

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran IPA di MI

1. Nurpauziah Ramadanti

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung
Djati Bandung, Indonesia
Nurpauziah22@gmail.com

2. Asis Saefuddin

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung
Djati Bandung, Indonesia
asissaefuddin@gmail.com

3. Alvin Yanuar Rahman

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung
Djati Bandung, Indonesia
alvinyanuar@gmail.com

ABSTRAK

This study was motivated by the low level of creative thinking skills among fifth-grade students at MI Ar-Rifa in the subject of Natural Sciences. Initial assessment results revealed that out of 24 students, 14 (59%) had not reached the Minimum Mastery Criteria (MMC) of 70, with an average class score of 59.6 and a classical completeness rate of only 41%. The limited development of students' creative thinking was attributed to the use of conventional teaching models that lacked interactivity and failed to involve students actively in the learning process. This study aimed to explore: (1) the creative thinking abilities of students before the implementation of the *Team Quiz* cooperative learning model, (2) how the model was applied during the learning process, and (3) the improvement in students' creative thinking skills after each intervention cycle. Conducted in a fifth-grade classroom at MI Ar-Rifa, the study employed a mixed-method approach, combining qualitative and quantitative data analysis. The research was designed as classroom action research implemented in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through written tests, observation, and documentation. The results indicated a consistent improvement in students' creative thinking skills. The average score increased from 59.6 in the pre-cycle to 68.5 in the first cycle, and to 75.0 in the second cycle. Likewise, the classical completeness rate rose from 41% to 62% and finally reached 83%. These outcomes demonstrate that the *Team Quiz* cooperative learning model is effective in enhancing creative thinking skills among students in science learning.

Kata Kunci: *Team Quiz* Cooperative Learning Model, Creative Thinking Ability, Science Subjects

Informasi Artikel

Naskah Diterima:
10 Juli 2025

Naskah Direvisi
25 Agustus 2025

Naskah Diterbitkan:
25 September 2025

A. PENDAHULUAN

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.

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. KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz*

Model Pembelajaran kooperatif disebut cooperative learning, terdiri dari dua kata yaitu "cooperative" (kerjasama) dan "learning" (belajar), merujuk pada proses pembelajaran yang dilakukan melalui kolaborasi bersama. Model ini membentuk sebuah komunitas belajar, di mana peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran secara kolektif. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk belajar bersama, saling mendukung, dan berinteraksi guna meningkatkan pemahaman mereka (Simamora, 2024). Jadi Model pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan metode belajar yang menekankan kerjasama dalam kelompok

untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model ini mendorong siswa untuk saling berkolaborasi, mendukung, dan berinteraksi sehingga pemahaman mereka meningkat.

Amalia dkk (2023) mengemukakan bahwa Model pembelajaran kooperatif melibatkan peserta didik yang bekerja sama dalam kelompok untuk saling mendukung dalam memahami konsep, menyelesaikan masalah, atau melakukan penyelidikan. Ini adalah suatu pendekatan yang menekankan pada kolaborasi antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. setiap kelompok berupaya bekerja sama untuk mencapai hasil yang diinginkan. hal ini sesuai dengan pendapat Sulistio & Haryanti (2022), bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang menekankan pentingnya kolaborasi antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. siswa saling mendukung dan berinteraksi dalam memahami materi pelajaran, yang pada gilirannya dapat memperdalam pemahaman mereka dan meningkatkan keterampilan sosial melalui kerja sama.

Menurut Saefuddin & Berdiati (2014), Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, menginspirasi, penuh tantangan, dan menyenangkan. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk saling berkolaborasi dalam kelompok kecil yang terdiri dari individu dengan beragam tingkat kemampuan, sehingga interaksi dan saling belajar di antara mereka dapat terjadi secara optimal. Adapun menurut Suprijono (2013), Pembelajaran kooperatif ini merupakan pendekatan yang dapat meningkatkan pemahaman

siswa terhadap materi pelajaran, membantu mereka memahami berbagai konsep, serta mendorong siswa untuk lebih aktif, terlibat, dan konstruktif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa memiliki kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, mendiskusikan tugas, dan menyampaikan pendapat mereka. Pembelajaran kooperatif juga memungkinkan integrasi berbagai ide serta pengujian konsep secara bersama-sama. tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan daya ingat, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan mentransfer pengetahuan ke dalam berbagai situasi. Selain itu, pembelajaran kooperatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru sebagai satu-satunya sumber belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif atau cooperative learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam model ini, peserta didik saling berkolaborasi, mendukung, dan berinteraksi untuk memahami konsep, menyelesaikan masalah, atau melakukan penyelidikan. Pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tetapi juga mengasah keterampilan sosial, berpikir kritis, dan kemampuan mentransfer pengetahuan ke situasi lain. Selain itu, pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif, mandiri, dan terlibat dalam proses belajar, menciptakan suasana yang lebih menyenangkan serta mengurangi ketergantungan pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar.

Tipe *team quiz* merupakan model pembelajaran kooperatif yang

dikembangkan oleh Mel Silberman dalam (Dedih 2016) *Team quiz* adalah salah satu variasi dari model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya. Menurut Silberman, seperti yang dikutip dalam jurnal Imas Layung, *team quiz* membantu siswa memahami materi melalui metode yang tidak membosankan atau menakutkan. Dedih (2016) mengemukakan bahwa, dalam model *team quiz* siswa dikelompokkan ke dalam tiga tim, di mana setiap anggota bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis, sementara tim lainnya menggunakan waktu mereka untuk memeriksa catatan. Proses pembelajaran dimulai dengan guru yang menjelaskan materi secara keseluruhan kepada kelas. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok untuk mempelajari materi tersebut bersama-sama, saling membantu, memberikan arahan, serta bertanya dan menjawab untuk memperdalam pemahaman. Setelah pembelajaran selesai, diadakan kompetisi akademis antar kelompok. Kompetisi ini mendorong suasana belajar yang penuh motivasi, di mana siswa berusaha dengan semangat untuk meraih hasil terbaik demi memenangkan pertandingan akademis tersebut. Fitrianasari (2021) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *team quiz* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini terjadi karena model tersebut memungkinkan siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran serta mendorong mereka untuk memiliki tanggung jawab lebih besar terhadap materi yang dipelajari.

Jadi model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* adalah salah satu metode kooperatif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya. Dalam pelaksanaannya, siswa bekerja dalam kelompok besar, saling membantu untuk memahami materi, dan berpartisipasi dalam kuis kompetitif antar kelompok, yang mendorong motivasi belajar. Model ini tidak hanya memfasilitasi diskusi, bertanya, dan berbagi informasi, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep. Penelitian menunjukkan bahwa metode ini efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena melibatkan mereka yang secara aktif dalam proses pembelajaran dan mendorong rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz*

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.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Zain dan Yusdi, sebagaimana dikutip oleh Anggun (2021), menjelaskan bahwa kemampuan meliputi keterampilan, kekuatan, dan kesanggupan seseorang yang diperoleh melalui usaha pribadi. Sementara itu, Anggiat dan Hadiati (dalam Anggun, 2021) mengungkapkan bahwa kemampuan adalah dasar yang dimiliki individu, yang berkembang dari pengalaman kerja yang dilakukan dengan baik dan berhasil. Tingkat kemampuan seseorang dapat dilihat dari sejauh mana pendidikan dan pengalaman yang dimiliki. Semakin tinggi tingkat pendidikan dan pengalaman yang diperoleh, semakin besar pula tingkat kompetensi dan keberhasilannya (Anggun, 2021). Dengan demikian, kemampuan mencakup kesanggupan untuk mencapai target, yang dipengaruhi

oleh pendidikan serta pengalaman individu.

Facione (dalam Uloli Ritin, 2021) menyatakan bahwa pemikiran kreatif adalah bentuk pemikiran yang menghasilkan wawasan baru, pengetahuan, dan cara pandang yang berbeda. Pemikiran kreatif termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat diperlukan siswa agar dapat beradaptasi dengan dunia modern yang terus berkembang. Selain itu, anak-anak dengan pola pikir kreatif cenderung mampu mewarnai hidup mereka dengan berbagai inovasi dan solusi baru.

Adapun menurut Mahanal & Zubaidah dalam (Sholihah, Saefuddin, & Rahmah, 2023), Kemampuan kreatif merupakan bekal penting bagi siswa dalam menghadapi berbagai tantangan kompleks di lingkungan masyarakat. Kemampuan ini dapat diasah melalui pengembangan pola pikir yang kreatif. Berpikir secara kreatif menjadi salah satu aspek utama dalam pendidikan yang perlu dimiliki siswa, tidak hanya untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran, tetapi juga untuk mengatasi berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Berpikir kreatif merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan ide-ide yang orisinal, variatif, dan relevan sebagai solusi terhadap suatu permasalahan. Menurut Aji (2024), berpikir kreatif melibatkan proses berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menciptakan banyak kemungkinan jawaban atau pendekatan terhadap suatu situasi, serta berpikir konvergen untuk memilih dan menyempurnakan ide terbaik yang paling sesuai. Dalam konteks pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif sangat penting karena membantu siswa untuk melihat permasalahan dari berbagai

sudut pandang, menggali potensi gagasan secara bebas, serta menemukan solusi yang inovatif dan tidak terpaku pada satu cara tertentu. Dengan kata lain, berpikir kreatif tidak hanya mencerminkan kecerdasan intelektual, tetapi juga menunjukkan fleksibilitas kognitif dan keberanian dalam mengeksplorasi hal-hal baru. Dari beberapa pengertian di atas, berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan hal-hal baru dengan memadukan berbagai konsep yang telah ada.

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Munandar (2014) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki empat indikator utama, yaitu:

1. Kelancaran (Fluency)

Kelancaran mengacu pada kemampuan seseorang untuk berpikir atau bertindak dengan lancar, menghasilkan gagasan serta solusi yang relevan untuk memecahkan masalah.

Ciri-cirinya meliputi:

- a) Mampu menghasilkan banyak ide atau jawaban yang berkaitan.
- b) Melaksanakan aktivitas belajar dengan baik.
- c) Memproses pemikiran secara lancar dan efisien.

3. Keluwesan (Flexibility)

Keluwesan adalah kemampuan untuk berpikir secara fleksibel. Seseorang dengan kemampuan ini dapat menciptakan gagasan yang lebih beragam, memberikan solusi dari berbagai sudut pandang, dan berpikir dengan cara yang tidak monoton.

Ciri-ciri keluwesan meliputi:

- a) Mampu menghasilkan interpretasi yang beragam.
- b) Dapat mengembangkan pendekatan atau metode yang berbeda.

- c) Melihat permasalahan dari perspektif yang bervariasi.

4. Keaslian (Originality)

Keaslian adalah kemampuan untuk menciptakan ide atau konsep baru yang unik dan berbeda dari pemikiran orang lain.

Ciri-cirinya:

- a) Menghasilkan ide yang tidak biasa.
- b) Menciptakan inovasi yang belum ada sebelumnya.
- c) Mengkombinasikan berbagai konsep untuk menghasilkan sesuatu yang baru

5. Perincian (Elaboration)

Perincian adalah kemampuan untuk memperjelas atau mengembangkan suatu ide atau objek menjadi lebih detail.

Ciri-cirinya meliputi:

- a) Mampu menambahkan, memperkaya, atau mengembangkan suatu gagasan.
- b) Memberikan rincian mendalam terhadap objek yang diamati.

Indikator-indikator ini mendukung pengembangan kreativitas dengan fokus pada pengayaan ide dan pengolahan informasi secara unik dan terstruktur.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD/MI

a. Kurikulum 2013 dan Pembelajaran IPA di Kelas V

Menurut Salahudin & Nurhidayah (2022), Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik yang mendorong siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui tahapan 5M: Mengamati, Menanya, Menalar, Mencoba, dan Mengomunikasikan. Selain itu, Kurikulum 2013 memiliki ciri khas dalam pengurangan jumlah mata pelajaran, dari 10 menjadi 6, termasuk mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). dalam Kurikulum 2013, terdapat buku panduan tematik integratif yang

menggabungkan berbagai mata pelajaran, termasuk IPA dalam satu tema. Pembelajaran IPA dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa. Menurut penelitian, pembelajaran tematik integratif IPA di MI membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah melalui pendekatan yang terstruktur dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, tema lingkungan atau ekosistem memungkinkan siswa untuk mempelajari materi seperti siklus air, fotosintesis, atau pelestarian lingkungan melalui berbagai aktivitas praktis.

b. Pengertian Mata Pelajaran IPA di SD/Mi

Pendidikan IPA adalah salah satu bidang penting dalam sistem pendidikan yang berperan besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mencetak peserta didik yang mampu berpikir kritis, kreatif, logis, dan memiliki inisiatif tinggi. Pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar menjadi wadah untuk mengasah berbagai potensi siswa, termasuk keterampilan dalam proses ilmiah, kemampuan memecahkan masalah, keterampilan mengamati, serta membentuk kebiasaan bekerja secara mandiri dan disiplin. Selain itu, pembelajaran IPA juga berperan dalam menanamkan kejujuran, sikap sosial yang positif, serta keterampilan praktis yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari di masyarakat (Unaenah & Muawiyah 2019).

Sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu langkah yang diambil pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di tingkat sekolah dasar adalah dengan diterapkannya Kurikulum 2013. Pembelajaran IPA (Ilmu

Pengetahuan Alam) bertujuan untuk melatih siswa agar memiliki sikap kritis, kreatif, dan peka terhadap alam serta segala isinya (Mangkuwibawa dkk 2024). Sejalan dengan penerapan Kurikulum 2013, pembelajaran kini lebih fokus pada peran aktif siswa dalam proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung dan membimbing siswa, bukan lagi sebagai satu-satunya sumber informasi. Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, kreativitas, dan keterampilan siswa dalam memahami alam serta memecahkan masalah sehari-hari. Selain itu, IPA juga membantu membentuk karakter positif, seperti kejujuran, disiplin, dan inisiatif. Dengan penerapan Kurikulum 2013, pembelajaran IPA lebih fokus pada peran aktif siswa, dengan guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendukung proses belajar.

c. Tujuan Mata Pelajaran IPA di SD/MI

Menurut Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022 Tujuan Mata Pelajaran IPA di SD/MI Yaitu Sebagai Berikut :

1. Mengembangkan rasa ingin tahu siswa terhadap berbagai gejala alam dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari secara ilmiah dan reflektif.
2. Menumbuhkan sikap ilmiah, seperti jujur, teliti, bertanggung jawab, serta terbuka terhadap ide-ide baru dan perbedaan pendapat.
3. Membiasakan siswa melakukan pengamatan, eksperimen sederhana, hingga membuat kesimpulan melalui proses berpikir kritis dan logis.
4. Menanamkan kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan alam serta bertindak ramah lingkungan dalam kehidupan nyata.

5. Mendorong siswa agar mampu mengaitkan ilmu pengetahuan dengan teknologi, lingkungan, dan masyarakat secara kontekstual dan berkelanjutan.
6. Menyiapkan siswa menjadi individu yang mampu menghadapi perubahan zaman dengan bekal pengetahuan dan keterampilan sains dasar.
7. Membentuk landasan berpikir ilmiah sebagai bagian dari karakter Pelajar Pancasila yang tangguh, adaptif, dan berpikir masa depan.

d. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPA di SD/MI

Ruang lingkup pembelajaran IPA di SD tidak hanya mencakup alam semesta, tetapi juga segala hal yang ada di dalamnya, termasuk makhluk hidup dan berbagai proses kehidupan. Ruang lingkup pelajaran IPA di SD/MI menurut Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022 Ruang lingkup, pembelajaran IPA di SD/MI meliputi beberapa aspek utama: pertama, pengenalan diri, kesehatan, benda, makhluk hidup, dan lingkungan sekitar; kedua, analisis data kualitatif dan kuantitatif melalui penyelidikan ilmiah untuk memecahkan masalah sehari-hari; ketiga, pemahaman tentang struktur dan fungsi makhluk hidup, interaksi ekosistem, serta pelestarian lingkungan; keempat, pengenalan sifat dan wujud zat, serta penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari; kelima, konsep gaya dan gerak benda beserta penerapannya; keenam, berbagai bentuk energi dan perubahan energi, termasuk alternatifnya; ketujuh, gelombang, kelistrikan, dan kemagnetan serta pemanfaatannya; kedelapan, perubahan alam dan upaya mitigasi bencana; dan kesembilan, tata surya serta pengaruh rotasi dan revolusi bumi terhadap kehidupan di Bumi (Permendikbudristek, 2022).

Ruang lingkup pembelajaran IPA di SD dalam Kurikulum 2013 dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar yang mencakup aspek spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Menurut keputusan (Permendikbudristek, 2022), materi pembelajaran IPA di SD meliputi berbagai topik, seperti tubuh dan panca indra, tumbuhan dan hewan, sifat dan wujud benda, alam semesta, daur hidup makhluk hidup, gaya dan gerak, energi dan sumber energi, perubahan bumi, serta lingkungan dan sumber daya alam. Selain itu, ada juga pembahasan tentang iklim, cuaca, sistem pernapasan manusia, kesehatan, serta konsep-konsep fisika dan kimia sederhana, seperti hantaran panas, listrik, dan magnet.

Dari pemaparan ruang lingkup tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD mencakup berbagai konsep dasar seperti alam semesta, biologi, fisika, dan kimia, yang disampaikan secara sederhana dan konseptual. Semua topik ini merupakan dasar dari materi pembelajaran IPA yang dikembangkan di sekolah dasar.

e. Materi Mata Pelajaran IPA di SD/MI

Materi IPA yang diambil pada penelitian ini yaitu materi ekosistem dari buku ekosistem tematik terpadu kurikulum 2013 kelas V tema 5 yang disusun oleh Diana Puspita (2017). berikut materi mengenai ekosistem, meliputi Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1,2 dan 5, mengenai ekosisten dan komponennya, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, dan daur hidup hewan. kemudian Tema 5 Subtema 2 pembelajaran 1 dan subtema 3 pembelajara 1 dan 6, yang mencakup hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem, simbiosis, serta usaha menjaga keseimbangan ekosistem.

C. METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan metode campuran. Menurut penjelasan Creswell dalam Hendri (2022), mixed method merupakan strategi penelitian yang mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan. Pendekatan ini memberikan ruang bagi peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap suatu permasalahan. Salah satu kelebihan utama dari pendekatan ini adalah kemampuannya dalam menutupi kekurangan yang mungkin muncul jika hanya menggunakan satu jenis metode saja. Dengan memadukan kedua jenis data tersebut, peneliti dapat melihat suatu fenomena dari berbagai sudut secara lebih menyeluruh. Penelitian kuantitatif berlandaskan pada prinsip ilmiah yang konkret, objektif, terukur, dan sistematis, serta menekankan pada analisis data numerik yang diolah menggunakan metode statistik. Sementara itu, penelitian kualitatif lebih menitikberatkan pada kajian fenomena sosial dan budaya dalam lingkungan yang alami, dengan penyajian data dalam bentuk deskripsi kata-kata (Hardani, dkk., 2020)

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2016), PTK merupakan suatu bentuk kajian reflektif yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelasnya sendiri. Desain tindakan yang digunakan merujuk pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart (1988), yang dikembangkan dari gagasan awal oleh Kurt Lewin (1946). Siklus dalam model ini mencakup empat tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2)

pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung serta dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes tertulis yang diberikan kepada siswa berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer berasal dari siswa kelas V MI Ar-Rifa sebagai subjek utama penelitian. Sumber data sekunder meliputi dokumen pendukung yang diperoleh dari guru kelas, kepala sekolah, serta arsip pembelajaran yang relevan dengan kegiatan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu:

1. Observasi, untuk merekam aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan.
2. Tes tertulis, digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa. Soal diberikan dalam bentuk uraian yang disusun berdasarkan empat indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan perincian. Tes ini diberikan pada setiap akhir siklus sebagai alat evaluasi.
3. Dokumentasi, digunakan untuk mendukung data observasi melalui bukti visual berupa foto kegiatan dan catatan lapangan lainnya selama tindakan berlangsung.

Melalui kombinasi teknik tersebut, peneliti dapat memantau secara menyeluruh proses pelaksanaan tindakan

serta menilai efektivitas model pembelajaran *Team Quiz* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum tindakan dilakukan, pembelajaran IPA di kelas V MI Ar-Rifa masih didominasi metode ceramah dan diskusi terbuka yang kurang menggugah partisipasi aktif siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Dari 24 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, dengan rata-rata nilai kelas 59,6 dan ketuntasan belajar klasikal hanya 41%. Aktivitas siswa pun terpantau rendah; mayoritas siswa bersikap pasif, jarang bertanya atau berpendapat, serta cenderung hanya mencatat.

Tindakan pada Siklus I dilaksanakan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Quiz. Kegiatan diawali dengan pengelompokan siswa, pemberian materi singkat, dilanjutkan penyusunan soal oleh masing-masing kelompok, dan sesi kuis antar kelompok. Pada pelaksanaan awal (Tindakan I), aktivitas siswa mencapai 53% dan guru sebesar 57%. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan teknis, seperti pembagian waktu dan penguatan peran guru, aktivitas siswa meningkat menjadi 64% dan guru 66% pada Tindakan II. Nilai rata-rata siswa naik menjadi 68,5 dengan ketuntasan klasikal 62%. Walaupun belum memenuhi indikator keberhasilan, perkembangan ini menunjukkan respons positif dari siswa.

Refleksi dari siklus sebelumnya dijadikan dasar perbaikan. Guru menyederhanakan format kuis, memperjelas instruksi, dan memberikan motivasi personal kepada siswa yang

masih pasif. Pada Tindakan I, aktivitas siswa mencapai 77% dan guru 84%. Di Tindakan II, aktivitas meningkat menjadi 81% untuk siswa dan 88% untuk guru. Nilai rata-rata siswa juga meningkat menjadi 75,0 dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 83%, melebihi ambang keberhasilan yang ditentukan ($\geq 75\%$).

Peningkatan yang terjadi dari pra-siklus ke Siklus II cukup signifikan. Dari rata-rata nilai 59,6 pada pra-siklus, menjadi 68,5 di Siklus I, dan mencapai 75,0 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 41% menjadi 62% di Siklus I, dan 83% di Siklus II. Peningkatan ini mencerminkan bahwa pendekatan *Team Quiz* bukan hanya meningkatkan performa akademik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar yang menyenangkan dan kompetitif, oleh karena itu siswa kelas V di MI Ar-Rifa telah mencapai ketuntasan belajar klasikal.

Tabel 1. Hasil Tes Pra Siklus

Keterangan	Jumlah
Siswa mampu berpikir kreatif	10
Siswa belum mampu berpikir kreatif	14
Jumlah skor seluruh siswa	1.430
Nilai rata-rata siswa	59,5
Presentase ketuntasan belajar klasikal	41%
Kriteria ketuntasan belajar klasikal	Cukup

Tabel 2. Hasil Tes Siklus I

Keterangan	Jumlah
Siswa mampu berpikir kreatif	15
Siswa belum mampu berpikir kreatif	9
Jumlah skor seluruh	1.645

Keterangan	Jumlah
siswa	
Nilai rata-rata siswa	68,5
Persentase ketuntasan belajar klasikal	62%
Kriteria ketuntasan belajar klasikal	Baik

Tabel 3. Hasil Tes Siklus II

Keterangan	Jumlah
Siswa mampu berpikir kreatif	20
Siswa tidak mampu berpikir kreatif	4
Jumlah skor seluruh siswa	1.800
Nilai rata-rata siswa	75,0
Persentase ketuntasan belajar klasikal	83%
kriteria ketuntasan belajar klasikal	Sangat Baik

Pada Tabel 1. Sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Ar-Rifa, siswa terlebih dahulu diberikan tes uraian untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mereka. Berdasarkan hasil tes tersebut, tampak bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih berada pada tingkat yang rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh hanya mencapai 59,6, sementara tingkat ketuntasan belajar klasikal baru menyentuh angka 41%.

Rendahnya hasil ini diduga kuat berkaitan dengan pendekatan pembelajaran yang sebelumnya digunakan, yaitu metode diskusi. Pendekatan ini ternyata kurang mampu membangkitkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Banyak dari mereka terlihat pasif, hanya duduk mendengarkan tanpa antusiasme, sehingga ruang untuk mengasah kreativitas dan daya pikir pun menjadi sangat terbatas. Kebosanan pun mulai terasa di kalangan

siswa karena suasana kelas yang kurang dinamis dan tidak memberikan ruang kebebasan dalam berpikir.

Berdasarkan hasil analisis data dalam pembelajaran IPA kelas V di MI Ar-Rifa, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz*. Pada Siklus I Tindakan I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 59,6, dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 41%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai batas minimal ketuntasan (≥ 75). Pada Siklus I Tindakan II, nilai rata-rata meningkat menjadi 68,5 dan ketuntasan klasikal naik menjadi 62%, meskipun capaian ini belum sepenuhnya memenuhi target ketuntasan. Hal ini menjadi dasar dilakukannya refleksi dan perbaikan pembelajaran untuk siklus berikutnya.

Memasuki Siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan. Pada Siklus II Tindakan II, nilai rata-rata siswa naik menjadi 75,0, dan ketuntasan klasikal mencapai 83%, yang berarti sebagian besar siswa telah mencapai standar minimal. Peningkatan ini semakin terasa, di mana siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, kreativitas yang mulai muncul dalam diskusi kelompok, serta kerja sama yang terbangun dalam proses *Team Quiz*. Rata-rata keseluruhan pada Siklus I adalah 68,5 dengan ketuntasan 62%, dan pada Siklus II meningkat menjadi 75,0 dengan ketuntasan 83%. Angka ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* mampu mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa secara bertahap dan signifikan.

Dukungan terhadap hasil ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu oleh Putri Fitrianasari (2021) dengan judul

”Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Ekosistem Kelas V MI NU 53 Turunrejo Brangsong Kendal”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengaruh *Team Quiz* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui interaksi kelompok, penyusunan soal, serta diskusi aktif yang menumbuhkan keberanian berpendapat dan eksplorasi ide. Berdasarkan hasil siklus II, ketuntasan klasikal mencapai 83% yang termasuk kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* telah tercapai. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus ini karena hipotesis dinyatakan diterima.

E. SIMPULAN

Pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila minimal 75% dari jumlah peserta didik telah mencapai nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MI Ar-Rifa adalah sebesar 70. Berdasarkan hasil tes pra-siklus, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa hanya mencapai 59,6 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 41% dari total 24 siswa.

Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, terdapat peningkatan nilai rata-rata menjadi 68,5 dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 62%. Selanjutnya, tindakan dilanjutkan ke Siklus II dan menghasilkan rata-rata nilai sebesar 75,0 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 83%. Capaian ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran yaitu ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ telah

terpenuhi pada akhir Siklus II. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus tersebut.

Dengan demikian, berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V MI Ar-Rifa. Model ini terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, memfasilitasi diskusi yang konstruktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, kompetitif, dan bermakna.

F. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. U. (2024). *Creative Thinking Ability in Indonesia: A Literature Review*. Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta, 6(1). <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.29025>
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif. Cahya Ghani Recovery.
- Anggun. (2021). Pengaruh Kemampuan Sumber Daya Manusia, Komunikasi
- Arikunto, Suharsimi, et al. 2016. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksra..
- Fitrianasari, P. (2021) Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Ekosistem Kelas V Mi Nu 53 Turunrejo Brangsong Kendal Skripsi

- Fitriani, E., & Mulyasa, E. (2020). *Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hardani, dkk., (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hendri, Ridar. (2022). *Mixed Methods Untuk Penelitian Perikanan*. Riau. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Mangkuwibawa, H., dkk. (2024). *Pendekatan Aktif dalam Pembelajaran IPA*.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Nuraeni, A. (2022). *Pendekatan Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Media Edu
- Nurhidayah, N., & Salahudin, A. (2022). *Dasar-Dasar Pendidikan dalam Kurikulum 2013*. Bandung: Alfabeta.
- Organisasi dan Fasilitas Kerja Terhadap Kinerja Penyelenggaraan Pelayanan Administrasi Terpadu di Kecamatan (Paten) di Daerah Penerbit Guepedia.
- Saefuddin, Asis., dan Ika Berdiati. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sholihah, Z., Saefuddin, A., & Rahmah, S. K. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Context Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran IPA di Kelas IV. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan* Nonformal, 9(1), 209-218. <https://doi.org/10.37905/aksara.9.1.209-218>.
- Simamora, H. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kolaborasi dan Pemahaman Siswa.
- Sulistio, T., & Haryanti, D. (2022). Pendekatan Kooperatif untuk Peningkatan Keterampilan Sosial dan Pemahaman Siswa.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Unaenah, E., & Muawiyah, I. (2019). Perbandingan Model Problem Based Learning dan Model Inquiry terhadap Hasil Belajar IPA SD. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 10-18. Retrieved from <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad> (<http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad>)
- Uloli, R. (2021). *Berpikir kreatif dalam penyelesaian masalah: Tantangan pembelajaran abad 21*. Jember: RFM Pramedia.