

Volume 3 Nomor 1 April 2018

ISSN 2541-0938

JURKAMI

Jurnal Pendidikan Ekonomi

JURKAMI

VOLUME
3

NOMOR
1

SINTANG
APRIL
2018

ISSN
2541-0938

JURKAMI : Jurnal Pendidikan Ekonomi
VOLUME 3, NO 1, 2018

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| Pengaruh Metode <i>Active Learning Tipe Team Quiz</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 6 Nanga Pinoh Yayan Kristiani, Dessy Triana Relita, Munawar Thoharudin STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia | 1-8 |
| Pengaruh Motivasi dan Kedisiplinan Kerja Terhadap Kinerja Guru SMA Muhammadiyah Kabupaten Ende Sirilus Sirhi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia | 9-17 |
| Modal Sosial Sebagai Suatu Aspek Dalam Rangka Pemberdayaan Masyarakat Sabinus Beni, Blasius Manggu, Sensusiana SekolahTinggi Ilmu Manajemen Shanti Bhuana Bekayang, Indonesia Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bengkayang, Indonesia | 18-24 |
| Pengaruh Faktor Intern dan Faktor Ekstern Terhadap Kesulitan Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi I Anna Marganingsih STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia | 25-33 |
| Analisis Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMP Karya Sekadau Magdalena, Yunita Astikawati STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia | 34-40 |
| Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model <i>Take And Give</i> SMP Negeri 1 Ketungau Hilir Seli Marselina, Yulia Suriyanti, Avelius Dominggus Sore STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia | 41-46 |
| Analisis Sikap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 02 Tempunak Masardi Duat Umpang, Munawar Thoharudin STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia | 47-57 |

**PENGARUH METODE *ACTIVE LEARNING TIPE TEAM QUIZ* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA SMPN 6 NANGA PINOH**

Yayan Kristiani¹, Dessy Triana Relita², Munawar Thoharudin³

STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia¹²³

Email: yayankristiani08@gmail.com¹, dssytriana.relita@gmail.com², munawar.thoha99@gmail.com³

Received: 20 Januari 2018; Accepted: 10 Maret 2018; Published: 1 April 2018

Abstract: *Education background by the problem of student learning outcomes that are not complete the till many students who are not active in the learning process this tudent learning outcomes are less satisfactory to not fulfill the Minimum Exhaustiveness Criteria (KKM) determined This study aims to determine the effect of Active Learning Method Teams Quiz on student learning outcomes interaction material as a social process. The research method used is the experiment with nonequivalent control group design. Sampling is done by using purposive sampling technique. The sample of experiment research is 23 people and control class 25 people. The data taken is the result of learning of pretest and posttest students which can be tested in form of esay. Data analysis using t-test, The result of hypothesis test obtained posttest result known that tcount is 3.16 while ttable value at $\alpha = 5\%$ with $db = n1 + n2 - 2 = 23 + 25 - 2 = 46$, is 2.021. This means that the value of $tcount > ttable$ is $3.16 > 2.021$ then H_a accepted means there is a significant difference in student learning outcomes between experimental classes using Active Learning Tipe Team Quiz with control class that uses conventional learning methods on interaction as a social process.*

Keywords: *Learning Outcomes, Active Learning Method Type Team Quiz*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Aktif Learning Tipe Team Quiz* terhadap hasil belajar siswa materi interaksi sebagai proses sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian eksperimen berjumlah 23 orang dan kelas control 25 orang. Data yang diambil adalah hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest* yang di dapat dari tes uji berbentuk esay. Analisis data menggunakan uji-t, Hasil dari uji hipotesis diperoleh hasil *posttest* diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah 3,16 sedangkan nilai t_{tabel} pada $\alpha = 5\%$ dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 23 + 25 - 2 = 46$, adalah 2,021. Hal ini berarti nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,20 > 2,021$ maka H_a diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan *Active Learning Tipe Team Quiz* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada interaksi sebagai proses sosial

Kata kunci: *Active Learning Tipe Team Quiz , Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia dalam perkembangannya menghadapi perubahan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan, maka dari itu aktivitas yang penting ini tidak dapat dipisahkan dari manusia, bahkan sejak mereka lahir sampai akhir hayat. Untuk memperoleh keterampilan dan kemampuan peserta didik terlebih dahulu harus melalui suatu proses pembelajaran. Untuk memperoleh kemampuan tersebut peserta didik harus memiliki pengalaman belajar, pengalaman belajar dapat diperoleh dari suatu proses pembelajaran yang terarah dan memiliki tujuan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan penguasaan (bahan pengajaran) yang ditimbulkan oleh pemahaman atau pengertian. Belajar akan meningkatkan pengetahuan, perubahan sikap yang sesuai dengan tujuan belajar dan bertambahnya ketrampilan individu. Perubahan sebagai hasil dari proses dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan pengetahuan, pemahaman, kecakapan serta perubahan aspek-aspek pada individu yang belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2016:22)

Menurut Winkel (Purwanto, 2016:45) hasil belajar adalah “perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa. Pembelajaran akan menjadi lebih menarik apabila guru menyampaikan materi menggunakan model atau metode yakni cara penyampaian pembelajaran yang sesuai dengan materi.

Hal ini sangat penting untuk menarik perhatian siswa agar siswa lebih mudah

menerima materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai yaitu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran untuk berpikir sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas saat ini diperlukan pengembangan kemampuan berpikir aktif, serta menuntut kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah.

Hal ini tentunya dapat memperbaiki hasil belajar siswa, Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Salah satu hal yang menentukan kualitas pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan. Pembelajaran biasanya disampaikan ceramah dimana guru yang berperan aktif sementara siswa cenderung pasif.

Menurut Fauzi (Octavin, 2016: 125) menyatakan bahwa “Sikap siswa yang tidak aktif dapat mengurangi keterlibatannya dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat mengakibatkan turunnya minat siswa akan belajar dan hal ini tentunya dapat mengurangi hasil belajar siswa”

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 april 2017 di Kelas VII SMP Negeri 6 Nanga Pinoh. Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa, kurang maksimalnya proses pembelajaran yang terjadi, hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan sehingga menyebabkan sebagian besar hasil siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Guru IPS Kelas VII SMPN 6 Nanga Pinoh diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran tidak semua

siswa dapat memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh gurunya ada siswa yang hanya diam, mencatat, dan tidak serius dengan pembelajaran, dan hanya beberapa siswa yang tergolong aktif untuk bertanya mau pun menjawab, siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman untuk dapat berfikir sendiri atau menemukan ide-ide baru tanpa bantuan guru, sehingga siswa cenderung pasif dan keterlibatannya dalam mengikuti proses belajar tersebut menjadi kurang sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan data berkenaan nilai pada mata pelajaran IPS Terpadu yang diperoleh dari guru pelajaran diketahui, kelas VII A terdapat 5 (lima) siswa dengan presentase 21,74% mendapat nilai ≥ 70 atau kategori tuntas, sedangkan 18 siswa dengan presentase 78,26,% mendapat nilai < 70 kategori belum tuntas. Dengan demikian, dari data di atas dapat disimpulkan bahwa masih banyak hasil belajar IPS yang belum tuntas pada siswa kelas VII.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengubah metode pembelajaran yang cocok, yakni metode yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, menarik minat belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, Metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu metode pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz*.

Menurut Riana (octavin, 2016: 126) Metode *Active Learning* adalah “Pembelajaran aktif yang melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika siswa bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami”.

Metode pembelajaran ini dipilih karena memiliki banyak kelebihan yaitu

konsep pembelajaran yang ditawarkan lebih baik karena belajar dengan pemikir dua kepala atau dua orang lebih baik dari pada satu sehingga ide-ide yang disampaikan akan lebih mudah, membangun terjadinya interaksi yang baik antara siswa dengan siswa lain, dapat mendorong keaktifan siswa dan membuat siswa berani mengemukakan ide/pendapat dalam penyelesaian suatu masalah dalam proses pembelajaran. Pada metode pembelajaran ini yang lebih mendominasi adalah siswa, guru hanya berperan sebagai fasilitator saja. Dengan adanya siswa sebagai pusat dari pembelajaran tentunya pemahaman siswa akan materi pelajaran terutama materi interaksi sosial yang disampaikan oleh guru akan diterima lebih baik. Penelitian ini merupakan replikasi penelitian Widia Ningrum (2015) dengan judul *Pengaruh penerapan model active learning tipe team kuis terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X SMK Kartikatama Metro* yang menyimpulkan bahwa hasil belajar kewirausahaan dengan metode *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Active Learning Tipe Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII SMP Negeri 06 Nanga Pinoh Tahun Pelajaran 2017/2018”

KAJIAN TEORI

Menurut Arfina (2016:12) yang dimaksud dengan *Active Learning* adalah: *Active learning* adalah suatu model pembelajarannya yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menyediakan

lingkungan belajar yang menyenangkan dalam kegiatan belajar.

Menurut Yusuf (dalam Masfufah 2008:16) *Aktif Learning* atau pembelajaran aktif banyak memiliki kelebihan antara lain: 1) *Active learning*/pembelajaran aktif dapat menumbuhkan suasana kelas yang dinamis dan hidup, dimana masing-masing guru dan anak didik sama-sama aktif; 2) Adanya komunikasi dua arah timbal balik antara guru dan anak didik, mendorong suasana yang responsif dan bergairah dari anak didik; 3) Anak didik merasa terlibat langsung secara intelektual dan emosional dalam proses pengajaran sehingga memberikan kemungkinan kemampuan anak didik berkembang secara optimal; 4) Mendorong bagi guru menyiapkan dan menyajikan pelajaran secara optimal dengan meningkatkan kemampuan menguasai materi atau bahan pelajaran, kemampuan dalam menguasai metode-metode dan menerapkannya dalam situasi belajar mengajar yang sesuai dengan media pembelajaran; 5) Dengan adanya sumber belajar/lingkungan belajar yang diciptakan secara optimal oleh guru dapat merangsang anak didik untuk aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan dan penalarannya; 6) Siswa memperoleh kepuasan intelektual dan emosional dalam belajar. Karena minat dan kemampuan dapat tersalurkan sehingga anak didik timbul kepercayaan diri, optimisme dan gairah belajar yang menyenangkan.

Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* menurut Pilawati (2013:17) merupakan “salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. *Team Quiz* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak

mengancam atau tidak membuat mereka merasa takut”. Menurut Melvin (Masfufah 2008: 19), Pembelajaran *Active Learning tipe Team Quiz* dipilih karena merupakan pembelajaran yang membuat siswa langsung terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses kegiatan belajar di kelas akan terasa lebih hidup, karena adanya interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dengan membuat pertanyaan berupa soal-soal akan melatih kemampuan siswa dalam membuat dan menjawab pertanyaan sehingga akan berdampak pada perolehan hasil belajarnya.

Menurut Rizkyana (2013:11) yang dimaksud dengan Belajar adalah “usaha sadar seseorang untuk mengubah tingkah lakunya secara menyeluruh dan berkelanjutan dengan cara melakukan interaksi aktif, positif, dan permanen dengan lingkungannya agar mencapai arah dan tujuan tertentu”. Adapun yang dimaksud hasil belajar menurut Ningrum (2015:98) adalah “sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa baik perubahan tingkah laku maupun skor atau prestasi belajar yang tinggi berkat adanya usaha dan pikiran, yang manahal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan materi dan kecakapan dasar dalam proses pembelajaran”

Sedangkan menurut Sudjana (2016:22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa sebab akibat dari belajar dan sesuatu yang diraih karena adanya usaha.

Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut

pengetahuan, sikap dan keterampilan. Menurut Bloom (Sudjana, 2016: 22) hasil belajar siswa dikategorikan dalam tiga ranah yaitu ranah *kognitif*, ranah *afektif*, dan ranah *psikomotorik*.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Tunisa (2012:11) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu :

Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar) lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.

Sedangkan Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar). Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, menurut (Sugiyono, 2013:72) penelitian eksperimen adalah “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan”. Adapun desain penelitian yang digunakan oleh Peneliti yaitu “*Quasi Experimental Design*, bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True Experimental Design*. Bentuk desain yang digunakan dalam *Quasi Experimental Design*, yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan desain penelitian dapat di lihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.1

Nonequivalent Control Group Design

| Kelompok | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|-----------------|----------------|------------------|-----------------|
| Eksperimen | O ₁ | X | O ₂ |

Sumber: Sugiyono (2013:79)

Dalam penelitian ini adalah jumlah siswa kelas VII yaitu 48 siswa. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut: kelas eksperimen digunakan kelas VII A berjumlah 23 siswa sedangkan kelas VII B berjumlah 25 siswa digunakan sebagai kelas kontrol.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil observasi guru dan peserta didik melalui observasi untuk mengetahui kemampuan gurudan untuk

mengetahui aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, data yang dikumpulkan berupa hasil belajar dari *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik. kemudian data dianalisis setelah itu data tersebut juga diuji dengan uji prasyarat analisa data seperti uji normalitas dengan menggunakan teknik Chi kuadrat, Uji normalitas dilakukan untuk menyajikan

data bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui sebaran data homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji F. Setelah uji prasyarat, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Teknik analisa data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis parametrik untuk data berdistribusi normal dan homogen. Dalam penelitian ini digunakan dua sampel dan jumlah sampel ≤ 30 maka digunakan uji T dua sampel (Sugiyono, 2013:197)

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang terdiri dari 23 siswa dari hasil *pre-test*, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa dan 20 siswa yang tidak tuntas dan nilai minimum 35 dan nilai maksimum yang di peroleh siswa 70. sedangkan hasil *post-test* jumlah siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa dan nilai minimum *post-test* yang diperoleh siswa adalah 70 dan nilai maksimum yang diperoleh siswa adalah 95, sedangkan nilairata-rata siswa adalah 84,61.

Sementara pada kelas kontrol yang terdiri dari 25 siswa dari *pre-test*, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa, sedangkan hasil *post-test* jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dan nilai minimum *post-test* yang diperoleh siswa 65 dan nilai maksimum yang diperoleh siswa adalah 90.

Pretest kelas eksperimen rata-rata sebesar 52,30, dan untuk *pretest* kontrol nilai rata-ratanya sebesar 58,14, untuk *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 84,61 dan *posttest* kontrol diperoleh nilai rata-rata 80,00.

Analisis lembar observasi guu dalam Proses pembelajaran di dapatkan hasil pada pertemuan pertama 76.47% dan pada pertemuan kedua menunjukkan angka 100%. hasil observasi pertemuan pertama dan pertemuan kedua menunjukkan nilai rata-rata 88,23.

Berdasarkan hasil analisis observasi siswa pada pertemuan I diperoleh nilai persentase sebesar 87,43%. Observer siswa pada pertemuan II diperoleh nilai persentase sebesar 96,89%. Berdasarkan perhitungan persentase observasi siswa pada kegiatan pembelajaran pertemuan I dan pertemuan II diperoleh total rata-rata nilai persentase sebesar 92,16%.

Pembahasan

Proses pembelajaran guru berdasarkan observasi yang sudah dilaksanakan tentang kesesuaian proses pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada pertemuan pertama menunjukkan persentase sebesar 76.47% dan pada pertemuan kedua menunjukkan persentase sebesar 100%.

Berdasarkan hasil observasi pertemuan pertama dan pertemuan kedua dapat dinyatakan bahwa guru dapat menyesuaikan dan menerapkan seluruh proses kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang menggunakan metode *Active Learning Tipe Team Quiz* memiliki kriteria penilaian baik sekali. Menurut Silberman (2016:9) “Mengajar bukan semata persoalan menceritakan, belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penuangan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri”.

Berdasarkan hasil observasi siswa pada pertemuan pertama dan kedua kelas eksperimen, pembelajaran pada kelas

eksperimen yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Active Learning Tipe Team Quiz* dapat membuat siswa aktif dan semangat dalam belajar, hal ini dapat dilihat pada saat melakukan diskusi dengan pasangannya, siswa lebih yakin dan percaya tentang apa yang mereka buat, karena dengan berpasangan siswa mampu saling melengkapi dan memecahkan persoalan secara diskusi.

Observasi siswa pada pertemuan I diperoleh nilai persentase sebesar 87,43%. Observer siswa pada pertemuan II diperoleh nilai persentase sebesar 96,89%. Berdasarkan perhitungan persentase observasi siswa pada kegiatan pembelajaran pertemuan I dan pertemuan II dengan menggunakan metode *Active Learning Tipe Team Quiz*, dapat dinyatakan bahwa aktivitas siswa di kelas eksperimen memiliki kriteria penilaian “Baik Sekali”

Hasil belajar siswa hasil *post-test* pada kelas eksperimen yang dilaksanakan setelah memberikan perlakuan menggunakan metode *Active Learning Tipe Team Quiz* dari 23 siswa kelas eksperimen yang diberi *pre-test* nilai minimum siswa adalah 35 dan nilai maksimum 75, dengan nilai rata-rata adalah 52,30. Sementara pada *post-test* nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 70 dan nilai maksimum 95, dengan nilai rata-rata adalah 84,61. Hasil tes pada kelas eksperimen mengalami peningkatan 32,31 artinya pembelajaran menggunakan metode *Active Learning Tipe Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengaruh terhadap hasil belajar siswa Nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 52,30 dengan standar deviasi 11,46 dan pada kelas kontrol adalah 58,14 dengan standar deviasi 10,31.

Berdasarkan hasil hitung statistik menggunakan uji t dengan $\alpha = 0,05$, diperoleh *pre-test* pada kelas eksperimen $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$ atau $-2,021 < -1,76 < 2,021$ dan kelas kontrol $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$ atau $-2,021 < -1,76 < 2,021$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, hal ini berarti nilai *pre-test* kelompok eksperimen yang menggunakan metode *Active Learning Tipe Team Quiz* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah tidak terdapat perbedaan, dapat dinyatakan bahwa rata-rata kemampuan antara kelas eksperimen dengan rata-rata kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen adalah 84,61 dengan standar deviasi 8,51 pada kelas kontrol adalah 80,00 dengan standar deviasi 8,90. Berdasarkan hasil hitung statistik menggunakan uji t dengan $\alpha = 0,05$, diperoleh *post-test* pada kelas eksperimen $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$ atau $-2,021 < 3,16 > 2,021$ dan kelas kontrol $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$ atau $-2,021 < 3,16 > 2,021$, yang berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Oleh karena *post-test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah dibandingkan ternyata memiliki perbedaan yang nyata, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasilbelajaryang menggunakan metode *Active Learning Tipe Team Quiz* pada pokok bahasan interaksi sebagai proses sosial.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai N-Gain. 0,68 dengan kategori sedang. Artinya pembelajaran dengan menggunakan metode *Active Learning Tipe Team Quiz* mengalami peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII Sekolah

Menengah Pertama Negeri 06 Pinoh pada interaksi sebagai proses sosial. Salah satu hal yang menyebabkan aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Selama proses tersebut siswa saling berinteraksi dan bekerjasama untuk mendiskusikan materi yang ada dalam pembelajaran, terlihat dari aktivitas siswa dalam bekerjasama dengan teman satu kelompok untuk mendiskusikan pertanyaan yang ada dalam pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil perhitungan angket tentang proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Active Learning Tipe Team Quiz* yang disebar di kelas eksperimen yang berjumlah 23 responden diperoleh persentase sebesar 78,81% dengan kriteria baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Active Learning Tipe Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan respon siswa baik sekali karena metode ini tidak membosankan serta menarik minat dan memotivasi belajar siswa.

PENUTUP

Penelitian ini dapat disimpulkan pengaruh metode *Active Learning Tipe Team Quiz* dengan penelitian eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Perolehan persentase tingkat keberhasilan siswa kenaikan pada hasil evaluasi telah mencapai KKM

DAFTAR PUSTAKA

- Arfina, (2016). "Penerapan Model *Active Learning Tipe Team Quiz* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKN siswa kelas 1V SDN 3 metro barat". *SKRIPSI* : FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG.
- Djamarah, S.B. dan Zain A. 2015. *Strategi Belajar Mengajar* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Octavin, A. "Penerapan Metode *Active Learning Tipe Team Quiz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar". *Journal of mechanical engineering education*, vol. 3 no. 1 Hal 124-128
- Purwanto,(2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Silberman. (2016). *Active learning*. Bandung: Nuansa cendika.
- Sudjana, Nana (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.