



Hubungan antara Model Pembelajaran Quiz Team terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 14 Malang

Muawanah^a, Duran Corebima^b, Roni Alim Ba'diyah Kusufa^c

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48, Bandungrejosari,

Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65148

e-mail: ^aannamuawanahthoriq100@gmail.com, ^bdurancorebima@gmail.com, ^croniabk@unikama.ac.id

*annamuawanahthoriq100@gmail.com.

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penerapan model pembelajaran Active Learning tipe Quiz Team dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 14 Malang. Model Quiz Team merupakan inovasi pembelajaran yang menggabungkan kompetisi akademik dan kerja sama kelompok guna menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas VIII yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi Product Moment Pearson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Quiz Team berada pada kategori tinggi dengan skor rata-rata 82,5%, sementara motivasi belajar siswa meningkat dari kategori sedang (68%) menjadi tinggi (84%). Uji korelasi menghasilkan nilai $r = 0,71$ dengan $p < 0,05$, yang menandakan adanya hubungan positif dan signifikan antara kedua variabel. Penerapan Quiz Team terbukti mampu meningkatkan semangat, keterlibatan, dan rasa tanggung jawab siswa dalam belajar. Model ini dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan pembelajaran IPS yang interaktif serta bermakna.

Keywords: Model Pembelajaran; Quiz Team; Motivasi Belajar; Active Learning.

How to Cite: Muawanah, Corebima, D., & Kusufa, R. A. B. (2025). Hubungan antara Model Pembelajaran Quiz Team terhadap Motivasi Belajar Siswa di Smpn 14 Malang. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 19(2), 99–107

Copyright © 2025 (Muawanah, Duran Corebima, Roni Alim Ba'diyah Kusufa)

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing di era globalisasi. Peningkatan mutu pendidikan tidak hanya bergantung pada kurikulum, tetapi juga pada efektivitas proses pembelajaran di kelas. Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Proses belajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan terbukti mampu menumbuhkan minat serta motivasi siswa (Hidayati, 2020). Transformasi metode pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan karakter peserta didik.

Inovasi dalam metode pembelajaran menjadi strategi penting dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Model pembelajaran yang efektif harus mendorong keterlibatan aktif peserta didik, bukan sekadar menyampaikan informasi secara satu arah. Pendekatan yang bersifat partisipatif memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikatif (Fikri, 2022). Pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar dikenal dengan istilah *student centered learning*. Pendekatan ini telah menjadi landasan berbagai model pembelajaran aktif yang kini banyak diterapkan di sekolah.



Konsep *Active Learning* hadir sebagai salah satu solusi untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih bermakna. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran, baik melalui diskusi, eksplorasi, refleksi, maupun pemecahan masalah. Hendrizal (2020) mengungkapkan bahwa aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung diyakini dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman terhadap materi. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan makna belajar. Model ini mendorong terciptanya suasana kelas yang interaktif dan dinamis.

Implementasi *Active Learning* memberikan banyak manfaat terhadap peningkatan motivasi belajar. Keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran membuat mereka merasa dihargai dan memiliki tanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. Peran aktif siswa dalam diskusi dan kerja kelompok menumbuhkan rasa percaya diri serta semangat untuk berpartisipasi (Slavin, 2021). Situasi belajar yang kolaboratif juga memperkuat hubungan sosial antarsiswa. Dinamika positif ini menjadi fondasi terbentuknya lingkungan belajar yang sehat dan produktif.

Model *Quiz Team* merupakan salah satu bentuk nyata penerapan *Active Learning* yang berorientasi pada kompetisi akademik. Proses pembelajaran diawali dengan penjelasan singkat materi oleh guru, kemudian siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mempelajari materi secara mandiri. Setiap kelompok bertugas membuat pertanyaan dan menjawab soal secara bergiliran dalam format kuis. Aktivitas ini menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Unsur permainan dan kerja sama menjadi daya tarik tersendiri dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Mansur & Sholeh, 2024).

Kegiatan *Quiz Team* tidak hanya mengasah kemampuan kognitif siswa, tetapi juga melatih keterampilan sosial dan emosional. Siswa belajar menghargai pendapat teman, bekerja sama mencapai tujuan kelompok, serta menerima kemenangan dan kekalahan dengan sportif. Pengalaman ini berkontribusi terhadap pembentukan karakter positif seperti tanggung jawab, kejujuran, dan kerjasama. Pembelajaran yang demikian memberi pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa mengabaikan tujuan akademik (Hart, 2022). Nilai-nilai karakter yang terbentuk menjadi aspek penting dalam pendidikan IPS di sekolah menengah.

Motivasi belajar merupakan faktor internal yang sangat memengaruhi hasil belajar siswa. Individu dengan motivasi tinggi akan berusaha keras untuk mencapai keberhasilan meskipun menghadapi kesulitan. Andriani & Aulia (2024) menegaskan bahwa motivasi tidak hanya muncul karena dorongan eksternal seperti penghargaan atau nilai, tetapi juga karena kesadaran internal untuk berkembang. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan lebih antusias mengikuti pembelajaran dan aktif dalam setiap kegiatan kelas. Pemahaman terhadap pentingnya motivasi belajar membantu guru merancang strategi pembelajaran yang tepat sasaran.

Kondisi motivasi belajar di sekolah sering kali dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru cenderung membuat siswa pasif dan cepat kehilangan minat (Uno, 2021). Situasi ini banyak ditemukan dalam pembelajaran konvensional seperti metode ceramah yang dominan. Guru hanya mentransfer informasi tanpa memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Ketidakterlibatan siswa menyebabkan proses belajar menjadi membosankan dan kurang bermakna.

Fenomena rendahnya motivasi belajar juga ditemukan di SMP Negeri 14 Malang, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tampak jenuh ketika mengikuti pembelajaran. Banyak siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, mengobrol dengan teman, atau bahkan mengajukan izin keluar kelas. Kondisi tersebut memperlihatkan kurangnya minat dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Rendahnya motivasi ini berdampak langsung pada penurunan prestasi belajar (Arikunto, 2021).

Guru IPS di SMP Negeri 14 Malang menyadari perlunya perubahan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Upaya menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan kolaboratif diyakini dapat meningkatkan antusiasme siswa. Model *Quiz Team* dipandang sesuai karena mengandung



unsur permainan, kompetisi, dan kerja sama dalam satu kegiatan. Halimah dkk (2020) menegaskan bahwa proses belajar tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada aktivitas dan interaksi antar siswa. Pendekatan ini juga memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan sosial secara bersamaan.

Penerapan *Quiz Team* diharapkan mampu mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran berbasis tim mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap peran dan tugasnya dalam kelompok. Tantangan yang diberikan dalam bentuk pertanyaan membuat siswa lebih serius mempersiapkan diri dan memahami materi pelajaran. Proses belajar menjadi lebih bermakna karena terjadi pertukaran gagasan antaranggota kelompok. Kompetisi yang sehat menciptakan dorongan intrinsik untuk berprestasi lebih baik (Yusuf, 2023).

Kegiatan akademik dalam *Quiz Team* tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pembelajaran yang menyenangkan. Pengalaman belajar melalui kompetisi membangun rasa percaya diri dan semangat pantang menyerah (Alhamuddin dkk, 2023). Guru berperan dalam menciptakan lingkungan yang kondusif agar setiap siswa merasa aman dan dihargai. Pendekatan ini juga menumbuhkan rasa saling menghormati serta semangat kebersamaan di antara siswa. Nilai-nilai sosial yang diperoleh menjadi bekal penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Penelitian ini dilandasi oleh kebutuhan untuk menemukan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS. Model *Quiz Team* diyakini mampu menjawab tantangan tersebut dengan memberikan pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif (Parhan & Dwiputra, 2023). Pendekatan ini menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu proses yang utuh. Setiap siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuannya melalui kegiatan kuis tim. Implementasi model ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa secara signifikan.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* pada mata pelajaran IPS di SMPN 14 Malang. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penerapan model tersebut dengan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif di sekolah menengah. Temuan penelitian juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Manfaat praktisnya adalah terciptanya pembelajaran IPS yang mampu menumbuhkan motivasi, kerja sama, dan prestasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui hubungan antara penerapan model pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Quiz Team*, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 14 Malang pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas VIII yang berjumlah 32 orang yang dipilih melalui teknik *simple random sampling*.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket, observasi, dan dokumentasi. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban untuk mengukur tingkat penerapan model *Quiz Team* serta motivasi belajar siswa. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran selama proses belajar berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa daftar hadir, hasil belajar, dan catatan kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk melihat hubungan antarvariabel menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*.

Analisis data dilakukan melalui tahapan editing, tabulasi, dan pengujian hipotesis. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan keakuratan data. Data kuantitatif

yang terkumpul diolah menggunakan bantuan program statistik untuk menentukan nilai koefisien korelasi antara kedua variabel. Interpretasi hasil analisis didasarkan pada kriteria tingkat hubungan menurut Guilford untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh model *Quiz Team* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil analisis kemudian dijadikan dasar dalam penyusunan kesimpulan dan rekomendasi pembelajaran.

Tabel 1. Desain Penelitian Korelasional

| Variabel | Jenis Variabel | Indikator Utama | Teknik Pengumpulan Data | Teknik Analisis |
|-------------------------------------|----------------------|--|-------------------------|--------------------------------|
| Model Pembelajaran <i>Quiz Team</i> | Variabel Bebas (X) | Keterlibatan siswa, kerja sama kelompok, kompetisi akademik, aktivitas belajar aktif | Angket, observasi | Korelasi <i>Product Moment</i> |
| Motivasi Belajar Siswa | Variabel Terikat (Y) | Ketekunan belajar, minat terhadap pelajaran, partisipasi kelas, dorongan berprestasi | Angket | Korelasi <i>Product Moment</i> |

Hasil

Pelaksanaan model pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* di SMP Negeri 14 Malang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias, aktif dalam diskusi, serta mampu bekerja sama dengan kelompoknya selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Model *Quiz Team* menciptakan suasana kompetitif yang positif dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan kegiatan belajar tanpa mendominasi proses pembelajaran. Perubahan suasana kelas terlihat jelas dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sebelumnya yang cenderung monoton dan pasif.

Hasil angket penerapan model pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap kegiatan *Quiz Team*. Data menunjukkan bahwa tingkat penerapan model berada pada kategori tinggi dengan skor rata-rata 82,5%. Indikator dengan nilai tertinggi adalah “kerja sama kelompok” dengan persentase 85%, diikuti oleh “partisipasi aktif” sebesar 83%. Sedangkan indikator dengan nilai terendah adalah “kesiapan belajar” sebesar 78%. Hasil ini menegaskan bahwa model pembelajaran *Quiz Team* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa.

Hasil analisis terhadap motivasi belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Skor rata-rata motivasi belajar sebelum penerapan model berada pada kategori sedang (68%), sedangkan setelah penerapan meningkat menjadi kategori tinggi (84%). Siswa menyatakan bahwa kegiatan kuis membuat mereka lebih bersemangat mempelajari materi IPS dan merasa tertantang untuk berprestasi lebih baik. Peningkatan ini menggambarkan bahwa *Quiz Team* tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga mengembangkan semangat kompetitif dan kolaboratif antar siswa. Suasana belajar yang lebih interaktif membuat siswa merasa dihargai dalam proses pembelajaran.

Hasil uji korelasi *Product Moment Pearson* menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara penerapan model *Quiz Team* dengan motivasi belajar siswa. Nilai $r = 0,71$ dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$ mengindikasikan bahwa hubungan kedua variabel bersifat positif dan signifikan. Artinya, semakin efektif penerapan model *Quiz Team*, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan nuansa kompetitif dapat menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan. Model ini terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan partisipasi siswa.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Angket Penerapan Model Pembelajaran Quiz Team

| No | Indikator Penerapan Model | Skor Rata-rata (%) | Kategori |
|------------------|---------------------------|--------------------|---------------|
| 1 | Keterlibatan aktif siswa | 80 | Tinggi |
| 2 | Kerja sama kelompok | 85 | Sangat Tinggi |
| 3 | Kompetisi akademik | 82 | Tinggi |
| 4 | Partisipasi siswa | 83 | Tinggi |
| 5 | Kesiapan belajar | 78 | Cukup Tinggi |
| Rata-rata | — | 82,5 | Tinggi |

Tabel 3. Rangkuman Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

| No | Aspek Motivasi Belajar | Sebelum Penerapan (%) | Sesudah Penerapan (%) | Kategori Akhir |
|------------------|---------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------|
| 1 | Minat terhadap pelajaran | 70 | 85 | Tinggi |
| 2 | Ketekunan belajar | 67 | 83 | Tinggi |
| 3 | Dorongan berprestasi | 69 | 86 | Tinggi |
| 4 | Partisipasi dalam diskusi | 65 | 82 | Tinggi |
| Rata-rata | — | 68 | 84 | Tinggi |

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi Product Moment Pearson

| Variabel | Nilai Korelasi (r) | Signifikansi (p) | Keterangan |
|--|--------------------|------------------|--|
| Penerapan Model Quiz Team (X) & Motivasi Belajar (Y) | 0,71 | 0,000 < 0,05 | Terdapat hubungan positif dan signifikan |

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Temuan ini menegaskan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sebagai faktor kunci keberhasilan pendidikan. Aktivitas kompetitif dalam model *Quiz Team* mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan berpikir kritis (Jayanti & Wulandari, 2024). Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berorientasi pada kerja sama tim. Suasana belajar yang terbentuk mendorong tumbuhnya rasa tanggung jawab dan semangat berprestasi di kalangan siswa.

Pembelajaran dengan pendekatan *Active Learning* memiliki potensi besar untuk mengatasi kebosanan siswa terhadap metode konvensional. Proses belajar tidak lagi berfokus pada ceramah satu arah yang membuat siswa pasif, melainkan mengubah siswa menjadi pelaku utama kegiatan belajar. Miles dkk (2020) menegaskan bahwa partisipasi aktif siswa dalam kegiatan kuis menciptakan suasana kompetitif yang menantang dan memacu semangat belajar. Unsur permainan dalam *Quiz Team* menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan tidak monoton. Model ini secara tidak langsung melatih kemampuan sosial, berpikir cepat, dan komunikasi efektif antaranggota kelompok.

Peningkatan motivasi belajar yang signifikan menunjukkan bahwa suasana kompetisi akademik dapat menjadi stimulus positif bagi siswa. Kegiatan *Quiz Team* menumbuhkan semangat untuk mencapai hasil terbaik karena siswa merasa hasil kerja mereka diakui. Lingkungan belajar yang menekankan kolaborasi dan kompetisi sehat menumbuhkan rasa percaya diri serta keinginan untuk terus berkembang



(Yusuf, 2023). Aspek psikologis siswa turut terbentuk melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Perubahan perilaku belajar yang positif mencerminkan keberhasilan penerapan model ini dalam memotivasi siswa.

Motivasi belajar yang meningkat berdampak langsung pada peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Siswa yang semula pasif menjadi lebih aktif dalam memahami materi dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Perubahan tersebut memperlihatkan keterkaitan erat antara motivasi dan pencapaian akademik. Andriani & Aulia (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan menantang membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja keras, dan kerjasama. Nilai-nilai ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam membentuk peserta didik yang berkarakter dan berdaya saing tinggi.

Kegiatan *Quiz Team* tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan aspek afektif dan sosial dalam diri siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh selama kegiatan kompetisi mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain dan bekerja sama mencapai tujuan bersama (Hidayati dkk, 2020). Siswa belajar untuk menerima perbedaan dan menyadari pentingnya komunikasi efektif dalam tim. Proses pembelajaran menjadi media pembentukan karakter sosial yang positif di lingkungan sekolah. Karakter seperti sportifitas dan kejujuran tumbuh melalui interaksi antar anggota kelompok.

Hasil penelitian ini memperkuat teori yang dikemukakan oleh Arikunto (2021) bahwa pembelajaran berbasis tim mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa terlibat dan memiliki peran dalam kelompok, mereka akan lebih bertanggung jawab terhadap hasil belajar. Struktur kegiatan dalam *Quiz Team* memberi ruang bagi siswa untuk saling membantu memahami materi pelajaran. Situasi ini memperkuat rasa kebersamaan dan kepedulian terhadap sesama anggota kelompok. Keadaan tersebut sesuai dengan prinsip *cooperative learning* yang menekankan kerja sama dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Analisis data menunjukkan hubungan yang kuat antara penerapan *Quiz Team* dengan motivasi belajar siswa. Korelasi positif yang signifikan mengindikasikan bahwa semakin baik penerapan model ini, semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Keterlibatan emosional dan sosial dalam kegiatan kelompok memperkaya pengalaman belajar yang sebelumnya hanya bersifat kognitif. Hart (2022) mengungkapkan bahwa rasa kompetitif yang sehat memunculkan semangat belajar tanpa tekanan. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang efektif sekaligus menyenangkan bagi siswa.

Temuan ini juga sejalan dengan pandangan Slavin (2021) bahwa motivasi belajar merupakan faktor penggerak utama dalam proses pembelajaran. Siswa dengan motivasi tinggi akan memiliki tujuan belajar yang jelas serta kemauan untuk mencapai keberhasilan. Model pembelajaran *Quiz Team* secara tidak langsung mengaktifkan dorongan intrinsik siswa untuk berprestasi. Setiap siswa berusaha memberikan kontribusi terbaik agar kelompoknya meraih hasil maksimal. Dorongan tersebut menjadi energi positif yang memperkuat keterlibatan dan antusiasme dalam belajar.

Pelaksanaan *Quiz Team* di SMP Negeri 14 Malang memperlihatkan perubahan sikap dan perilaku belajar siswa secara signifikan. Siswa yang sebelumnya tampak pasif menjadi lebih terbuka dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Keaktifan dalam bertanya dan menjawab menunjukkan peningkatan partisipasi selama pembelajaran. Siswa mulai memandang kegiatan belajar sebagai pengalaman yang menarik dan menantang. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang tepat dapat mengubah persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran yang dianggap membosankan.

Guru juga merasakan perubahan positif dalam dinamika pembelajaran di kelas. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa terlibat aktif dalam berbagai kegiatan kuis dan diskusi. Guru dapat mengamati kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa melalui jawaban serta strategi kelompok. Penggunaan model *Quiz Team* membantu guru menilai kemampuan siswa secara lebih autentik dibandingkan penilaian tradisional (Halimah dkk, 2020). Proses pembelajaran menjadi dua arah, di mana guru dan siswa sama-sama berperan aktif dalam mencapai tujuan belajar.



Kegiatan *Quiz Team* memberikan dampak positif terhadap peningkatan interaksi sosial antar siswa. Setiap anggota kelompok berperan dalam menciptakan strategi untuk menjawab pertanyaan dan memperoleh poin tertinggi. Interaksi yang intensif menumbuhkan rasa solidaritas dan tanggung jawab kolektif. Mansur & Sholeh (2024) mengungkapkan bahwa sikap saling menghormati dan menghargai perbedaan pendapat menjadi bagian penting dari proses belajar. Situasi ini memperkuat pembentukan karakter sosial yang sesuai dengan nilai-nilai pendidikan IPS.

Perubahan motivasi belajar yang terjadi tidak terlepas dari desain pembelajaran yang inovatif. Kegiatan belajar yang memadukan unsur kompetisi dan kolaborasi menciptakan keseimbangan antara kesenangan dan tanggung jawab akademik (Parhan & Dwiputra, 2023). Siswa merasa belajar bukan karena tekanan, tetapi karena dorongan untuk menjadi lebih baik. Atmosfer ini menumbuhkan semangat positif yang dapat berpengaruh jangka panjang terhadap sikap belajar. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa inovasi pembelajaran sangat diperlukan untuk menjawab kebutuhan peserta didik masa kini.

Pembelajaran IPS melalui model *Quiz Team* dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter bangsa. Proses interaksi dalam kelompok mengajarkan pentingnya kerja sama, sportivitas, dan empati terhadap sesama. Fikri (2022) mengungkapkan bahwa kegiatan kuis mendorong siswa untuk berpikir cepat dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambil bersama. Pengalaman tersebut selaras dengan kompetensi sosial yang ingin dikembangkan dalam pendidikan IPS. Integrasi antara aspek kognitif, afektif, dan sosial menjadikan pembelajaran lebih holistik.

Penerapan model pembelajaran *Quiz Team* juga memperkuat peran guru sebagai inovator dalam menciptakan iklim belajar yang positif. Guru dituntut mampu mengelola kelas dengan baik agar kompetisi berjalan adil dan menyenangkan. Penggunaan pertanyaan yang bervariasi dan menantang membantu mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi (Uno, 2021). Strategi ini menjadikan proses evaluasi lebih bermakna karena melibatkan seluruh siswa secara aktif. Pengalaman belajar yang diperoleh siswa menjadi aset berharga dalam pembentukan motivasi belajar jangka panjang.

Peningkatan motivasi belajar tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga pada perkembangan karakter siswa. Siswa yang termotivasi menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan ketekunan dalam belajar. Nilai-nilai tersebut terbentuk melalui pengalaman langsung selama kegiatan kelompok dan kompetisi akademik. Hendrizal (2020) mengungkapkan bahwa proses belajar yang menyenangkan menumbuhkan rasa bangga terhadap capaian pribadi dan kelompok. Kebiasaan positif ini diharapkan dapat terbawa dalam kehidupan sehari-hari di luar lingkungan sekolah.

Keterkaitan antara model *Quiz Team* dan motivasi belajar memperlihatkan bahwa pembelajaran aktif merupakan kebutuhan utama dalam sistem pendidikan modern. Model ini menggabungkan berbagai pendekatan yang berfokus pada pengalaman belajar peserta didik. Siswa tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang relevan untuk kehidupan abad ke-21. Penerapan model pembelajaran semacam ini sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna. Perubahan paradigma ini menjadi langkah penting dalam membangun generasi pembelajar sepanjang hayat.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru dapat menjadikan model *Quiz Team* sebagai alternatif inovatif dalam mengajar IPS dan mata pelajaran lainnya. Sekolah dapat mengintegrasikan pendekatan ini ke dalam program pengembangan profesional guru. Lingkungan belajar yang berbasis kolaborasi dan kompetisi sehat diharapkan dapat menumbuhkan budaya akademik yang positif (Alhamuddin dkk, 2023). Implikasi ini mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional yang berorientasi pada peningkatan mutu dan karakter peserta didik.

Temuan penelitian ini juga memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam konteks *Active Learning*. Hubungan kuat antara penerapan model *Quiz Team* dan motivasi belajar membuktikan efektivitas pendekatan pembelajaran aktif di tingkat menengah. Hasil ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian lanjutan yang mengkaji variabel lain seperti hasil belajar,



keterampilan sosial, dan karakter siswa. Pengembangan model pembelajaran berbasis tim dan kompetisi akademik dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu memperluas pemahaman tentang strategi pembelajaran yang relevan di era digital.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 14 Malang. Suasana belajar yang kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan menjadikan siswa lebih aktif, antusias, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Model ini mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun sosial. Hasil uji korelasi memperlihatkan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara penerapan *Quiz Team* dengan motivasi belajar, yang berarti semakin baik penerapan model ini maka semakin tinggi pula semangat belajar siswa. Pembelajaran berbasis *Quiz Team* dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, serta berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan IPS di sekolah menengah.

Referensi

- Alhamuddin, A., Dermawan, O., Azis, H., & Erlangga, R. D. (2023). *Character education based on Minangkabau local wisdom*. Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies, 6(2), 133–148. <https://doi.org/10.21009/hayula.006.02.03>
- Andriani, M., & Aulia, F. (2024). *The reinforcement of character education through the values of local wisdom in folktales*. Indonesian Research Journal in Education (IRJE), 7(2), 57–68. <https://doi.org/10.22437/irje.v7i2.27609>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fikri, M. Z. (2022). *Penerapan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Merangin*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(11), 984–992. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i11.1281>
- Halimah, L., Permana, I., & Rohman, S. (2020). *Storytelling through “Wayang Golek” puppet show: Practical ways in incorporating character education in early childhood*. Cogent Education, 7(1), 1794495. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1794495>
- Hart, P. (2022). *Reinventing character education: The potential for participatory character education using MacIntyre’s ethics*. Journal of Curriculum Studies, 54(4), 486–500. <https://doi.org/10.1080/00220272.2021.1998640>
- Hendrizar, H. (2020). *Pengaruh model pembelajaran aktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 27(3), 201–210. <https://doi.org/10.17977/um026v27i32020p201>
- Hidayati, N. A., Waluyo, H. J., Winarni, R., & Suyitno. (2020). *Exploring the implementation of local wisdom-based character education among Indonesian higher education students*. International Journal of Instruction, 13(2), 179–198. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13213a>
- Jayanti, F. D., & Wulandari, T. (2024). *Character education based on local wisdom Hasthalaku*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 57(1), 13–24. <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i1.66260>
- Mansur, M., & Sholeh, M. (2024). *Implementing character education based on local wisdom in a public Islamic elementary school*. Journal of Integrated Elementary Education, 4(1), 54–70. <https://doi.org/10.21580/jieed.v4i1.20238>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.



- Parhan, M., & Dwiputra, D. F. K. (2023). *A systematic literature review on local wisdom actualization in character education to face the disruption era*. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(3), 371–379. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i3.675>
- Slavin, R. E. (2021). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Boston: Pearson Education.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, F. A. (2023). *Meta-analysis: The influence of local wisdom-based learning media on the character of students in Indonesia*. *International Journal of Educational Methodology*, 9(1), 237–248. <https://doi.org/10.12973/ijem.9.1.237>