

# Penerapan Metode *Team Quiz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X-F SMA Labschool Jakarta

Efraim Syailendra Mozrapa\*<sup>1</sup>, Abhi Rachma Ramadhan<sup>2</sup>, Siska Damayanti<sup>3</sup>, Ismi Adnin<sup>4</sup>, Hazmin Hafid Putranto<sup>5</sup>, Emi Susanti<sup>6</sup>

efraimasyailendra92@gmail.com\*<sup>1</sup>

<sup>1,2,5</sup>Universitas Negeri Jakarta

<sup>3,4</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>6</sup>Universitas Sriwijaya

## Abstract

*The challenge of creating an effective and enjoyable Indonesian history lesson for students is still being pursued. Negative assumptions about learning Indonesian history by students are a problem that must be eliminated given the urgency of educational history, which is in fact very important for students. This research tests the detection and application of the implementation team quiz method to improve learning outcomes of Indonesian history at Labschool Jakarta High School, so it is hoped that this research will become an innovative solution to improve Indonesian History learning outcomes for students in classes X-F at Labschool Jakarta High School. This research is class action research (classroom action research) conducted in two cycles. The findings stated that in cycle one, the learning outcomes of students only reached a proportion of 38.23%. Then, in the second cycle, student learning outcomes reached a percentage of 82%. The conclusion of the research is that this method succeeded in increasing the learning outcomes of Indonesian students in classes X-F at SMA Labschool Jakarta.*

**Kata kunci:** *Learning Methods, Team Quiz, Learning Innovations, Indonesian History.*

## Abstrak

Tantangan menciptakan pembelajaran Sejarah Indonesia yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik masih terus di-upayakan. Asumsi negatif tentang pembelajaran Sejarah Indonesia oleh peserta didik menjadi persoalan yang harus dihilangkan mengingat urgensi pendidikan sejarah yang faktanya sangat penting untuk peserta didik. Penelitian ini berupaya untuk mengeksplorasi serta merefleksikan penerapan metode team quiz guna mengoptimalkan hasil belajar sejarah Indonesia di SMA Labschool Jakarta, sehingga diharapkan riset ini menjadi solusi inovatif untuk mengoptimalkan hasil kajian Sejarah Indonesia siswa dikelas X-F Sekolah Menengah Atas Labschool Jakarta. Riset ini yaitu penelitian tindakan kelas yang dikerjakan dua siklus. Hasil temuan menyatakan siklus satu hasil belajar siswa hanya memperoleh persentase 38,23%. Kemudian siklus dua hasil belajar siswa memperoleh persentase 82%. Kesimpulan riset yaitu metode ini berhasil mengoptimalkan hasil kajian sejarah Indonesia siswa dikelas X-F Sekolah Menengah Atas Labschool Jakarta.

**Kata kunci:** Metode Pembelajaran, Team Quiz, Inovasi Pembelajaran, Sejarah Indonesia

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian usaha yang terencana guna menghasilkan lingkungan belajar yang memotivasi siswa untuk secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya, meliputi spiritual, keagamaan, budi pekerti, intelektual, akhlakul karimah, serta keahlian yang relevan dengan kehidupan, masyarakat, dan negara (Wisudayanti, 2022). Agar pendidik dapat memanifestasikan pembelajaran yang tepat serta efisiensi, diperlukan berbagai upaya aktif

untuk mencapai tujuan tersebut. Keberhasilan proses pembelajaran di kelas sangat tergantung dengan pemahaman guru mengenai peran, fungsi, dan relevansi dari mata pelajaran yang diajarkannya (Febriana, 2021).

Selain memahami kapasitas serta manfaat mata pelajaran, guru diperlukan untuk mengaplikasikan beragam metode pengajaran yang mengubah paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran (Norniati, 2023). Ditambah era globalisasi saat ini yang menyebabkan pergeseran pemikiran, adab, serta budaya masyarakat menjadi persoalan yang harus diperhatikan oleh dunia pendidikan untuk dapat tetap dibina dan dipantau agar tetap berjalan lurus sebagaimana mestinya. Di Indonesia, ujian yang terus dilirik dalam dunia pendidikan adalah bagaimana menemukan cara-cara kreatif dan upaya-upaya yang menarik untuk lebih meningkatkan pandangan belajar peserta didik, terkhusus mata pelajaran yang dianggap menyusahkan dan kurang menarik, misalnya Sejarah Indonesia.

Di Sekolah Menengah Labschool Jakarta, minat belajar sejarah sering kali berkurang, dan hasil belajar yang dicapai juga sering kali rendah. Hal ini memicu kekhawatiran di kalangan guru, karena penilaian negatif ini dapat mempengaruhi pertumbuhan pengalaman dan prestasi akademik siswa. Menanggapi tes tersebut, eksplorasi ini bermaksud untuk mengkaji pemanfaatan strategi pembelajaran tes kelompok sebagai suatu penyusunan kreatif dalam mengembangkan lebih lanjut hasil menelaah Sejarah Indonesia siswa di kelas X-F Sekolah Menengah Atas Labschool Jakarta.

Sebagaimana Alfian dalam (Absor, 2020) menyebutkan bahwa memang salah satu tantangan dalam pembelajaran sejarah di persekolahan adalah para siswa yang banyak merasa monoton dan bosan, ditambah pembelajaran sejarah kebanyakan dianggap bukanlah pembelajaran yang penting bagi peserta didik. Ditambah saat ini semakin berkembangnya dunia yang tentu mempengaruhi tuntutan pembelajaran sejarah di sekolah, peserta didik sudah lebih mahir dikarenakan kemudahan akses informasi digital sehingga pembelajaran sejarah dengan metode konvensional seperti metode ceramah yang monoton diasumsikan sudah tidak efektif lagi (Hidayanti, 2021).

Pada hal urgensi dari pendidikan sejarah pada hakikatnya adalah dapat menumbuhkan kemampuan intelektual kritis yang tajam dengan pengetahuan dan pemahaman luas berkaitan atau bersumber dari sejarah di Indonesia terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini (Nazmi, 2019). Selain itu juga pembelajaran sejarah dijadikan asupan dalam menggambarkan arah perkembangan nasional, artinya urgensi pendidikan sejarah ini dijadikan landasan untuk pengembangan mutu pemahaman sejarah, kemudian pentingnya sejarah lokal daerah juga dalam membangun semangat nasionalisme peserta didik (Handy, 2021). Oleh sebab itu, diperlukan usaha yang cukup ekstra agar menggalakkan minat belajar peserta didik dan memperbaiki hasil belajarnya pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Teknik tes kelompok ialah suatu prosedur pembelajaran yang menyertakan peserta didik dengan efektif dan intuitif (Mutakin, 2022). Dalam strategi ini siswa dipisahkan menjadi beberapa kelompok yang akan mengikuti permainan tes kelompok (Maharani, 2019). Setiap

kelompok bertugas untuk menyusun pertanyaan singkat, sementara tim lain menyusun jawaban berdasarkan catatan mereka. Materi pembelajaran akan diatur berdasarkan jumlah kelompok, sehingga setiap kelompok memiliki kesempatan sebagai kelompok penyusun pertanyaan dan kelompok yang memberikan jawaban. Dengan melalui kompetisi yang sehat antara kelompok, diharapkan siswa akan lebih bersemangat dalam mencari solusi atas tantangan sejarah yang dihadapi, sekaligus memperkuat keterampilan berkolaborasi, berdiskusi, dan bekerjasama (Parnayathi, 2020).

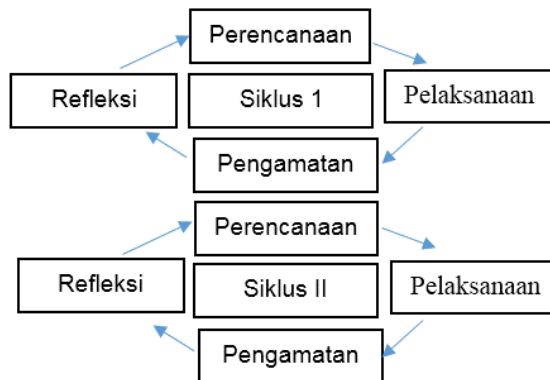
Begitu pula dengan kajian sebelumnya oleh (Pahlawati, 2023) dalam ulasan kali ini, hal serupa diteliti namun dengan berbagai teknik eksplorasi, khususnya eksplorasi subyektif dengan pendekatan fenomenologis. Riset ini menghasilkan penggunaan teknik tes kelompok terbukti secara mendasar lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Demikian pula dengan ujian-ujian sebelumnya yang dipimpin oleh (Mustofa, 2021) yang menggunakan teknik eksplorasi serupa namun mata pelajaran eksplorasinya unik, khususnya siswa Sekolah Dasar (SD) juga menyatakan bahwa penggunaan strategi tes kelompok terbukti lebih mengembangkan mental hasil belajar pada siswa.

Meskipun memiliki kemiripan dengan penjelajahan masa lalu yang telah selesai, namun terdapat perbedaan dalam ulasan ini dibandingkan dengan ujian sebelumnya, khusus ujian ini ditujukan kepada siswa tingkat sekolah menengah, yang memiliki substansi mental pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Seperti yang sudah menjadi rahasia umum (LN, 2018) faktanya meskipun siswa SMA dianggap sudah cukup matang dalam berpikir dan berperilaku, namun mereka tetap memerlukan strategi pengkajian yang mengasyikkan guna menambah hasil belajar kognitifnya. Komponen kognitif peserta didik harus selalu diolah dan dikembangkan semenarik mungkin.

Dengan mengadopsi metode *team quiz* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia, diharapkan akan terjadi perubahan positif dalam persepsi dan minat belajar siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dan berinteraksi ini harapannya, hal ini dapat mengurangi rasa bosan siswa terhadap pelajaran Sejarah, sekaligus meningkatkan rasa keingintahuan terhadap sejarah bangsa. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi untuk mengembangkan mutu pembelajaran Sejarah Indonesia Sekolah Menengah Atas Labschool Jakarta serta berperan aktif dalam mengembangkan hasil kajian peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Tindakan kelas merupakan riset dilangsungkan dua siklus. Setiap siklus berupa tahapan-tahapan yang mencakup merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksi. Gambar 1 menggambarkan dua siklus tahapan PTK secara visual.



**Gambar 1.** Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Kegiatan PTK dikerjakan pada materi muncul, berkembang, dan runtuhnya Kesultanan Samudra Pasai dan Kesultanan Aceh (1496-1903). Durasi penelitian berlangsung 3 bulan, dari bulan Februari sampai April, di ajaran genap tahun pelajaran 2022/2023. Langkah pertama riset ialah merencanakan tindakan, melibatkan penyusunan strategi pembelajaran berupa RPP, model, metode, serta mengimplementasikan media belajar, fokus khususnya pada penerapan metode *team quiz*. Proses observasi dilakukan oleh peneliti sebagai bagian dari tindakan dan menjadi dasar refleksi. Setelah pemeriksaan hasil persepsi, dilakukan tahap refleksi, dan siklus berikutnya dirombak mengingat pengujian akibat siklus yang lalu apabila penemuan eksplorasi belum sampai pada kaidah pencapaian yang telah ditetapkan.

Siswa dan guru yang menjadi bagian dalam proses pembelajaran menjadi subjek penelitian PTK ini. Kelas X-F dan pendidik Sejarah Indonesia di SMA Labschool Jakarta dijadikan mata pelajaran eksplorasi. Total siswa yang terlibat dalam riset ini sebanyak 34 orang, dengan uraian 19 laki-laki serta 15 perempuan. Sedangkan instruktur Drs. Iwan Kurniadi dijadikan bahan eksplorasi.

Instrumen yang dipakai dalam riset ini yaitu lembar soal penilaian siswa. Parameter pencapaian kecakapan belajar sudah dimasukkan ke soal-soal pada lembar evaluasi belajar siswa. Jenis instrumen yang digunakan melibatkan pertanyaan pilihan ganda, dengan total 20 pertanyaan terkait materi muncul, berkembang, dan runtuhnya Kesultanan Samudra Pasai dan Kesultanan Aceh (1496-1903).

Tata cara penyelidikan hasil penilaian pembelajaran siswa diselesaikan dengan memperhatikan standar pemenuhan pembelajaran siswa. Untuk menjamin tingkat ketuntasan belajar siswa digunakan strategi pendampingan.

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Standar prestasi yang digunakan dalam setiap siklus adalah mencapai minimal 75% siswa yang menyelesaikan model pemenuhan dasar (KKM), yaitu nilai setara atau lebih dari 78.

**HASIL DAN PEMBAHASAN****HASIL**

Berikutnya adalah Tabel 1 yang menunjukkan hasil kajian peserta didik di siklus satu.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Kelas X-F Siklus Satu

<b>Kode Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
S1	70	Tidak tuntas
S2	68	Tidak tuntas
S3	65	Tidak tuntas
S4	66	Tidak tuntas
S5	70	Tidak tuntas
S6	71	Tidak tuntas
S7	80	Tuntas
S8	70	Tidak tuntas
S9	65	Tidak tuntas
S10	80	Tuntas
S11	61	Tidak tuntas
S12	60	Tidak tuntas
S13	85	Tuntas
S14	75	Tidak tuntas
S15	70	Tidak tuntas
S16	85	Tuntas
S17	80	Tuntas
S18	71	Tidak tuntas
S19	83	Tuntas
S20	71	Tidak tuntas
S21	60	Tidak tuntas
S22	67	Tidak tuntas
S23	65	Tidak tuntas
S24	79	Tuntas
S25	70	Tidak tuntas
S26	60	Tidak tuntas
S27	82	Tuntas
S28	61	Tidak tuntas
S29	80	Tuntas
S30	60	Tidak tuntas
S31	85	Tuntas
S32	84	Tuntas

S33	88	Tuntas
S34	78	Tuntas

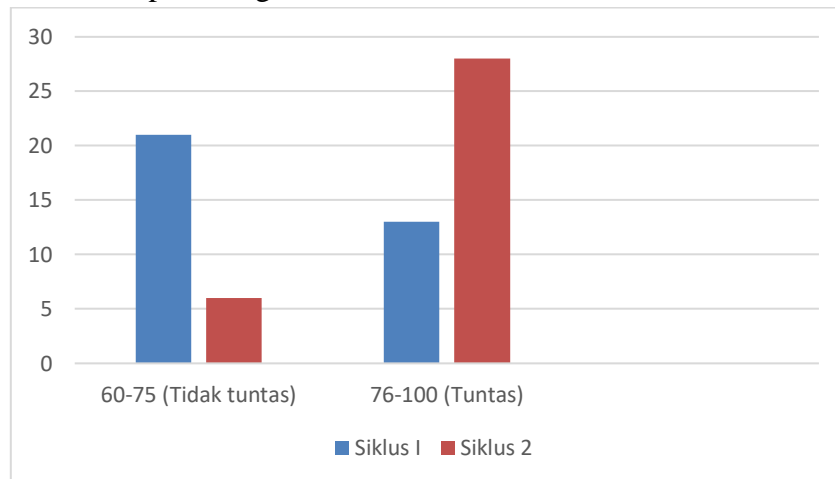
Dari Tabel 1 terlihat tingkat ketuntasan hasil kajian peserta didik pada substansi muncul, berkembang, serta runtuhnya Kesultanan Samudra Pasai dan Kesultanan Aceh (1496-1903) hanya mencapai 13 siswa dengan persentase sebesar 38,23%. Selain itu, dampak lanjutan dari siklus kedua dapat diamati di Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Kelas X-F Siklus Dua

Kode Siswa	Nilai	Keterangan
S1	78	Tuntas
S2	85	Tuntas
S3	80	Tuntas
S4	81	Tuntas
S5	78	Tuntas
S6	80	Tuntas
S7	80	Tuntas
S8	78	Tuntas
S9	81	Tuntas
S10	88	Tuntas
S11	75	Tidak tuntas
S12	80	Tuntas
S13	87	Tuntas
S14	75	Tidak tuntas
S15	70	Tidak tuntas
S16	85	Tuntas
S17	80	Tuntas
S18	70	Tidak tuntas
S19	85	Tuntas
S20	80	Tuntas
S21	80	Tuntas
S22	79	Tuntas
S23	81	Tuntas
S24	78	Tuntas
S25	70	Tidak tuntas
S26	60	Tidak tuntas
S27	82	Tuntas
S28	81	Tuntas
S29	80	Tuntas

S30	78	Tuntas
S31	85	Tuntas
S32	80	Tuntas
S33	84	Tuntas
S34	84	Tuntas

Pada Tabel 2, terlihat peningkatan tingkat ketuntasan hasil belajar pada materi muncul, berkembang, dan runtuhnya Kesultanan Samudra Pasai dan Kesultanan Aceh (1496-1903). Tercatat sejumlah 28 siswa yang mencapai kriteria tuntas dengan presentase 82%. Selanjutnya, korelasinya akan terlihat pada diagram di bawah.



**Gambar 2.** Perbandingan hasil belajar siswa siklus 1 dan siklus 2

## PEMBAHASAN

Pelaksanaan belajar menggunakan metode pembelajaran *team quiz* dilakukan sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Tahap awal dimulai dengan penyampaian presentasi kelas oleh guru menggunakan media presentasi *PowerPoint*, yang membahas tentang muncul, berkembang, dan runtuhnya Kesultanan Samudra Pasai dan Kesultanan Aceh (1496-1903).

Setelah presentasi selesai, pembelajaran dilanjutkan dengan pembentukan tim dalam pembelajaran kelompok. Satu kelompok berisi 3-5 peserta didik yang diutus oleh guru. Pada tahap ini siswa berdiskusi dan mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang telah diberikan oleh instruktur. Instruktur berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan dukungan kepada siswa selama proses percakapan berkumpul. Waktu percakapan yang dipesan adalah 30 menit, sebab peserta didik terbiasa dengan model pembelajaran terfokus instruktur biasa, percakapan mereka memerlukan waktu selama 40 menit. Karena keterbatasan waktu, tahap ketiga yaitu permainan tidak dapat dilaksanakan sebagaimana yang direncanakan. Meskipun demikian, guru tetap memberikan kesempatan bagi perwakilan kelompok untuk menyampaikan

hasil diskusi mereka, dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran dari diskusi dan kerjasama yang terjadi di antara siswa saat berlangsungnya pembelajaran.

Berikutnya, hasil telaah siswa setelah menerapkan metode *team quiz* pada pembelajaran diukur dan dianalisis. Tabel 1 menampilkan tahap keberhasilan hasil belajar siswa ketika materi muncul, berkembang, dan keruntuhan Kesultanan Samudra Pasai dan Kesultanan Aceh (1496-1903) sebanyak 13 peserta didik, dengan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 38,23%. Dengan angka ketuntasan yang belum mencapai harapan, diperlukan implementasi siklus II untuk mengembangkan hasil belajar siswa.

Penyusunan modifikasi pada siklus II mencakup beberapa aspek penting. Pertama, dilakukan kontrol lebih ketat terhadap waktu diskusi sehingga tidak melewati batas waktu yang ditentukan, sehingga pembelajaran dapat selesai dalam satu pertemuan. Kedua, peserta didik diberikan beragam soal latihan yang dapat dikerjakan selama sesi pembelajaran maupun untuk tugas sekolah, guna membantu mereka lebih memahami dan menguasai materi dengan lebih baik. Ketiga, peserta didik lebih dihibung dan didorong untuk lebih aktif berpartisipasi dalam setiap komponen pembelajaran *team quiz*.

Melalui siklus II ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dan mengatasi kendala-kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Pengalaman belajar yang dimodifikasi dimaksudkan guna mendapatkan pengalaman belajar yang lebih tepat dan meningkatkan keterlibatan serta ketekunan siswa saat pembelajaran berlangsung. Tidak hanya itu, dengan dilakukannya siklus II, diharapkan dapat mengubah penilaian siswa terkait mata pelajaran Sejarah Indonesia, sehingga minat belajar mereka meningkat dan hasil belajar menjadi lebih optimal.

Pada siklus II, waktu diskusi peserta didik dapat dimaksimalkan selama 30 menit, sehingga tahap permainan dapat berhasil dilaksanakan. Pada tahap permainan, guru memberikan permasalahan yang tertulis pada gulungan kertas kepada perwakilan peserta didik dari setiap kelompok. Selanjutnya, peserta didik berdiskusi bersama teman-teman kelompoknya untuk mencari solusi atas permasalahan tersebut. Kelompok yang berhasil menyelesaikan permasalahan dengan cepat berhak untuk menyampaikan jawaban mereka dan mendapatkan kesempatan untuk mengambil gulungan kertas berikutnya. Guru menghitung poin dari setiap kelompok pada tahap keempat, dan pada akhirnya, guru menyimpulkan hasil pembelajaran serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mengumpulkan poin tertinggi.

Hasil belajar peserta didik pada materi muncul, berkembang, dan runtuhnya Kesultanan Samudra Pasai dan Kesultanan Aceh (1496-1903) juga diukur dalam Tabel 2. Dalam Tabel tersebut, terlihat peningkatan signifikan dalam tingkat keberhasilan hasil kajian peserta didik sesudah mengaplikasikan metode pembelajaran *team quiz* di siklus II. Banyaknya peserta didik yang memperoleh keberhasilan naik menjadi 28 orang, dan persentase keberhasilan naik dari 38,23% pada siklus satu menjadi 82,35% di siklus dua. Dengan begitu, dapat diambil benang merah melalui perbaikan metode pembelajaran dengan menerapkan metode *team quiz* pada



kedua siklus, hasil telaah siswa meningkat luar biasa di materi muncul, berkembang, dan runtuhnya Kesultanan Samudra Pasai dan Kesultanan Aceh (1496-1903).

Dari pengamatan yang dilakukan, terlihat bahwa peserta didik sangat aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode *team quiz*, terutama pada tahap permainan. Permainan menjadi sarana yang efektif dalam metode pembelajaran *team quiz* karena mampu memotivasi siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Melalui kegiatan kelas yang melibatkan permainan, siswa lebih terinspirasi dan tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, jadi mewujudkan dunia belajar lebih dinamis dan menyenangkan.

### SIMPULAN

Berdasarkan PTK dengan dua siklus memakai metode pembelajaran *team quiz*, terbukti bahwa metode ini berhasil mengembangkan hasil belajar peserta didik di materi muncul, berkembang, serta runtuhnya Kesultanan Samudra Pasai dan Kesultanan Aceh (1496-1903). Terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam persentase ketuntasan siswa dari 38,23% di siklus I berubah 82,35% di siklus II.

Temuan tersebut menyarankan kepada para guru untuk mempertimbangkan penggunaan *team quiz* sebagai preferensi untuk mengembangkan hasil kajian peserta didik di materi muncul, berkembang, dan runtuhnya Kesultanan Samudra Pasai dan Kesultanan Aceh (1496-1903). Metode ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan aktifitas siswa dan rasa percaya diri mereka, terutama saat mereka berpartisipasi dalam tahapan diskusi dan menyampaikan pendapat di depan kelas. Selain itu, penambahan elemen permainan pada metode kuis tim memperkaya lingkungan belajar dan menjadikannya lebih menarik dan menantang.

### DAFTAR PUSTAKA

- Absor, N. F. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Chronologia: Journal of History Education*, 2(1), 30–35. <https://doi.org/10.22236/jhe.v2i1.5502>
- Febriana, R. (2021). *Kompetensi Guru*. Bumi Aksara.
- Handy, M. R. N. (2021). Pembelajaran Sejarah Dalam Membangun Historical Awareness dan Sikap Nasionalisme pada Peserta Didik. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 51. <https://doi.org/10.20527/prb.v1i1.2196>
- Hidayanti, P. N. , & W. E. (2021). Literasi Digital: Urgensi dan Tantangan dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 155–162. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.39203>
- LN, S. Y. , & S. N. M. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. PT Raja Grafindo Persada.
- Maharani, D. A. M. , R. I. , & S. 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), 151–158.

- Mustofa, T. , M. I. A. , & P. H. (2021). Penerapan Metode Team Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman*, 8(1), 84–95.
- Mutakin, M. D. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa menggunakan Metode Team Quiz pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(1), 4. <https://journals2.ums.ac.id/index.php/sosial/index>
- Nazmi, R. (2019). Urgensi Pendidikan Sejarah di Era Milenial. *Seminar Nasional Sejarah Ke 4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*, 324–331.
- Norniati. (2023). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(5), 375–383. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i5.527>
- Pahlawati, E. F. , & W. E. H. (2023). Penerapan Metode Team Quiz dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 8(1), 8.
- Parnayathi, I. G. A. S. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 473–480. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Wisudayanti, K. A. (2022). Pendidikan Moral Sebagai Wadah Pembentuk Calon Pendidik yang Berkarakter. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 91–100. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>