pertemuan dan 2x35 menit khusus untuk pertemuan

2 siklus I. Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I sampai dengan siklus III, penerapan langkah-langkah teknik *Team Quiz* pada pembelajaran PKn sudah sesuai dengan RPP dan skenario pembelajaran. Hasil observasi proses pembelajaran dengan teknik *Team Quiz* dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siklus I, II dan III

Aktivitas	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Rata-rata
Rata-rata	3	3,4	3,6	3,3
Prosentase	75%	85%	90%	83%

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa hasil observasi pembelajaran dengan teknik *Team Quiz* pada siklus I mencapai 3 atau sebesar 75%, pada siklus II mencapai 3,4 atau sebesar 85%, dan pada siklus III mencapai 3,6 atau sebesar 90%. Hasil siklus I dibanding siklus II mengalami peningkatan sebanyak 0,4 atau sebesar 10% sedangkan dari siklus II ke siklus III meningkat sebanyak 0,2 atau sebesar 5%. Skor rata-rata observasi yaitu 3,3 atau sebesar 83% (baik). Hasil observasi siklus I belum dikategorikan tuntas karena baru mencapai 75%, sedangkan siklus II dan siklus II sudah tuntas karena melebihi 80%. Begitu juga rata-rata siklus I, II, dan II mencapai 83%.

Langkah pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* yaitu: (1) pemilihan topik menjadi 3 bagian, (2) pembagian kelompok A, B, dan C, (3) penyampaian format pelajaran dan materi pertama sekitar

10 menit, (4) penyusunan pertanyaan kelompok A, (5) lempar jawab pertanyaan pada kelompok B dan C, (6) lempar jawab pertanyaan pada kelompok C dan B, (7) penyampaian materi kedua dengan penanya kelompok B, (8) penyampaian materi ketiga dengan penanya kelompok C, (9) menyimpulkan. Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran pada siklus I, siklus II, dan siklus III sudah masuk kategori baik. Perbandingan siklus I, siklus II, dan siklus III selalu mengalami kenaikan dari setiap langkah pembelajaran dengan teknik *Team Quiz*. Namun, hasil pembelajaran dapat dioptimalkan lagi agar terjadi peningkatan yang lebih signifikan.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang baik akan berdampak pada hasil belajar yang baik pula. Begitu juga dengan kenaikan proses yang dapat menghasilkan kenaikan hasil belajar. Hasil belajar diperoleh dari hasil nilai tes/evaluasi siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan teknik *Team Quiz* pada setiap pertemuan. Hasil belajar siswa dengan teknik *Team Quiz* pada pembelajaran PKn dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I, II, dan III

Kriteria	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Rata-rata
Rata-rata Nilai	75	78	83	79
Persentase Ketuntasan	78%	89%	94%	87%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa kelas IV semakin meningkat. Nilai siswa dikatakan tuntas jika mencapai KKM 70 ke atas, sedangkan indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti adalah siswa yang tuntas belajar mencapai 80% ke atas dari jumlah keseluruhan. Hasil rata-rata nilai siklus I yaitu 75, siklus II yaitu 78, dan siklus III yaitu 83. Rata-rata prosentase siswa yang tuntas pada siklus I sebesar 78% atau sebanyak 14 siswa, siklus II sebesar 89% atau sebanyak 16 siswa, dan siklus III sebesar 94% atau sebanyak 17 siswa. Sedangkan rata-rata prosentase siswa yang belum tuntas pada siklus I sebesar 22% atau sebanyak 4 siswa, siklus II sebesar 11% atau sebanyak 2 siswa, dan siklus III sebesar 6% atau sebanyak 1 siswa. Dari rata-rata ketuntasan tersebut juga dapat disimpulkan bahwa pada setiap siklus rata-rata siswa yang tuntas selalu mengalami peningkatan, meskipun pada siklus III ada seorang siswa yang belum juga mencapai KKM dikarenakan siswa tersebut membutuhkan bimbingan ekstra dalam pembelajaran. Jika dibandingkan dengan siklus I, terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 11% atau sebanyak 2 siswa. Begitu juga dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 5% atau sebanyak 1 siswa. Rata-rata nilai siswa siklus I, siklus II, dan siklus III sebesar 79 serta rata-rata prosentase siswa yang tuntas pada siklus I, siklus II, dan siklus III sebesar 87%. Dengan demikian rata-rata prosentase siklus I, siklus II, dan siklus III sudah dikatakan tuntas

dimana hasilnya melebihi 80%. Dengan demikian hasil belajar siswa selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* pada siswa kelas IV SDN Slarang 01 yang dilaksanakan dengan maksimal menjadi salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn khususnya materi sistem pemerintahan pusat dan globalisasi. Melalui teknik *Team Quiz* siswa dapat mengekspresikan dirinya untuk tampil dalam kelompok tanpa keadaan yang menegangkan. Suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih santai tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kondisi tersebut memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada siswa. Pembagian materi yang bertahap memudahkan siswa mengingat materi pelajaran. Sementara kuis dan diskusi dapat mengaplikasikan nilai karakter PKn itu sendiri seperti kerjasama, sportifitas, tanggungjawab, keaktifan, kekompakkan, saling menghargai, dan sebagainya.

Kendala yang muncul selama penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* dalam pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN Slarang 01 yaitu: (1) beberapa siswa kurang aktif dan masih didominasi siswa yang pandai, (2) ada kelompok yang kurang kompak saat berdiskusi dan lempar jawab, (3) beberapa siswa terlihat menyalahkan jawaban kelompok lain dan kurang sportif, (4) persiapan media dan tempat duduk kurang maksimal, (5) memerlukan banyak waktu, (6) ada kesulitan dalam membuat

pertanyaan. Hal tersebut sesuai pendapat Slavin (1995) yang menyatakan bahwa jika tidak dirancang dengan baik, pembelajaran akan memunculkan beberapa siswa yang tidak bertanggung jawab secara personal pada tugas kelompoknya dan hanya mengekor apa yang dilakukan teman-teman satu kelompoknya (Miftahul Huda, 2011: 68). Dari berbagai kendala yang muncul, solusi pemecahan masalahnya adalah: (1) peneliti memotivasi siswa yang kurang aktif dan menjelaskan pentingnya partisipasi dalam kuis, (2) peneliti memberikan aturan tentang penilaian proses pembelajaran dalam kuis dari kerjasama, keaktifan, tanggung jawab, dan lain-lain, (3) peneliti menetapkan aturan permainan dan sanksi bagi kelompok yang melanggar peraturan dalam kuis, (4) peneliti lebih maksimal dalam mempersiapkan media dan posisi tempat duduk, (5) peneliti menyiapkan rangkuman materi setiap bagian dan mempercepat penataan tempat duduk agar penggunaan waktu lebih efisien, (6) peneliti membimbing dan membantu kelompok saat berdiskusi membuat pertanyaan. Hal tersebut dapat disiasati oleh guru dengan membantu membuat pertanyaan kuis seperti pendapat Silberman agar memberikan tim pertanyaan kuis yang telah dipersiapkan yang darinya mereka memilih kapan mereka mendapat giliran menjadi pemandu kuis (2012: 176).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa

kelas IV SDN Slarang 01 Tahun Ajaran 2012/2013 maka dapat disimpulkan: (1) penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* dalam peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN Slarang 01 Tahun Ajaran 2012/2013 dengan langkah-langkah yaitu: (a) pemilihan topik, (b) pembentukan kelompok, (c) penyampaian format pembelajaran dan materi pertama, (d) penyusunan pertanyaan kelompok A, (e) lempar jawab pertanyaan pada kelompok B dan C, (f) lempar jawab pertanyaan pada kelompok C dan B, (g) penyampaian materi kedua dengan penanya kelompok B, (h) penyampaian materi ketiga dengan penanya kelompok C, (i) menyimpulkan, (2) penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Slarang 01 Tahun Ajaran 2012/2013 dengan prosentase siswa yang tuntas siklus I sebesar 78% (14 siswa), siklus II sebesar 89% (16 siswa), dan siklus III sebesar 94% (17 siswa), (3) kendala yang muncul yaitu: (a) beberapa siswa kurang aktif dan ada kelompok yang kurang kompak, (b) beberapa siswa menyalahkan jawaban kelompok lain, (c) persiapan kurang maksimal dan memerlukan banyak waktu, (d) ada kesulitan dalam membuat pertanyaan. Adapun solusinya yaitu: (a) peneliti memotivasi siswa yang kurang aktif dan menjelaskan pentingnya partisipasi dalam kuis, (b) peneliti menetapkan aturan permainan dan sanksi bagi kelompok yang melanggar peraturan dalam kuis, (c) peneliti menyiapkan media dengan maksimal dan membuat rangkuman

materi setiap bagian, (d) peneliti membimbing kelompok membuat pertanyaan.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti memberikan saran yaitu : (1) guru hendaknya mempersiapkan segala sesuatu dengan maksimal sehingga pembelajaran berjalan dengan baik, guru mengatur waktu sebaik-baiknya agar waktu lebih efisien, lebih banyak melibatkan peran siswa secara aktif dalam melaksanakan pembelajaran, dan diharapkan menerapkan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* sebagai alternatif teknik dalam proses pembelajaran, (2) siswa diharapkan dapat membangun pengetahuannya sendiri dalam memahami konsep-konsep PKn dan diharapkan berperan aktif dalam pelaksanaan kuis serta bekerjasama dalam kelompok agar hasil belajar yang dicapai maksimal dan suasana pembelajaran lebih hidup, (3) hendaknya sekolah menginspirasi guru-guru untuk selalu melaksanakan proses belajar siswa aktif seperti teknik *Team Quiz* dan diharapkan juga dilaksanakan pada subjek dan tempat yang berbeda untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan teknik *Team Quiz* dalam pembelajaran, (4) hendaknya peneliti lebih mengoptimalkan penerapan pembelajaran kooperatif teknik *Team Quiz* khususnya dalam pembelajaran PKn kelas IV sehingga tercipta proses dan hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Wahab, A.A. & Sapriya. (2011).
Teori & Landasan Pendidikan

Kewarganegaraan.
Bandung: Alfabeta.

Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyanto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif.* Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.

Silberman, M.L. (2012). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif.* Bandung: Nuansa.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Miftahul Huda. (2011). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktural, dan Model Penerapan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT. Bumi Aksara