

Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Dan Model Pembelajaran *Team quiz* Terhadap Hasil Belajar IPA

The Effect Of The Use Of Audiovisual Media And Team quiz Learning Models On Science Learning Outcomes

Dian Perayanti Sinaga*, Sumarny Tridelpina Purba, & Nanda Winalda

Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Simalungun, Pematangsiantar, Indonesia

Diterima: 01 Juli 2022; Direview: 04 Juli 2022; Disetujui: 22 Juli 2022

*Corresponding Email: dianperavanti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual dan model pembelajaran *team quiz* terhadap hasil belajar. Teknik sampling menggunakan *cluster random sampling* dengan sampel eksperimen I (MIPA2) menggunakan media audiovisual dan eksperimen II (MIPA3) menggunakan model pembelajaran *team quiz*. Instrumen menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 soal kemudian di analisis untuk mencari mean, median, modus, standar deviasi, uji normalitas, homogenitas, linearitas, paired sampel t-test, independent sampel t-test, uji regresi, uji-f, uji koefisien determinasi, dan kategori hasil belajar. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji ANOVA dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan bantuan program SPSS 21. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audiovisual dan model pembelajaran *team quiz* terhadap keberhasilan belajar dengan nilai probabilitas $0,000 \leq 0,05$ dengan $F_{hitung} 16,581 > F_{Tabel} 4,006$. Hasil uji-t sampel berpasangan menunjukkan terdapat perbedaan 17,33% antara penggunaan media audiovisual dengan model pembelajaran *team quiz*. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya penggunaan media audiovisual dan model pembelajaran *team quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar di SMA YPK Pematangsiantar.

Kata kunci : Media audiovisual; Team quiz; Hasil belajar; IPA

Abstract

This study aims to determine the effect of using audiovisual media and the team quiz learning model on learning outcomes. The sampling technique used cluster random sampling with experimental sample I (MIPA2) using audiovisual media and experiment II (MIPA3) using the team quiz learning model. The instrument used a multiple choice test of 20 questions and then analyzed to find the mean, median, mode, standard deviation, normality test, homogeneity, linearity, paired sample t-test, independent sample t-test, regression test, t-test, f-test, the coefficient of determination test, and the category of learning outcomes. Furthermore, the data obtained were analyzed using the ANOVA test with a significance level of 5% ($\alpha = 0.05$) with the help of the SPSS 21 program. The results showed a significant effect between the use of audiovisual media and the team quiz learning model on learning success with a probability value of $0.000 < 0.05$ with $F_{hitung} 16.581 > F_{Table} 4.006$. The results of the paired sample t-test showed that there was a 17.33% difference between the use of audiovisual media and the team quiz learning model. Thus H_a is accepted and H_0 is rejected, which means that the use of audiovisual media and the team quiz learning model affects learning outcomes at SMA YPK Pematangsiantar.

Keyword: Audiovisual media; Team quiz; Learning outcomes; IPA

How to Cite : Sinaga, D.P., Purba., S.T., Winalda, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Dan Model Pembelajaran *Team quiz* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Natural Sciences*, 3 (2): 85-94



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting agar potensi yang dimiliki oleh individu dapat berkembang. Potensi yang dimiliki tersebut dapat membantu kehidupan seseorang dimasa mendatang dalam menghadapi tantangan global. Tujuan pendidikan merupakan komponen penting yang berperan untuk menentukan arah kualitas pendidikan secara konstitusional. Rumusan konstitusional menegaskan bahwa arah dan tujuan pendidikan nasional adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa, berbudi pekerti luhur, sehat jasmani rohani, cakap, berilmu, dan kreatif, mengembangkan kemandirian serta menjadi warga negara yang baik. Ini semua dalam rangka membangun watak bangsa yang beradab dan bermartabat (Husamah *et al.*, 2015). Belajar menurut Gagne adalah seperangkat kegiatan yang dirancang untuk membantu memperlancar belajar seseorang agar proses belajar mengajar berjalan dengan optimal sesuai rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Siswa memegang peranan penting karena mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Kurniawan, 2014).

Pendidikan membutuhkan proses pembelajaran, dengan pembelajaran yang baik tujuan pendidikan dapat tercapai. Pembelajaran tidak lepas dari interaksi antara guru dan siswa. Interaksi yang baik berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Keterampilan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan penilaian yang bertujuan untuk memperoleh data bukti yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang disebut faktor internal, dan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang disebut faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kemampuan, kemauan, sikap, minat, dan kecerdasan. Sedangkan faktor eksternal antara lain faktor sekolah, yang meliputi metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru-murid, hubungan siswa-siswa, disiplin sekolah, dan kelengkapan fasilitas sekolah, guru harus menggunakan model dan media yang sesuai dengan materi untuk mencapai tujuan. hasil belajar yang baik tercapai. *Team quiz* merupakan jenis strategi pembelajaran aktif yang dirancang untuk menghidupkan suasana belajar, mendorong kepemilikan siswa atas apa



yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan, dan tidak membuat mereka bosan. Menurut Silberman (2013) agar model pembelajaran *Team quiz* berjalan lebih efektif, dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada model pembelajaran *team quiz* adalah penggunaan media audiovisual. Media audiovisual merupakan media yang memiliki unsur suara yang dipadukan dengan unsur visual.

Media audiovisual berasal dari kata media, yang berarti suatu bentuk komunikasi yang digunakan orang untuk menyampaikan atau menyebarkan gagasan, gagasan, atau pendapat agar gagasan, pendapat, atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi yang dimaksudkan agar dapat diterima oleh siswa melalui indera pendengaran dan penglihatan secara terpadu. Menurut Nurhasana (2021) media audiovisual adalah media yang memadukan audio dan visual, atau biasa disebut dengan media audiovisual. Media audiovisual kemudian dikembangkan melalui integrasi warna, kata, suara, dan gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual dan model pembelajaran *team quiz* terhadap keberhasilan belajar. Berdasarkan hasil observasi di SMA Yayasan Perguruan Keluarga Pematangsiantar diketahui ada problem dalam proses pembelajaran biologi terkait hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dari pernyataan guru mata pelajaran biologi Ibu Lilianna Simanjuntak, S.Pd, bahwa hasil belajar biologi siswa masih tergolong rendah atau belum maksimal karena masih dibawah KKM 70, hal ini ditandai dengan rendahnya nilai rata-rata hasil belajar biologi yang diperoleh siswa dari hasil ujian. Sedangkan pada proses pembelajaran sudah dilakukan berbagai variasi tetapi masih dominan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi.

Proses pembelajaran dengan metode ceramah, guru lebih dominan aktif daripada siswa sehingga menyebabkan siswa kurang aktif. Siswa cenderung mendengarkan dan tidak menangkap apa yang penting dari materi, meskipun hanya 1 atau 2 orang yang bertanya tentang materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang dipandu guru melalui kelompok diskusi juga kurang efisien untuk aktivitas siswa di dalam kelas baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, dan biasanya hanya 1 sampai 4 orang yang aktif dalam diskusi kelompok dan hanya dalam kelompok yang terjadi.



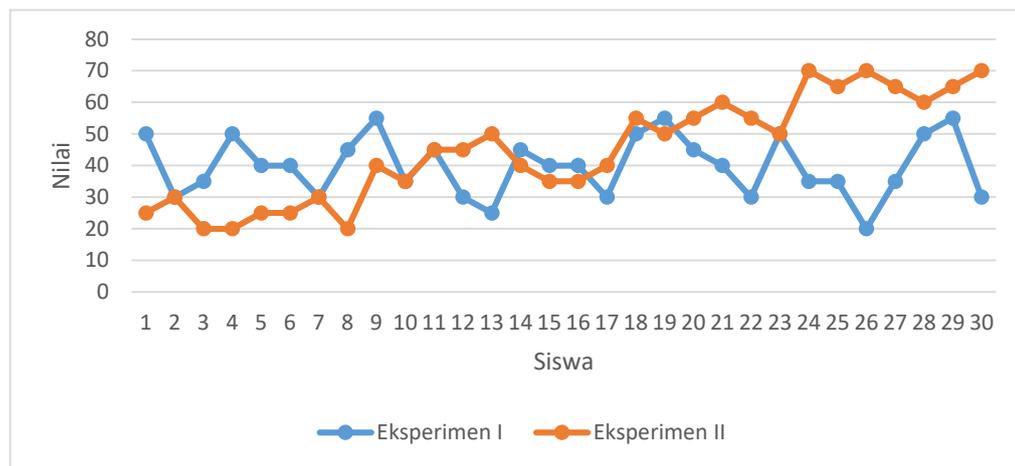
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkendali. Desain penelitian menggunakan *non-equivalent control group design*, dimana dua kelompok dipilih secara acak kemudian dilakukan *pretest* untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara Kelompok Eksperimen I dan Kelompok Eksperimen II. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas X SMA YPK Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2021/2022 berjumlah 124 siswa. Adapun teknik sampling yang digunakan adalah *cluster random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak berdasarkan kelas. Dimana kelas X MIPA 2 sebagai kelas Eksperimen I menggunakan media *audiovisual* dan X MIPA 3 sebagai kelas Eksperimen II menggunakan model pembelajaran *team quiz*. Instrumen menggunakan tes pilihan ganda dengan 20 pertanyaan, kemudian menganalisis mean, median, modus, standar deviasi, uji normalitas, homogenitas, linieritas, uji t sampel berpasangan, uji t sampel independen, uji regresi, uji t- uji, uji f, uji koefisien determinasi dan kategori hasil belajar. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji ANOVA dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) menggunakan program SPSS 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis instrumen penelitian dideskripsikan dengan menggunakan grafik hasil pre-test dan post-test, baik eksperimen I maupun II. Berdasarkan gambar 1 diperoleh jumlah *pretest* kelas eksperimen i adalah 1195 dengan nilai rata-rata sebesar 39,83. Dari 30 siswa kelas eksperimen i (x mipa 2), diperoleh nilai 20 berjumlah 1 orang (3,3%), nilai 25 berjumlah 1 orang (3,3%), nilai 30 berjumlah 6 orang (20%), nilai 35 berjumlah 5 orang (16,7%), nilai 40 berjumlah 5 orang (16,7%), nilai 45 berjumlah 4 orang (13,3%), nilai 50 berjumlah 5 orang (16,7%), nilai 55 berjumlah 3 orang (10,%). Sehingga total akumulatif persentase adalah 100%. Nilai pretest dikelas eksperimen ii adalah 1350 dengan nilai rata-rata sebesar 45. Dari 30 siswa kelas eksperimen ii (x mipa 3), diperoleh nilai 20 berjumlah 3 orang (10,%), nilai 25 berjumlah 3 orang (10%), nilai 30 berjumlah 2 orang (6,7%), nilai 35 berjumlah 3 orang (10%), nilai 40 berjumlah 3 orang (10%), nilai 45 berjumlah 2 orang (6,7%), nilai 50 berjumlah 3 orang (10%), nilai 55 berjumlah 3 orang (10%), nilai 60 berjumlah 2 orang (6,7%), nilai 65 berjumlah 3 orang (10%), nilai 70 berjumlah 3 orang (10%), sehingga total akumulatif persentase sebesar 100%.





Gambar 1. Nilai *pretest* Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

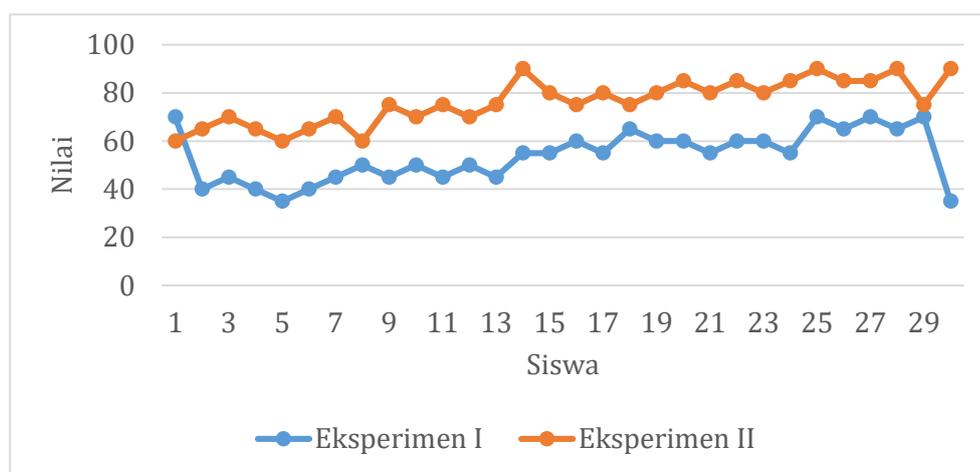
Mengacu pada nilai KKM IPA yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah hanya 10% siswa yang tuntas berdasarkan nilai pre test (Gambar 1) di kelas yang akan menggunakan model pembelajaran *team quiz*. Kelas yang akan menggunakan pembelajaran media *audiovisual* tidak ada yang mencapai minimal yakni 70. Untuk memperkuat kedua kelas ini homogen dilakukan pengujian homogenitas (tabel 1) yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah sebesar $0,36 > 0,05$ dengan kata lain kedua kelas tersebut homogen, tidak ada kelas yang diunggulkan untuk hal ini sehingga layak dilakukan pengujian lebih lanjut.

Tabel 1. Hasil uji homogenitas

	LEVENE STATISTIC	DF1	DF2	SIG.	
HASIL BELAJAR SISWA	<i>Based on mean</i>	4.601	1	58	.036
	<i>Based on median</i>	3.088	1	58	.084
	<i>Based on median and with adjusted df</i>	3.088	1	46.435	.085
	<i>Based on trimmed mean</i>	4.143	1	58	.046

Nilai posttest pada kedua kelas perlakuan terdapat pada gambar 2, dimana jumlah *Posttest* kelas eksperimen I adalah 1615 dengan nilai rata-rata sebesar 53,83. Dari 30 siswa kelas eksperimen I (X MIPA 2) diperoleh nilai 35 berjumlah 2 orang (6,7%), nilai 40 berjumlah 3 orang (10%), nilai 45 berjumlah 5 orang (16,7%), nilai 50 berjumlah 3

orang (10%), nilai 55 berjumlah 5 orang (16,7%), nilai 60 berjumlah 5 orang (16,7%), nilai 65 berjumlah 3 orang (10%), nilai 70 berjumlah 4 orang (13,3%). Dengan total akumulatif persentase sebesar 100%. Sedangkan jumlah *Posttest* di kelas eksperimen II adalah 2290 dengan nilai rata-rata sebesar 76,33. Dari 30 siswa kelas eksperimen II (X MIPA 3) diperoleh nilai 60 berjumlah 3 orang (10%), nilai 65 berjumlah 3 orang (10%), nilai 70 berjumlah 4 orang (13,3%), nilai 75 berjumlah 6 orang (20%), nilai 80 berjumlah 5 orang (16,7%), nilai 85 berjumlah 5 orang (16,7%), nilai 90 berjumlah 4 orang (13,3%). Dengan total akumulatif persentase sebesar 100%.



Gambar 2. Nilai *Posttest* Kelas Eksprimen I dan Kelas Eksperimen II

Nilai post test pada kedua kelas (Gambar 2) menunjukkan perbedaan dalam hal ketercapaian KKM (70), untuk kelas yang menggunakan media *audiovisual* hanya 4 siswa yang mencapai KKM, jika membandingkan dengan nilai pre test yang diperoleh, dengan kata lain hanya 4 siswa yang tuntas. Hal ini disebabkan banyak siswa yang bosan dengan melihat video paparan dari guru. Menurut Haryoko (2009) Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran yang diyakini dapat lebih merangsang minat mahasiswa terhadap perkuliahan adalah media *audiovisual*. Melalui pemanfaatan teknologi komputer diharapkan pembelajaran audiovisual dapat dimanfaatkan untuk memberikan materi pelajaran yang lebih menarik, termasuk memvisualisasikan bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik bagi siswa. Pembelajaran audiovisual dapat menjadi lebih interaktif dan ada lebih banyak lalu lintas yang datang dalam proses pembelajaran. Namun dalam penelitian ini media audiovisual cenderung mengalami penurunan nilai siswa, sehingga dapat dikatakan visualisasi yang ditampilkan kurang menarik. Oleh

karena itu perlu adanya inovasi yang berkesinambungan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkait visualisasi media audiovisual, agar siswa lebih tertarik dan semangat belajar.

Berbeda dengan kelas dengan media audiovisual, 24 dari 30 siswa kelas eksperimen II dengan pembelajaran *team quiz* mencapai KKM. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran *team quiz* melibatkan siswa untuk berdiskusi, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan dan kreativitas (Kusumawati, 2017), komunikasi (Purnama & Afriansyah, 2016), dan *self efficacy* (rasa percaya diri) (Johar *et al.*, 2018).

Tabel. 2 Kategori Hasil Belajar Kelas Eksperimen I

No	Kategori Hasil	Frekuensi	Kategori	Persentase (%)
1	$X < 43$	5	Rendah	16,67%
2	$65 \leq X < 43$	21	Sedang	70%
3	$65 \leq X$	4	Tinggi	13,40%
Jumlah		30		

Berdasarkan data yang diperoleh tabel 2, dengan memperhatikan 30 siswa sebagai sampel dapat diketahui bahwa 5 orang (16,67%) berada dalam kategori rendah, 21 orang (70%) berada dalam kategori sedang, dan 4 orang (13,4%) dalam kategori tinggi. Sementara itu, jika dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 53,83 apabila dimasukkan dalam ketiga kategori di atas, berada pada kategori sedang sehingga dapat disimpulkan bahwa di kelas X MIPA 2 memiliki hasil belajar yang sedang.

Tabel. 3 Kategori Hasil Belajar Kelas Eksperimen II

No	Kategori Hasil	Frekuensi	Kategori	Persentase (%)
1	$X < 66$	6	Rendah	20,00%
2	$85 \leq X < 66$	20	Sedang	67%
3	$85 \leq X$	4	Tinggi	13,30%
Jumlah		30		100%

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 3, dengan memperhatikan 30 siswa sebagai sampel dapat diketahui bahwa 6 orang (20%) berada dalam kategori rendah, 20 orang (66,7%) berada dalam kategori sedang, dan 4 orang (13,3%) dalam kategori tinggi. Sementara itu, jika dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 76 apabila

dimasukkan dalam ketiga kategori di atas, berada pada kategori sedang sehingga dapat disimpulkan bahwa di kelas X MIPA 3 memiliki hasil belajar yang sedang.

Hasil uji regresi linear berganda, diketahui nilai konstanta (a) sebesar 0,204 dan koefisien regresi nilai X_1 sebesar 0,493, sedangkan nilai koefisien regresi nilai X_2 sebesar 0,506. Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 0,204 + 0,493X_1 + 0,506X_2$, yang berarti pengaruh penggunaan media *audiovisual* dan model pembelajaran *team quiz* terhadap hasil belajar berpengaruh positif. Untuk menguji hipotesis digunakan uji t dan uji f dengan bantuan program SPSS 21. Didapatkan nilai signifikansi untuk X_1 (media *audiovisual*) sebesar $0,000 < 0,05$, dan t hitung sebesar $10,996 > 1,701$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap hasil belajar. Sedangkan untuk X_2 (model pembelajaran *team quiz*) nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar $9,401 > 1,701$ yang berarti terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *team quiz* terhadap hasil belajar. Selain itu dilakukan uji f untuk mengetahui apakah penggunaan media *audiovisual* dan model pembelajaran *team quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar dan diperoleh nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ dan nilai F_{hitung} sebesar $16,581 > 4,006$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *audiovisual* dan model pembelajaran *team quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh koefisien determinasi *R squared* sebesar 0,999 yang berarti pengaruh penggunaan media *audiovisual* dan model pembelajaran *team quiz* sebesar 99,9%.

Hamalik dalam Azhar Arsyad (2007) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta memiliki efek psikologis pada siswa. Penelitian yang dilakukan telah menunjukkan bahwa hal itu dapat meningkatkan hasil belajar dalam IPS (Sulfemi & Mayasari, 2019), Penjaskes (Ardyanto, 2018), (Prasetia, 2016) dan IPA pada materi makhluk hidup (Fujiyanto *et al.*, 2016). Namun pada penelitian ini kelas yang menggunakan media *audiovisual* masih rendah dalam hal hasil belajar IPA pada materi ekosistem di SMA YPK Pematangsiantar.

Pembelajaran *team quiz* dapat meningkatkan aktivitas dan kerjasama siswa dalam belajar (Mahmudin, 2019), meningkatkan komunikasi (Anggraeni & Sundayana, 2021), prestasi dan hasil belajar siswa (Maharani *et al.*, 2019; Sri Parnayathi, 2020). Dalam penelitian ini ditunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *team quiz learning*



terhadap hasil belajar yang mencapai 80% yang dinyatakan tuntas (setara dengan KKM) yang memiliki nilai pada rentang 70-90.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar menggunakan nilai probabilitas antara penggunaan media audiovisual dengan model pembelajaran *team quiz* yaitu $0,000 \leq 0,05$ dengan $F_{hitung} 16,581 > F_{Tabel} 4,006$. Hasil uji-t sampel berpasangan menunjukkan terdapat perbedaan 17,33% antara penggunaan media audiovisual dengan model pembelajaran *team quiz*. Jadi H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya penggunaan media audiovisual dan model pembelajaran *team quiz* akan mempengaruhi hasil belajar di SMA YPK Pematangsiantar. Oleh karena itu, peran penggunaan model pembelajaran *audiovisual* dan *team quiz* dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. S., & Sundayana, R. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dan *Team quiz* Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Plusminus: Jurnal*, 1(3), 469–480.
- Ardyanto, S. (2018). Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media *Audiovisual*. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 4(3), 21–32.
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). The use of *audiovisual* media to improve student learning outcomes in material relationships between living creatures. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas pemanfaatan media *audiovisual* sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 1–10.
- Husamah, Arina Restian, R. W. (2015). Pengantar Pendidikan. UMM Press.
- Johar, R., Junita, E., & Saminan, S. (2018). Students' Mathematical Communication Ability and Self-Efficacy Using *Team quiz* Learning Model. *International Journal on Emerging Mathematics Education*, 2(2), 203. <https://doi.org/10.12928/ijeme.v2i2.8702>
- Kurniawan, D. T. (2014). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Website Interaktif Pada Konsep Fluida Statis Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas Xi. *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 19(2), 206–213. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v19i2.462>
- Kusumawati, N. (2017). Penerapan Metode Active Learning Tipe *Team quiz* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Bertanya dan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Ronowijayan Ponorogo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 1(2), 26–36.
- Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., & Sukamto, S. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran *Team quiz* dan Media Teka Teki Silang. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 151. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18522>
- Mahmudin. (2019). The effectiveness of using the quiz team method with interactive media to enhance collaboration and student activity in VII grade of MTs Negeri 3 Cilacap. 4th National Seminar on Educational Innovation (SNIP 2019), 2(1), 134–140.
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Prasetya, F. (2016). Pengaruh Media *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 257–266.



- Purnama, I. L., & Afriansyah, E. A. (2016). Kemampuan komunikasi matematis siswa ditinjau melalui model pembelajaran kooperatif tipe complete sentence dan *team quiz*. *Jurnal Pendidikan Matematika UNSRI*, 10(1), 27–42. <http://www.ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/view/3267/1755>
- Silberman, Melvin L. (2013). *Active Learning: 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: Nusamedia, hal. 175
- Sri Parnayathi, I. G. A. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran *Team quiz* sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 473. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28642>
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media *Audiovisual* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.772.2019>

