

**PENERAPAN MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)
BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOLABORASI PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD UPT SDN 012 GADING
SARI**

Umi Nurzanna¹, Yenni Fitra Surya², Sumianto³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

¹uminurzanna@gmail.com, ²yennyfitra@universitaspahlawan.ac.id,
³sumianto@universitaspahlawan.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low collaboration skills of fifth-grade students at UPT SDN 012 Gading Sari during IPAS (Natural and Social Sciences) lessons. The objective was to enhance students' collaboration skills through the implementation of the Contextual Teaching and Learning (CTL) model supported by Quizizz media. This classroom action research was conducted over two cycles involving 28 fifthgrade students. Data collection techniques included observation, field notes, and documentation. The results showed an increase in the percentage of students achieving mastery in collaboration skills: from 42.86% at the pre-action stage to 53.57% in Cycle I Meeting I, 67.86% in Cycle I Meeting II, 78.57% in Cycle II Meeting I, and 85.71% in Cycle II Meeting II. Significant improvements were observed across all five indicators of collaboration skills: active contribution, productive work, flexibility/compromise, collaborative problem-solving, and respect for group members. The study concludes that the CTL model supported by Quizizz is effective in enhancing the collaboration skills of elementary school students.

Keywords: *Contextual Teaching and Learning, Quizizz, collaboration skills, classroom action research, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan kolaborasi siswa kelas V UPT SDN 012 Gading Sari pada pembelajaran IPAS. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Quizizz. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 28 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan klasikal keterampilan kolaborasi siswa dari pratindakan sebesar 42,86% menjadi 53,57% pada Siklus I Pertemuan I, 67,86% pada Siklus I Pertemuan II, 78,57% pada Siklus II Pertemuan I, dan 85,71% pada Siklus II Pertemuan II. Kelima indikator keterampilan kolaborasi (kontribusi aktif, bekerja produktif, fleksibilitas/kompromi, pemecahan masalah bersama, dan menghargai anggota kelompok) mengalami peningkatan signifikan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model CTL berbantuan Quizizz efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Contextual Teaching and Learning, Quizizz, keterampilan kolaborasi, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman siswa tentang fenomena alam dan interaksi sosial di lingkungan sekitarnya. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS tidak hanya diorientasikan pada penguasaan konten faktual, melainkan juga pada pengembangan kompetensi holistik yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Nurkhaliza & Lubis, 2024).

Paradigma pembelajaran tersebut sejalan dengan tuntutan era Masyarakat 5.0 yang menuntut generasi muda untuk memiliki kemampuan adaptasi dan inovasi tinggi. Pendidikan ditantang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21 yang dikenal dengan istilah 4C, yaitu *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), *Critical Thinking* (berpikir kritis), dan *Creativity* (kreativitas) (Wulandari, 2021). Secara khusus, keterampilan kolaborasi menjadi sangat krusial karena kompleksitas tantangan di era modern menuntut pemecahan masalah secara kolektif yang melibatkan berbagai perspektif dan keahlian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V dan observasi awal pada 6 Maret 2026, ditemukan bahwa keterampilan kolaborasi siswa masih berada pada kategori belum maksimal. Dalam setiap diskusi kelompok, hanya tiga hingga empat

siswa per kelompok yang menunjukkan partisipasi aktif, sementara siswa lainnya cenderung berperan sebagai penyimak pasif. Pada indikator kontribusi aktif, umumnya hanya beberapa siswa yang terlibat dalam menyampaikan ide. Pada indikator bekerja produktif, pembagian tugas dalam kelompok belum berjalan efektif karena tugas sering dikerjakan hanya oleh satu atau dua orang. Pada indikator fleksibilitas dan kompromi, siswa cenderung memaksakan pendapat pribadi sehingga kelompok kesulitan mencapai konsensus. Pada indikator pemecahan masalah bersama, siswa umumnya langsung bertanya kepada guru tanpa berdiskusi terlebih dahulu. Pada indikator menghargai anggota kelompok, masih terlihat siswa yang kurang mendengarkan pendapat teman.

Data rekapitulasi awal menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya 12 siswa (42,86%) yang mencapai skor keterampilan kolaborasi di atas KKTP 70, sedangkan 16 siswa (57,14%) masih berada di bawah KKTP. Temuan ini mengindikasikan perlunya intervensi pembelajaran yang mampu melatih dan meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa secara terstruktur.

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dipandang relevan untuk menjawab kebutuhan ini karena memiliki komponen masyarakat belajar (*learning community*) yang secara langsung mendorong terciptanya kolaborasi antar siswa. CTL merupakan pendekatan pembelajaran kontekstual yang memiliki tujuh komponen:

konstruktivisme, bertanya, menemukan (inkuiri), masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik (Samio dkk., 2024; Hayon dkk., 2025). Komponen masyarakat belajar menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna tidak hanya diperoleh secara individual, melainkan juga melalui interaksi dan kerja sama dengan orang lain dalam konteks kelompok belajar.

Penggunaan media Quizizz dengan fitur Team Mode dapat menjadi pelengkap yang sinergis dalam memperkuat potensi kolaboratif dari komponen masyarakat belajar dalam CTL. Fitur Team Mode pada Quizizz dirancang secara khusus untuk mendukung kerja sama tim, di mana siswa harus berdiskusi, mencapai kesepakatan, dan saling mendukung dalam menjawab pertanyaan (Sarira et al., 2024). Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru menyajikan materi dan evaluasi dalam format interaktif, kompetitif, dan menyenangkan (Falahuli dkk., 2025).

Penelitian ini memiliki kebaruan pada sinergi integratif antara komponen masyarakat belajar dalam model CTL dengan fitur Team Mode pada Quizizz yang mampu menciptakan situasi diskusi terstruktur, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model CTL berbantuan Quizizz serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas V UPT SDN 012 Gading Sari pada mata pelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Mertler, 2017; Arikunto dkk., 2017). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V UPT SDN 012 Gading Sari, Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau, yang berjumlah 28 orang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Mei hingga Juni 2026.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 dan 19 Mei 2026, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2026 dan 3 Juni 2026. Penelitian ini juga melibatkan guru kelas V sebagai kolaborator dan teman sejawat sebagai observer. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas instrumen pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Instrumen pembelajaran meliputi Modul Ajar berbasis CTL yang memuat

tujuh komponen (konstruktivisme, bertanya, inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik), Lembar Kerja Murid (LKPD), dan soal kuis Quizizz dengan fitur Team Mode.

Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi keterampilan kolaborasi (lima indikator), catatan lapangan, dan dokumentasi.

Keterampilan kolaborasi diukur berdasarkan lima indikator yang dikembangkan dari kerangka

Partnership for 21st Century Learning (P21, 2019): (1) kontribusi aktif, yaitu keikutsertaan siswa dalam memberikan ide, pendapat, atau pertanyaan selama diskusi kelompok; (2) bekerja produktif, yaitu kemampuan siswa menyelesaikan tugas sesuai peran dan tanggung jawab yang disepakati; (3) fleksibilitas dan kompromi, yaitu kemampuan siswa menghargai pendapat berbeda dan bersedia mengubah pendapat demi kepentingan kelompok; (4) pemecahan masalah bersama, yaitu kemampuan siswa berpartisipasi aktif mencari solusi atas tantangan yang dihadapi kelompok; dan (5) menghargai anggota kelompok,

yaitu sikap positif terhadap kontribusi dan keberadaan teman satu kelompok.

Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal (Purwanto, 2019; Purwanto dkk., 2023).

$$\text{Skor Individu} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Maksimal}} \times 100 \%$$

Tabel 1.1 Interval Kategori Kriteria Ketuntasan Individual

No	Persentase	Kriteria
1.	90% – 100%	Sangat Baik
2.	80% – 89%	Baik
3.	70% – 79%	Cukup
4.	<70%	Kurang

Sumber: Adopsi dari Purwanto, Yusmin, dan T. (2023)

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \%$$

Tabel 1.2 Interval Kategori Kriteria Ketuntasan Klasikal

No	Persentase	Kriteria
1.	90% – 100%	Sangat Baik
2.	80% – 89%	Baik
3.	70% – 79%	Cukup
4.	<70%	Kurang

Sumber: Adopsi dari Purwanto, Yusmin, dan T. (2023)

Target keberhasilan tindakan ditetapkan sebesar 80% siswa mencapai ketuntasan klasikal. Data kualitatif diperoleh melalui observasi,

catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Pratindakan

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa kelas V UPT SDN 012 Gading Sari masih rendah. Dari 28 siswa, hanya 12 siswa (42,86%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 16 siswa (57,14%) belum mencapai ketuntasan. Mayoritas siswa masih pasif dalam diskusi kelompok, belum mampu menyelesaikan tugas sesuai tanggung jawab, kurang memiliki kemauan berkompromi, masih bergantung pada guru dalam memecahkan masalah, dan belum terbiasa menghargai pendapat teman.

1. Hasil Siklus I 1) Perencanaan Siklus I

Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi Modul Ajar berbasis CTL, LKPD, soal kuis Quizizz, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar observasi keterampilan kolaborasi, catatan lapangan, dan alat dokumentasi. Modul Ajar disusun dengan mengintegrasikan tujuh komponen CTL secara sistematis dalam setiap tahapan pembelajaran.

2) Pelaksanaan Siklus I

Pertemuan I dilaksanakan pada Senin, 18 Mei 2026. Kegiatan diawali dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran (konstruktivisme). Siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah dibentuk sebagai implementasi masyarakat belajar. Guru membagikan LKPD dan meminta siswa mencari solusi dari masalah yang dipaparkan (inkuiri). Siswa mengerjakan kuis Quizizz dalam mode tim (Team Mode) dan berdiskusi untuk mencapai kesepakatan jawaban (masyarakat belajar).

Guru memberikan bimbingan jika kelompok mengalami kesulitan (pemodelan). Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan mengajukan pertanyaan (bertanya). Guru membantu siswa melakukan refleksi (refleksi) dan melakukan penilaian autentik.

Pertemuan II dilaksanakan pada Selasa, 19 Mei 2026. Peneliti melakukan modifikasi strategi dengan mengatur posisi duduk kelompok menyerupai format Family 100 serta memberikan kesempatan kepada ketua kelompok untuk maju ke depan menjawab soal Quizizz. Seluruh

komponen CTL diterapkan secara terintegrasi.

3) Observasi Siklus I

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan cukup baik sesuai sintaks CTL. Namun, guru masih terlihat gugup dalam menguasai kelas dan mengalami kesulitan mengontrol aktivitas siswa saat diskusi kelompok dan pengerjaan Quizizz. Siswa mulai terlihat aktif berdiskusi, namun masih terdapat beberapa siswa yang melakukan aktivitas di luar pembelajaran.

Hasil keterampilan kolaborasi siswa pada Siklus I Pertemuan I menunjukkan bahwa dari 28 siswa, sebanyak 15 siswa (53,57%) mencapai kategori maksimal, sedangkan 13 siswa (46,43%) masih belum maksimal. Pada Siklus I Pertemuan II, terjadi peningkatan dengan 19 siswa (67,86%) mencapai kategori maksimal dan 9 siswa (32,14%) masih belum maksimal.

4) Refleksi Siklus I

Refleksi menunjukkan bahwa target keberhasilan tindakan sebesar 80% belum tercapai. Peneliti mengidentifikasi beberapa kelemahan: penguasaan kelas masih belum maksimal, manajemen waktu belum optimal, perhatian belum

merata ke seluruh kelompok, dan pemanfaatan fitur Team Mode Quizizz belum optimal untuk memicu kolaborasi merata. Peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke Siklus II dengan berbagai perbaikan.

2. Hasil Siklus II

1) Perencanaan Siklus II

Berdasarkan refleksi Siklus I, peneliti merencanakan perbaikan dengan menerapkan beberapa inovasi: (1) pembagian peran spesifik (role assignment) yang bergantian setiap sesi (ketua, sekretaris, penanya, perangkum, motivator); (2) sistem poin tambahan (bonus point system) untuk mendorong partisipasi aktif; (3) format Family 100 Plus dengan timer 30 detik; (4) peer tutoring (tutor sebaya); dan (5) moving group (kelompok bergerak). Pada pertemuan kedua Siklus II, setiap individu dalam kelompok wajib menjawab satu soal secara bergantian.

2) Pelaksanaan Siklus II

Pertemuan I dilaksanakan pada Senin, 25 Mei 2026. Kegiatan diawali dengan ice breaking (tepuk semangat dan yel-yel kelompok) untuk membangun motivasi. Guru menerapkan *role assignment* dengan membagi peran spesifik kepada setiap

anggota kelompok. Siswa mengerjakan kuis Quizizz dalam format Family 100 Plus dengan timer 30 detik. Guru menerapkan sistem poin tambahan bagi kelompok yang menunjukkan kolaborasi baik. Setelah kuis selesai, guru mengumumkan pemenang dan memberikan *reward*. Guru juga menerapkan *peer tutoring* dan *moving group*.

Pertemuan II dilaksanakan pada Rabu, 3 Juni 2026. Perbedaan utama pada pertemuan ini adalah setiap individu dalam kelompok wajib menjawab satu soal secara bergantian. Jika seorang anggota tidak dapat menjawab, anggota lain boleh membantu tetapi poin yang diperoleh akan berkurang setengahnya. Kebijakan ini bertujuan memastikan setiap individu memahami materi dan tidak ada siswa yang bersembunyi di balik kerja kelompok.

3) Observasi Siklus II

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik sesuai sintaks CTL. Guru terlihat lebih percaya diri, mampu mengelola waktu dengan efektif, memeratakan perhatian ke seluruh kelompok, dan memberikan umpan balik konstruktif. Siswa menunjukkan peningkatan signifikan

dalam partisipasi aktif, tidak ada lagi siswa yang pasif, diskusi kelompok lebih terarah dan produktif, serta kerja sama antar anggota semakin solid.

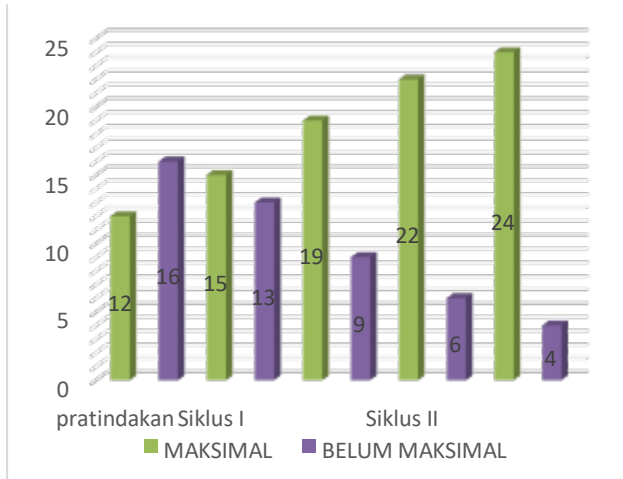
Hasil keterampilan kolaborasi siswa pada Siklus II Pertemuan I menunjukkan bahwa dari 28 siswa, sebanyak 22 siswa (78,57%) mencapai kategori maksimal, sedangkan 6 siswa (21,43%) masih belum maksimal. Pada Siklus II Pertemuan II, terjadi peningkatan dengan 24 siswa (85,71%) mencapai kategori maksimal dan 4 siswa (14,29%) masih belum maksimal.

4) Refleksi Siklus II

Target keberhasilan tindakan sebesar 80% telah tercapai pada Siklus II Pertemuan II dengan persentase ketuntasan klasikal 85,71%. Peneliti dan guru kolaborator sepakat mengakhiri penelitian tindakan kelas sampai Siklus II. Refleksi menunjukkan bahwa inovasi-inovasi yang diterapkan pada Siklus II terbukti efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Meskipun masih terdapat 4 siswa yang belum mencapai kategori maksimal, secara klasikal target telah tercapai.

3. Perbandingan Hasil Antar Siklus

Perbandingan hasil keterampilan kolaborasi siswa dari pratindakan, Siklus I, hingga Siklus II disajikan pada Diagram 1.1



Gambar 1.1 Diagram Keterampilan Kolaborasi Pratindakan, Siklus I dan II

Berdasarkan Gambar 1.1 di atas menunjukkan bahwa persentase keterampilan kolaborasi murid mengalami peningkatan dari pratindakan sampai Siklus II. Pada pratindakan, persentase ketuntasan murid sebesar 42,86%. Kemudian meningkat pada Siklus I pertemuan I menjadi 53,57% dan pada pertemuan II Siklus I meningkat menjadi 67,86%. Pada Siklus II pertemuan I meningkat menjadi 78,57%, kemudian pada pertemuan II Siklus II meningkat lagi menjadi 85,71% secara klasikal.

Hasil keterampilan kolaborasi murid dinilai berdasarkan lima indikator keterampilan kolaborasi, yaitu kontribusi aktif, bekerja produktif, fleksibilitas dan

kompromi, pemecahan masalah bersama, serta menghargai anggota kelompok.

Pembahasan 1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan penelitian ini dimulai dengan penyusunan Modul Ajar yang mengacu pada tujuh komponen model CTL. Menurut Samio dkk. (2024), ketujuh komponen CTL (konstruktivisme, bertanya, inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik) harus terintegrasi secara sistematis dalam perencanaan pembelajaran. Perencanaan yang telah disusun peneliti telah memuat ketujuh komponen tersebut secara lengkap dan berurutan.

Perencanaan penelitian ini juga mempersiapkan instrumen pembelajaran yang lengkap, meliputi Modul Ajar, LKPD, bahan ajar, dan media Quizizz dengan fitur Team Mode. Menurut Nurwahidah dkk. (2025), penggunaan Quizizz dengan fitur Team Mode mampu menciptakan kesempatan bagi siswa untuk saling membantu melalui proses peer tutoring. Penelitian oleh Maharani, Anas, dan Zunidar (2024) membuktikan bahwa perencanaan yang matang dengan mengintegrasikan komponen CTL secara utuh memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

Implementasi perencanaan oleh guru menunjukkan peningkatan dari

siklus ke siklus. Pada Siklus I, guru masih mengalami kendala dalam mengelola alokasi waktu dan pemerataan perhatian. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II dengan menambahkan time schedule yang lebih rinci dan strategi kunjungan bergilir, guru mampu melaksanakan seluruh aktivitas dengan sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa perencanaan yang disusun peneliti memiliki kualitas yang baik karena mampu diimplementasikan secara optimal.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dengan model CTL berbantuan Quizizz pada Siklus I masih tergolong kurang maksimal dengan persentase ketuntasan klasikal 67,86%. Peneliti masih kurang percaya diri dalam menguasai kelas, belum optimal dalam mengelola waktu, dan masih kesulitan pemerataan perhatian. Dari sisi siswa, permasalahan meliputi kurang aktifnya siswa dalam diskusi, masih adanya siswa pasif yang mengandalkan teman, dan belum terbiasanya siswa memecahkan masalah secara bersama-sama.

Pada Siklus II, pelaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan dengan persentase ketuntasan klasikal 85,71%. Peningkatan ini tidak terlepas dari penerapan berbagai inovasi seperti *ice breaking*, *role assignment*, *bonus point system*, *Family 100 Plus*, *peer tutoring*, *moving group*, dan kewajiban setiap individu menjawab soal secara bergantian. Inovasi-inovasi ini sejalan dengan prinsip P21 bahwa

kolaborasi dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang bermakna, di mana siswa dapat bekerja sama dalam tim secara kolaboratif pada tugas berbasis proyek.

Implementasi CTL pada Siklus II menunjukkan kualitas yang sangat baik, tercermin dari beberapa indikator: (1) seluruh komponen CTL terlaksana secara utuh dan berurutan; (2) terjadi peningkatan aktivitas kolaboratif siswa yang nyata; (3) media Quizizz dengan fitur Team Mode berhasil menciptakan suasana kompetitif yang sehat; (4) sistem bonus point berhasil memicu motivasi internal siswa; dan (5) terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi yang konsisten.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Maharani, Anas, dan Zunidar (2024) yang menunjukkan bahwa model CTL berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa. Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Ilda (2025) bahwa integrasi CTL dengan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta penelitian Ratnasari dkk. (2024) yang menunjukkan sinergi CTL dan Quizizz meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa.

Peningkatan Keterampilan
Kolaborasi

Kelima indikator keterampilan kolaborasi mengalami peningkatan dari pratindakan hingga Siklus II. Indikator

kontribusi aktif meningkat dari 28,57% menjadi 89,29%. Indikator bekerja produktif sesuai peran meningkat dari 25,00% menjadi 92,86%. Indikator fleksibilitas dan kompromi meningkat dari 21,43% menjadi 85,71%. Indikator pemecahan masalah bersama meningkat dari 32,14% menjadi 82,14%. Indikator menghargai pendapat anggota kelompok meningkat dari 35,71% menjadi 89,29%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator bekerja produktif sesuai peran (67,86%), yang menunjukkan bahwa penerapan role assignment pada Siklus II sangat efektif dalam memberikan tanggung jawab yang jelas kepada setiap siswa.

Peningkatan keterampilan kolaborasi ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, perencanaan yang matang (100% kesiapan) menjadi fondasi utama tercapainya target ketuntasan klasikal. Kedua, peran guru sebagai fasilitator yang efektif pada Siklus II, dengan perbaikan signifikan dalam penguasaan kelas, manajemen waktu, dan kemampuan memfasilitasi diskusi kelompok. Ketiga, penerapan role assignment dan bonus point system berhasil memicu motivasi internal siswa karena setiap individu merasa memiliki peran penting dalam kelompok. Keempat, pendekatan kontekstual dalam model CTL membuat siswa merasa pembelajaran memiliki makna bagi kehidupan mereka.

Meskipun secara keseluruhan target telah tercapai, masih terdapat 4 siswa (14,29%) yang belum mencapai kategori

maksimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor: masih ada siswa yang cenderung diam dan malu berinteraksi, siswa yang belum maksimal menjalankan peran karena gugup, siswa yang sulit menerima pendapat orang lain, siswa yang masih bergantung pada teman, dan siswa yang cenderung mendominasi diskusi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Quizizz dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas V UPT SDN 012 Gading Sari pada pembelajaran IPAS.

Peningkatan ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari pratindakan sebesar 42,86% menjadi 85,71% pada Siklus II Pertemuan II, dengan peningkatan total sebesar 42,85%. Target keberhasilan tindakan sebesar 80% tercapai pada Siklus II Pertemuan II. Kelima indikator keterampilan kolaborasi (kontribusi aktif, bekerja produktif, fleksibilitas dan kompromi, pemecahan masalah bersama, dan menghargai anggota kelompok) mengalami peningkatan signifikan.

Inovasi-inovasi yang diterapkan pada Siklus II seperti role assignment, bonus *point system*, *Family 100 Plus*, *peer tutoring*, *moving group*, dan kewajiban setiap individu menjawab soal secara bergantian terbukti efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Falahuli, A., dkk. (2025). Pemanfaatan media Quizizz dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-58.
- Hayon, V. H. B., dkk. (2025). Pendekatan contextual teaching and learning sebagai solusi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 112-128.
- Ilda, R. (2025). Penerapan model CTL berbantuan Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 34-47.
- Maharani, D., Anas, M., & Zunidar. (2024). Pengaruh model contextual teaching and learning (CTL) terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 89-102.
- Mertler, C. A. (2017). *Action research: Improving schools and empowering educators* (5th ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Nurkhaliza, & Lubis, M. (2024). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 5(1), 56-70.
- Nurwahidah, S., dkk. (2025). Penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan kerja sama tim siswa. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 9(1), 12-25.
- Partnership for 21st Century Learning. (2019). *Framework for 21st century learning definitions*. Arizona: Battelle for Kids.
- Purwanto, M. N. (2019). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Yusmin, & T. (2023). Analisis ketuntasan klasikal dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 34-48.
- Ratnasari, D., dkk. (2024). Efektivitas model CTL berbantuan Quizizz dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan*, 8(2), 145158.
- Samio, M.Pd, dkk. (2024). *Model pembelajaran contextual teaching and learning: Konsep dan implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sarira, F., dkk. (2024). Penerapan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(1), 45-52.
- Wulandari, R. (2021). Keterampilan 4C di era masyarakat 5.0 dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(2), 88101.