

**PENGARUH METODE ACTIVE LEARNING TIPE TEAM QUIZ  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS XI DI MA AMPEL BANJAREJO SUMBERREJO  
BOJONEGORO TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**ELSA OKTA KHOIRUN NISA  
NIM : 15210044**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO**

**2019**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH METODE *ACTIVE LEARNING* TIPE *TEAM QUIZ* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI  
DI MA AMPEL BANJAREJO SUMBERREJO BOJONEGORO TAHUN  
PELAJARAN 2018/2019**

Oleh

ELSA OKTA KHOIRUN NISA  
NIM :15210044

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 21 Agustus 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima  
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Dewan Penguji**

Ketua : Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd. (.....)  
NIDN : 0727128902

Sekretaris : Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd. (.....)  
NIDN : 0729048802

Anggota : 1. Nur Rohman S.Pd., M.Pd. (.....)  
NIDN : 0713078301

2. Drs Sarjono M.M. (.....)  
NIDN : 0012055601

3. Rika Pristian F.A, S.Pd., M.Pd. (.....)  
NIDN : 0715068801



Mengesahkan:  
Rektor,

  
**Drs. SUJIRAN, M.Pd.**  
NIDN. 0002106302

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan akan dibutuhkan selama manusia masih hidup dan terus berkembang seumur hidup manusia. Hal ini sudah dikemukakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia, nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam bab I pasal 1 menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan akhlak pengendalian diri kepribadian kecerdasan mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara” (Pidarta, 2014: 11).

Di pahami ataupun tidak, sesungguhnya sebagian aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian, dapat kita katakan bahwa itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti. Dalam hal ini, Syah (2012: 61) mengemukakan pendapatnya bahwa belajar juga memainkan peran penting dalam mempertahankan kehidupan sekelompok umat manusia (bangsa) di tengah-tengah persaingan yang semakin ketat di antara bangsa-bangsa lainnya yang lebih dahulu maju karena belajar.

Pendidikan pada saat ini sangat membutuhkan tangan-tangan guru yang kreatif dan inovatif. Dalam proses belajar mengajar seorang guru harus mampu menggunakan strategi pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, dalam praktik di kelas guru hendaknya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan melakukan perencanaan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa serta menggali potensi siswa dalam proses pembelajaran. Seperti yang diutarakan oleh Suyanto dan Djihad (2012: 8) bahwa sebagai salah elemen tenaga kependidikan, seorang guru harus mampu melaksanakan tugasnya secara profesional, dengan selalu berpegang teguh pada etika kerja, independensi (bebas dari tekanan pihak luar), produktif, efektif, efisien dan inovatif.

Seorang guru dituntut kreatif dalam mengajarkan suatu materi pelajaran, seperti menggunakan beberapa strategi pembelajaran untuk membantu seorang guru dalam proses belajar mengajar. Strategi mengajar adalah tindakan guru dalam melaksanakan rencana mengajar. Artinya usaha guru dalam menggunakan beberapa variabel pengajaran (tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi) agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, Sudjana (2011: 76) mengemukakan pendapatnya bahwa peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru. Oleh karena itu, metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa.

Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang masih memaksakan penggunaan suatu metode pembelajaran di kelas tanpa melihat karakter belajar siswa di kelas sehingga aktivitas pembelajaran kurang berjalan secara optimal yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Salah satunya adalah penggunaan metode ceramah yang masih menjadi pilihan favorit bagi kebanyakan guru pada umumnya untuk menyampaikan materi di kelas. Metode ceramah merupakan metode yang berpusat pada guru dimana dalam prakteknya siswa hanya sebagai pendengar saja, sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam aktivitas belajar mengajar.

Masalah tersebut ternyata dialami oleh siswa di salah satu sekolah swasta yang ada di Bojonegoro, yaitu MA Ampel Banjarejo Sumberrejo Bojonegoro. Berdasarkan hasil survey singkat yang dilakukan peneliti di sekolah tersebut, peneliti menemukan bahwasanya aktivitas pembelajaran yang dilakukan kebanyakan guru di sekolah tersebut didominasi dengan penerapan metode ceramah saja. Siswa kurang aktif karena berperan sebagai pendengar saja, sehingga kelas tidak sepenuhnya aktif dan meskipun ada siswa yang benar-benar paham dengan materi yang diajarkan, itupun didominasi oleh siswa-siswa yang tergolong pintar saja. Apalagi keadaan tersebut berdampak pada tingkat prestasi belajar yang diraih, terutama pada siswa kelas XI dimana hanya siswa-siswa yang pintar saja yang mendapatkan nilai ulangan yang lebih baik. Di lain pihak, masih banyak siswa-siswa yang kurang pintar masih mengalami kesulitan.

Maka dari itulah, peneliti berinisiatif untuk memperbaiki keadaan tersebut dengan melakukan suatu eksperimen yang dikemas ke dalam sebuah

karya ilmiah tersebut. Dalam hal ini, peneliti ingin menerapkan sebuah metode pada pembelajaran mata pelajaran Ekonomi yang dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif di kelas, yaitu metode *active learning* tipe *team quiz*. Metode pembelajaran *quiz team* merupakan metode pembelajaran dimana siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. Pada pembelajaran *quiz team* ini siswa terlibat aktif dengan melakukan pertanyaan dan jawaban yang nantinya akan dipertandingkan antar kelompok (Wulandari, 2017: 204).

Dalam tipe *team quiz* ini, diawali dengan guru menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis.

Diharapkan dengan penerapan metode tersebut, aktivitas belajar mengajar di MA Ampel Banjarejo Sumberrejo Bojonegoro, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi. Dan diharapkan pula, dari hasil penelitian ini, dapat menginspirasi para guru di sekolah tersebut untuk tidak seterusnya menggunakan metode ceramah sebagai metode yang dominan untuk diterapkan di kelas.

Oleh karenanya, peneliti ingin mengkaji hal tersebut kedalam bentuk penelitian ilmiah yang diberi judul **“PENGARUH METODE ACTIVE LEARNING TIPE TEAM QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI MA AMPEL BANJAREJO SUMBERREJO BOJONEGORO TAHUN PELAJARAN 2018/2019”.**

**B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah sebelumnya, dapat dirumuskan pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah metode *active learning* tipe *team quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di MA Ampel Banjarejo Sumberrejo Bojonegoro tahun pelajaran 2018/2019?”

**C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode *active learning* tipe *team quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di MA Ampel Banjarejo Sumberrejo Bojonegoro tahun pelajaran 2018/2019.

**D. Manfaat Penelitian**

Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Di harapkan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penerapan suatu metode pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan yang bersangkutan guna meningkatkan kualitas pengajaran para guru dan kualitas pendidikan para siswa pada umumnya.

### b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi para guru pada umumnya, dan khususnya bagi guru mata pelajaran Ekonomi dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas yang menyenangkan dan sekaligus memotivasi siswanya untuk giat belajar.

### c. Bagi wali murid/orang tua

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi bahwa prestasi belajar anak-anaknya juga dipengaruhi oleh penerapan metode belajar di sekolah, selain bimbingan yang diberikan oleh orang tua yang bersangkutan.

### d. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi serta pengalaman belajar bagi siswa bahwa kegiatan belajar mengajar akan menjadi optimal apabila guru mampu memilah-milah materi mana yang ingin diajarkan dengan menggunakan metode yang tepat dan sesuai yang nantinya dapat memudahkan siswa untuk belajar.

e. Bagi penulis

Untuk menambah pengalaman dan wawasan baru sebagai wadah dan wahana untuk mengembangkan pengetahuan dan cakrawala berpikir, khususnya dalam dalam bidang pendidikan, sehingga dapat diharapkan apabila sudah terjun di lapangan dapat mampu membantu guru yang erat kaitannya dengan pelaksanaan itu sendiri.

f. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi, sekaligus referensi untuk peneliti lain selanjutnya yang mendukung penelitiannya dengan ruang lingkup yang sama.

## **E. Definisi Operasional Variabel**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran arti, diperlukan penjelasan dalam setiap istilah yang digunakan pada judul penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Metode *active learning* tipe *team quiz*

Metode pembelajaran *quiz team* merupakan suatu pembelajaran yang memberikan stimulus atau dorongan bagi siswa untuk belajar lebih giat daripada sebelumnya dengan cara memberikan suatu permasalahan terkait materi yang diajarkan untuk dipikirkan bersama.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil nyata yang diperoleh siswa, setelah mereka mengikuti didikan atau latihan-latihan terutama dalam proses belajar.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. *Active Learning* (Pembelajaran Aktif)**

###### **a. Pengertian *active learning* (pembelajaran aktif)**

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Zaini dalam Nurbani, 2015: 263).

Menurut Nurbani yang dikutip oleh Wulandari (2017: 204) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif ialah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Saat siswa belajar dengan aktif, maka siswa dapat menguasai aktifitas dalam proses pembelajaran. Siswa secara aktif menggunakan akal pikiran mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pembelajaran maupun dalam memecahkan permasalahan atau menerapkan apa yang baru ditemukan ke dalam permasalahan atau fenomena yang ada dalam kehidupan nyata.

*Active learning* (pembelajaran aktif) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan strategi *active learning* (pembelajaran aktif) pada anak didik dapat membantu ingatan (memory) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional (Hartono dalam Rosida, 2011: 91).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Active learning* (pembelajaran aktif) adalah suatu pembelajaran yang memberikan stimulus atau dorongan bagi siswa untuk belajar lebih giat daripada sebelumnya dengan cara memberikan suatu permasalahan terkait materi yang diajarkan untuk dipikirkan bersama.

b. Karakteristik pembelajaran *active learning*

Menurut Hamid yang dikutip oleh Wisudawati (2015: 25), pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik, diantaranya :

- 1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap permasalahan yang ada
- 2) Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran

- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran
- 4) Siswa lebih banyak dituntut untuk berfikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi
- 5) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Pada saat aktif belajar, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Siswa mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang dipelajari. Dan inilah yang menjadi dasar pada pembelajaran aktif. Menurut Sanjaya (2013: 137) “Pembelajaran aktif menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal, artinya pembelajaran aktif menghendaki adanya aktivitas fisik, aktivitas mental dan emosional.” Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa keaktifan siswa tidak hanya dilihat ketika siswa memiliki pemikiran kritis untuk mengajukan pertanyaan serta menjawab pertanyaan yang diberikan guru, namun ketika siswa juga melakukan aktivitas fisik seperti mencatat materi pembelajaran juga dapat dikatakan bahwa siswa tersebut aktif.

Dari uraian pendapat ahli tersebut maka karakteristik *active learning* dapat ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut :

- 1) Siswa berperan aktif atau terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sebagai pendengar dalam kegiatan pembelajaran namun siswa juga melakukan aktivitas baik fisik maupun mental.

- 2) Siswa dapat berfikir kritis terhadap materi yang diajarkan sehingga akan terjadi umpan balik (feed back) secara langsung antara siswa dengan guru.

c. Jenis-jenis *Active learning* (pembelajaran aktif)

Aktivitas yang dapat dilakukan siswa di kelas kompleks dan bervariasi. Aktivitas siswa tidak cukup hanya dengan mendengarkan dan mencatat saja. Paul D. Dierich dalam Sardirman (2017: 101) menyatakan bahwa keaktifan belajar dapat diklasifikasikan menjadi 8 kelompok yaitu:

- 1) Kegiatan visual (visual activities) diantaranya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang.
- 2) Kegiatan lisan (oral activities) diantaranya menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan mendengarkan (listening activities) diantaranya mendengar uraian percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
- 4) Kegiatan menulis (writing activities) diantaranya menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
- 5) Kegiatan menggambar (drawing activities) diantaranya menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
- 6) Kegiatan motor (motor activities) diantaranya melakukan percobaan, membuat konstruksi, model reparasi, bermain, berkebun, beternak.

- 7) Kegiatan mental (*mental activities*) diantaranya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
- 8) Kegiatan emosional (*emotional activities*) diantaranya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

## 2. Metode *Active Learning Tipe Team Quiz*

### a. Pengertian metode *active learning* tipe *team quiz*

Menurut Silberman yang dikutip oleh Wulandari (2017: 204) *quiz team* merupakan model pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Silberman. Pada metode pembelajaran *quiz team* ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. Pada pembelajaran *quiz team* ini siswa terlibat aktif dengan melakukan pertanyaan dan jawaban yang nantinya akan dipertandingkan antar kelompok.

Model *team quiz* dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Proses belajar mengajar dengan model *team quiz* mengajak siswa bekerja sama dengan teamnya dalam melakukan diskusi bertanya, menjawab pertanyaan, memberi arahan, mengemukakan pendapat, serta menyampaikan informasi. Kegiatan tersebut akan melatih keterampilan siswa dan juga memperdalam pemahaman konsep siswa (Silberman, 2013: 49).

Dalam tipe *team quiz* ini, diawali dengan guru menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran tipe *team quiz* adalah suatu metode pembelajaran dimana dalam mempelajari suatu materi yang diajarkan guru, siswa terbagi menjadi beberapa kelompok yang anggotanya bertugas untuk mempersiapkan pertanyaan dan jawaban, serta membantu yang lain dalam memecahkan permasalahan melalui sebuah kuis atau pertandingan antar kelompok untuk mengetahui kelompok mana yang paling unggul.

b. Langkah-langkah metode *active learning* tipe *team quiz*

Menurut Suprijono yang dikutip oleh Wulandari (2017: 204) mengungkapkan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *team quiz* adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih topik pembelajaran yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.

- 2) Siswa dibagi dalam tiga kelompok yaitu kelompok A, kelompok B dan kelompok C.
- 3) Guru menyampaikan skenario pembelajaran metode pembelajaran team quiz. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi
- 4) Setelah penyampaian materi selesai, lalu minta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang bersangkutan dari materi yang telah disampaikan tadi.
- 5) Kemudian guru meminta kelompok A untuk memberikan pertanyaan tersebut kepada kelompok B. Apabila kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan dari kelompok A, maka pertanyaan tersebut dilemparkan kepada kelompok C.
- 6) Selanjutnya kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok C. Apabila kelompok C tidak dapat menjawab pertanyaan dari kelompok A, maka pertanyaan dilemparkan kepada kelompok B. Jika tanya jawab selesai maka lanjutkan ke materi kedua. Tunjuk kelompok B sebagai kelompok penanya. Proses tanya jawab pada sesi kedua ini sama dengan ketika kelompok A menjadi kelompok penanya.
- 7) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaan yang diajukan, maka dilanjutkan dengan penyampaian materi yang ketiga. Tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
- 8) Ketika tanya jawab kelompok A, kelompok B dan kelompok C selesai, maka pembelajaran diakhiri dengan menyimpulkan dari

hasil tanya jawab. Berikan penjelasan apabila ada yang kurang paham atau jika ada pertanyaan atau jawaban yang keliru.

Sedangkan menurut Mahyana (2017: 16), langkah-langkah dalam pembelajaran aktif tipe *team quiz* adalah sebagai berikut:

- 1) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- 2) Bagilah siswa dalam tiga kelompok, yaitu A, B, dan C.
- 3) Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit.
- 4) Setelah penyampaian, minta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat kembali catatan mereka.
- 5) Mintalah kepada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- 6) Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar kepada kelompok B.
- 7) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.

- 8) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pembelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
  - 9) Mengakhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.
- c. Kelebihan dan kekurangan metode *active learning* tipe *team quiz*

Kelebihan yang dimiliki oleh metode *active learning* tipe *team quiz* adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa dan rasa berkompetisi secara sehat.
- 2) Dapat meningkatkan keseriusan.
- 3) Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar.
- 4) Mengajak siswa untuk terlibat penuh.
- 5) Membangun kreatifitas diri.
- 6) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.
- 7) Menambah semangat dan minat belajar siswa.

Sedangkan menurut Mahyana (2017: 15), penerapan model pembelajaran *team quiz* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan keseriusan
- 2) Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar
- 3) Mengajak siswa untuk terlibat penuh
- 4) Meningkatkan proses belajar
- 5) Membangun kreatifitas diri
- 6) Meraih makna belajar melalui pengalaman

- 7) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar
- 8) Menambah semangat dan minat belajar siswa.

Meskipun metode tersebut memiliki banyak kelebihan yang ada, namun masih memiliki kekurangan-kekurangan yang harus diketahui oleh guru ketika ingin mengaplikasikannya di kelas, antara lain sebagai berikut:

- 1) Cara menerangkan materi yang disampaikan oleh perwakilan kelompok yang hanya menerangkan materi secara lisan tapi tidak memahami apa yang diterangkan pada kelompok lain.
- 2) Pembagian materi untuk setiap kelompok yang berbeda juga membuat pemahaman materi hanya pada siswa-siswa pada kelompok tersebut.
- 3) Dalam sesi tanya jawab, hanya siswa yang aktif dan bersemangat untuk memenangkan kuis yang menjawab, siswa yang lain ada yang memperhatikan pertanyaan dari kelompok lain tapi tidak pernah mau menjawab karena takut salah dan ada juga yang memang tidak tahu jawabannya karena tidak mendengarkan saat penyampaian materi oleh kelompok lain.
- 4) Pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain ada kalanya membuat pertanyaan yang keluar dari materi, sehingga disini perlunya tugas guru untuk mengontrol jalannya kuis. Disamping itu keributan dalam kuis menjadi kendala yang sangat berarti bagi guru.

Sedangkan menurut Mahyana (2017: 16), penerapan model pembelajaran *team quiz* memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- 1) Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi.
- 2) Hanya siswa tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni yang bisa menjawab soal Quiz. Karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat.
- 3) Waktu yang diberikan sangat terbatas jika quiz dilaksanakan oleh seluruh tim dalam satu pertemuan.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar menurut pandangan masyarakat adalah kegiatan seseorang yang tampak wujud duduk di kelas, mendengarkan guru yang sedang menerangkan, menghafalkan atau mengerjakan kembali apa yang telah diperoleh di sekolah mereka memandang belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan faktor-faktor yang tersaji dalam materi pelajaran. Belajar meliputi tidak hanya mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita.

Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para psikologi termasuk ahli psikologi pendidikan. Salah satunya adalah belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan

serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya (Sardiman, 2011: 20). Menurut teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa dalam belajar, siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa, agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide (Trianto, 2011: 13).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud hasil belajar siswa adalah suatu hasil nyata yang diperoleh siswa, setelah mereka mengikuti didikan atau latihan-latihan terutama dalam proses belajar.

#### b. Tujuan Hasil Belajar

Menurut Suprihatiningrum (2014: 38) sesuai dengan taksonomi tujuan pembelajaran, hasil belajar dibedakan dalam tiga aspek, yaitu hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

##### 1) Aspek kognitif

Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah, seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluatif. Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental

yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi, yakni evaluasi.

Anderson dan Krathwohl yang dikutip Suprihatiningrum (2014: 39-40) membedakan aspek kognitif dalam dua dimensi, yaitu *the knowledge dimension* (dimensi pengetahuan) dan *the cognitive process dimension* (dimensi proses kognitif).

a) *The knowledge dimension* (dimensi pengetahuan)

(1) Pengetahuan fakta

- (a) Pengetahuan tentang istilah
- (b) Pengetahuan tentang unsur-unsur khusus dan detail

(2) Pengetahuan tentang konsep

- (a) Pengetahuan tentang penggolongan dan kategori
- (b) Pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi
- (c) Pengetahuan tentang teori, model, dan struktur

(3) Pengetahuan tentang prosedur

- (a) Pengetahuan tentang subjek keterampilan khusus dan algoritma
- (b) Pengetahuan tentang subjek teknik dan metode khusus
- (c) Pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan penggunaan prosedur yang sesuai.

(4) Pengetahuan metakognitif

- (a) Pengetahuan tentang strategi
- (b) Pengetahuan tentang tugas kognitif, termasuk pengetahuan kontekstual dan kondisional yang sesuai.

b) *The cognitive process dimension* (dimensi proses kognitif)

- (1) Mengingat meliputi pengenalan dan pengingatan.
- (2) Memahami meliputi penafsiran, pemberian contoh, penggolongan, peringkasan, penyimpulan, membandingkan, dan menjelaskan.
- (3) Menerapkan meliputi pelaksanaan dan menerapkan.
- (4) Menganalisis meliputi perbedaan, pengaturan, dan penentuan.
- (5) Mengevaluasi meliputi pemeriksaan dan mengkritisi.
- (6) Menciptakan meliputi membangkitkan, merencanakan, dan memproduksi.

2) Aspek afektif

Dimensi afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Menurut Depdiknas yang dikutip oleh Suprihatiningrum (2014: 41-42), aspek afektif yang dapat dinilai, antara lain sikap, minat, nilai, dan konsep diri yang akan dijabarkan sebagai berikut:

a) Sikap

Sikap adalah perasaan positif atau negatif terhadap suatu objek. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk itu, guru harus membuat rencana pembelajaran termasuk pengalaman belajar siswa yang memuat sikapnya menjadi lebih positif.

b) Minat

Minat bertujuan untuk memperoleh informasi tentang minat siswa terhadap suatu mata pelajaran yang selanjutnya digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar tujuan pembelajaran seperti yang tercantum pada kompetensi dasar harus disertai dengan peningkatan minat siswa, walau tidak tertulis, tetapi dalamnya sudah tersirat.

c) Nilai

Nilai adalah keyakinan seseorang tentang keadaan suatu objek atau kegiatan, misalnya keyakinan akan kemampuan siswa. Nilai menjadi pengatur penting dari minat, sikap, dan kepuasan. Oleh karenanya, sekolah harus menolong siswa menemukan an menguatkan nilai yang bermakna bagi siswa.

d) Konsep diri

Konsep diri digunakan untuk menentukan jenjang karir siswa, yaitu dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri, maka bisa dipilih alternatif karir yang tepat bagi diri siswa.

3) Aspek psikomotorik

Kawasan psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik. Menurut Suprihatiningrum (2014: 45) aspek tersebut memiliki berbagai tingkatan dari yang paling sederhana hingga paling kompleks, antara lain sebagai berikut:

1) Persepsi

Persepsi berkenaan dengan penggunaan indra alam melakukan kegiatan.

2) Kesiapan melakukan suatu kegiatan

Kesiapan berkenaan dengan melakukan sesuatu kegiatan, termasuk di dalamnya *mental set* (kesiapan mental), *physical set* (kesiapan fisik), atau *emotional set* (kesiapan emosi perasaan) untuk melakukan suatu tindakan.

3) Mekanisme

Mekanisme berkenaan dengan penampilan respons yang sudah dipelajari dan menjadi kebiasaan sehingga gerakan yang ditampilkan menunjukkan kepada suatu kemahiran, seperti menulis halus, menari, atau menjahit.

4) Respons terbimbing

Respons terbimbing seperti meniru (imitasi) atau mengikuti, mengulangi perbuatan yang diperintahkan atau ditunjukkan oleh orang lain, dan melakukan kegiatan coba-coba (*trial and error*).

5) Kemahiran

Kemahiran adalah penampilan gerakan motorik dengan keterampilan penuh. Kemahiran yang dipertunjukkan biasanya cepat dengan hasil yang baik, tetapi menggunakan sedikit tenaga seperti keterampilan menyetir kendaraan bermotor.

#### 6) Adaptasi

Adaptasi berkenaan dengan keterampilan yang sudah berkembang pada diri individu sehingga yang bersangkutan mampu memodifikasi (membuat perubahan) pada pola gerakan sesuai situasi dan kondisi tertentu, seperti pada orang yang bermain tenis, pola-pola gerakan disesuaikan dengan kebutuhan mematahkan permainan lawan.

#### 7) Organisasi

Organisasi menunjukkan kepada penciptaan pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi atau masalah tertentu. Biasanya hal ini dapat dilakukan oleh orang yang sudah mempunyai keterampilan tinggi seperti menciptakan mode pakaian, komposisi musik atau menciptakan tarian.

#### c. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangible* (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.

Selanjutnya agar pemahaman anda lebih mendalam mengenai kunci pokok dan untuk memudahkan dalam menggunakan alat dan kiat evaluasi yang dipandang tepat, reliabel dan valid, berikut penulis sajikan sebuah tabel panjang.

Tabel 2.1  
Jenis dan Indikator Hasil Belajar

Ranah/Jenis Hasil Belajar	Indikator
<b>A. Ranah Cipta (kognitif)</b>	
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan; 2. Dapat membandingkan; 3. Dapat menghubungkan.
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan; 2. Dapat menunjukkan; kembali
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan; 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri
4. Aplikasi/penerapan	1. Dapat memberikan contoh; 2. Dapat menggunakan secara tepat.
5. Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)	1. Dapat menguraikan; 2. Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah.
6. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh)	1. Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan baru; 2. Dapat menyimpulkan; 3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum).
<b>B. Ranah Rasa (Afektif)</b>	
1. Penerimaan	1. Menunjukkan sikap menerima; 2. Menunjukkan sikap menolak.
2. Sambutan	1. Kesiediaan berpartisipasi/terlibat;

<p>3. Apresiasi (sikap menghargai)</p> <p>4. Internalisasi (pendalaman)</p> <p>5. Karakterisasi (penghayatan)</p>	<p>2. Kesiediaan memanfaatkan.</p> <p>1. Menganggap penting dan bermanfaat;</p> <p>2. Menganggap indah dan harmonis;</p> <p>3. Mengagumi.</p> <p>1. Mengakui dan meyakini;</p> <p>2. Mengingkari.</p> <p>1. Melembagakan atau meniadakan;</p> <p>2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.</p>
<p>C. Ranah Karsa (Psikomotor)</p> <p>1. Keterampilan bergerak dan bertindak</p> <p>2. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal</p>	<p>1. Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya.</p> <p>1. Kefasihan melafalkan/mengucapkan;</p> <p>2. Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani.</p>

(Syah, 2012: 217-218)

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar bukanlah berdiri sendiri, melainkan banyak yang dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Berbagai faktor dimaksud diantaranya adalah tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, dan evaluasi (Fathurrohman dan Sutikno, 2010: 115).

Untuk lebih jelasnya, peneliti jabarkan sebagai berikut:

1) Tujuan

Tujuan merupakan muara dan pangkal dari proses belajar mengajar. Oleh karena itu, tujuan menjadi pedoman arah dan sekaligus sebagai suasana yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Kepastian proses belajar mengajar berpangkal

tolak dari jelas tidaknya perumusan tujuan pengajarnya. Semakin jelas dan operasional tujuan yang akan dicapai, maka semakin mudah menentukan alat dan cara mencapainya, dan sebaliknya.

## 2) Guru

Penampilan guru dalam mengajar banyak dipengaruhi berbagai faktor seperti tipe kepribadian, latar belakang pendidikan, pengalaman dan yang tak kalah pentingnya berkaitan dengan pandangan filosofis guru terhadap murid. Pandangan guru terhadap anak didik mempengaruhi kegiatan mengajar guru di kelas. guru yang memandang anak sebagai makhluk individual yang tidak memiliki kemampuan atau laksana kertas kosong akan banyak menggunakan pendekatan metode yang berpusat pada guru, bukan pendekatan yang berpusat pada siswa. Sebab, murid dipandanginya sebagai gelas kosong yang bisa diisi apapun.

## 3) Peserta didik

Peserta didik dengan segala perbedaannya seperti motivasi, minat, bakat, perhatian, harapan, latar belakang sosio-kultural, tradisi keluarga, menyatu dalam sebuah sistem belajar di kelas. perbedaan-perbedaan inilah yang wajib dikelola, diorganisir guru, untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal. Apabila guru tidak memiliki kecermatan dan keterampilan dalam mengelola perbedaan-perbedaan potensi peserta didik, maka proses pembelajaran sulit mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

#### 4) Kegiatan pengajaran

Pola umum kegiatan pengajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dengan bahan sebagai perantaranya. Guru yang menciptakan lingkungan belajar yang baik, maka kepentingan belajar anak didik terpenuhi. Peserta didik merupakan subjek belajar yang memasuki atmosfer suasana belajar yang diciptakan guru. Oleh karena itu, guru dengan gaya mengajarnya berusaha mempengaruhi gaya dan cara belajar anak didik.

#### 5) Evaluasi

Evaluasi memiliki cakupan bukan saja pada bahan ajar, tetapi pada keseluruhan proses belajar mengajar, bahkan pada alat dan bentuk evaluasi itu sendiri. Artinya, evaluasi yang dilakukan sudah benar-benar mengevaluasi tujuan yang telah ditetapkan, bahan yang diajarkan dan proses yang dilakukan.

### **4. Mata Pelajaran Ekonomi**

#### a. Pengertian mata pelajaran Ekonomi

Ekonomi merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang banyak, bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan/ atau distribusi (Fajar, 2014: 127).

b. Fungsi dan tujuan mata pelajaran Ekonomi

- 1) Fungsi mata pelajaran Ekonomi di SMA dan MA adalah: mengembangkan kemampuan siswa untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori, serta berlatih dalam memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.
- 2) Tujuan mata pelajaran ekonomi di SMA dan MA adalah:
  - a) Membekali siswa sejumlah konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan setingkat individu/rumah tangga, masyarakat dan negara.
  - b) Membekali siswa sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya.
  - c) Membekali siswa nilai-nilai etika ekonomi dan memiliki jiwa wirausaha.
  - d) Meningkatkan kemampuan berkompetensi dan bekerjasama dengan masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun skala internasional (Fajar, 2014: 128).

c. Karakteristik mata pelajaran Ekonomi

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang khas. Demikian juga halnya dengan mata pelajaran Ekonomi. Adapun karakteristik mata pelajaran Ekonomi adalah sebagai berikut:

- 1) Mata pelajaran Ekonomi berangkat dari fakta atau gejala ekonomi yang nyata. Kenyataan menunjukkan bahwa kebutuhan manusia

tidak terbatas, sedangkan sumber-sumber ekonomi sebagai alat memenuhi kebutuhan jumlahnya terbatas. Ilmu ekonomi mampu menjelaskan gejala tersebut, sebab ilmu ekonomi dibangun dari dunia nyata.

- 2) Mata pelajaran Ekonomi mengembangkan teori-teori untuk menjelaskan fakta secara rasional. Agar manusia mampu membaca dan menjelaskan gejala-gejala ekonomi secara sistematis, maka disusunlah konsep dan teori ekonomi yang menjadi bangunan ilmu ekonomi. Selain itu, ilmu ekonomi adalah obyektif dan mempunyai tujuan yang jelas.
- 3) Umumnya, analisis yang digunakan dalam ilmu ekonomi adalah pemecahan masalah. Metode pemecahan masalah cocok untuk digunakan dalam analisis ekonomi sebab obyek dalam ilmu ekonomi adalah permasalahan dasar ekonomi, yaitu barang apa yang harus diproduksi, bagaimana cara memproduksi, dan untuk siapa barang diproduksi.
- 4) Inti dari ilmu ekonomi adalah memilih alternatif yang terbaik. Untuk mencapai kemakmuran, manusia mempunyai banyak pilihan kegiatan. Namun, dari sekian banyak pilihan kegiatan tersebut dapat dianalisis secara ekonomi sehingga dapat ditentukan alternatif pilihan mana yang paling optimal.
- 5) Lahirnya ilmu ekonomi karena adanya kelangkaan sumber pemuas kebutuhan manusia (Fajar, 2014: 129).

d. Kompetensi mata pelajaran Ekonomi

Standar kompetensi yang harus dikuasai siswa untuk mata pelajaran Ekonomi adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis perilaku pelaku ekonomi dalam kaitannya dengan kelangkaan, pengalokasian sumberdaya dan barang, melalui mekanisme pasar.
- 2) Mendeskripsikan konsep ekonomi kemasyarakatan dan kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi.
- 3) Menganalisis perekonomian Internasional, sistem ekonomi Indonesia, manajemen, pembangunan ekonomi, tenaga kerja, wirausaha, dan model pemecahan masalah ekonomi (Fajar, 2014: 130).

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Pada sub bab ini, peneliti akan mengkaji hasil penelitian terdahulu dengan kemiripan judul secara empiris. Adapun penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul "*Efektifitas Metode Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Pesawat Sederhana*" yang dilakukan oleh Yessi Wulandari (2017). Penelitian tersebut berjenis eksperimen. Hasil penelitian tersebut adalah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran *team quiz* efektif terhadap hasil belajar fisika siswa pada pokok bahasan pesawat sederhana di SMP Negeri 2 Banda Aceh. Hal ini ditunjukkan oleh

uji-t, yaitu nilai  $t_{hitung} = 6,17$  dan nilai  $t_{tabel} = 1,71$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $6,17 > 1,71$ ).

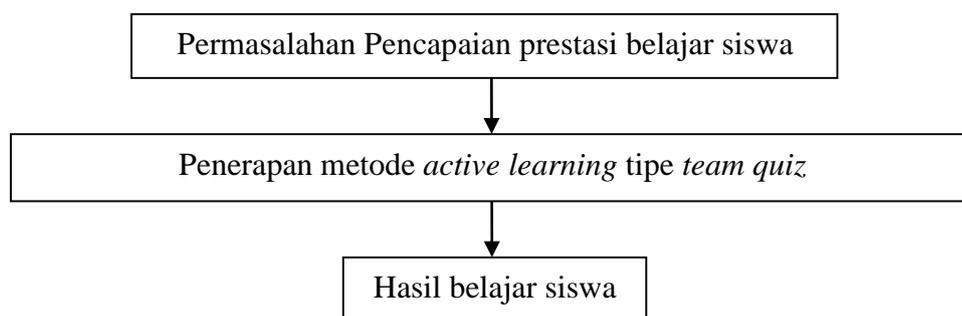
2. Penelitian yang berjudul "*Efektifitas Model Pembelajaran Team Quiz pada Mata Kuliah Logika Komputer Ditinjau dari Motivasi Belajar Mahasiswa*" yang dilakukan oleh Nurbani (2015). Penelitian tersebut berjenis quasi eksperimen. Hasil penelitian tersebut adalah 1) terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Logika Komputer dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran quiz team antara kelas yang menggunakan metode konvensional ( $F_{ratio} (14,788) > F_{tabel} (3,99)$ ), 2) terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa terhadap mata skuliah Logika Komputer antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran quiz team dengan kelas yang menggunakan metode konvensional ditinjau dari motivasi belajar (kelompok motivasi tinggi harga  $p_{value} = (0,042 < 0,05)$  kelompok motivasi rendah harga  $p_{value} = 0,032 < 0,05$ ), dan 3) tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar ( $F_{ratio} (0,450) < F_{tabel} (3,99)$ ).
3. Penelitian yang berjudul "*Pengaruh Model Kooperatif Team Quiz terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V SD*" yang dilakukan oleh Hariadi Saputra (2015). Penelitian tersebut berjenis eksperimen *Time Series Design*. Hasil penelitian tersebut adalah perhitungan dengan ANAVA data post-test, diperoleh  $F_{hitung} 48,69$  dan  $F_{tabel} 4.02$  pada taraf signifikansi 5%. Jadi,  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , yaitu  $48,69 > 4,02$  berarti signifikan maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima kebenarannya.

Dari hasil perhitungan effect size, diperoleh  $ES = 1,68$  termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan effect size tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran team quiz memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### C. Kerangka Berpikir

Melalui penerapan metode *active learning* tipe *team quiz* yang tepat untuk memobilisasi proses pembelajaran, maka diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan siswa dalam meraih prestasi belajarnya, terutama pada mata pelajaran ekonomi. Metode *active learning* tipe *team quiz* tersebut dapat diterapkan pada pelajaran Ekonomi untuk siswa menengah atas, namun harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan karena tidak semua materi cocok menggunakan metode tersebut. Selain itu, dalam penerapan metode *active learning* tipe *team quiz*, seorang guru harus melihat situasi kelas dan karakter belajar siswa sebelum akhirnya memutuskan untuk menggunakan metode pembelajaran tersebut. Dengan begitu, guru dapat menyusun rencana pembelajaran dengan matang sehingga target pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat tercapai.

Berdasarkan pemikiran tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa melalui pemilihan metode *active learning* tipe *team quiz* yang disesuaikan dengan materi pilihan yang akan diajarkan kepada siswa, maka hal tersebut diharapkan dapat membantu keberhasilan siswa dalam meraih prestasi belajar yang optimal, terutama pada mata pelajaran ekonomi. Maka dari itu, hasil pemikiran tersebut dapat digambarkan melalui bagan berikut ini.



Gambar 2.1  
Kerangka Berpikir Penelitian

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan asumsi sementara atas penelitian yang sedang dilakukan. Maka, hipotesis yang dapat peneliti himpun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif ( $H_1$ )

Metode *active learning* tipe *team quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di MA Ampel Banjarejo Sumberrejo Bojonegoro tahun pelajaran 2018/2019.

2. Hipotesis nihil ( $H_0$ )

Metode *active learning* tipe *team quiz* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di MA Ampel Banjarejo Sumberrejo Bojonegoro tahun pelajaran 2018/2019.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2011: 72) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Rancangan penelitian eksperimen yang digunakan penelitian ini adalah perbandingan kelompok statis (*static group comparison design*).

Pada penelitian dengan desain perbandingan kelompok statis (*the static group comparison design*), peneliti akan memilih dua kelompok siswa secara random dari dua kelas yang berbeda sebagai perbandingan. Siswa dalam kelas yang pertama akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen sedangkan siswa dalam kelas yang kedua dijadikan sebagai kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen akan diberi perlakuan metode *active learning* tipe *team quiz* pada salah satu materi di semester genap, yaitu pasar modal pada pelajaran Ekonomi kelas XI. Sementara kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan apapun, dalam kata lain tidak ada metode khusus selain metode ceramah yang diterapkan pada kelompok tersebut. Setelah pemberian perlakuan, dilakukan *posttest* untuk mengetahui perbedaan nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 3.1  
Rancangan Penelitian Eksperimen Perbandingan Kelompok Statis

Subjek	Perlakuan	Post Test
Kelompok Eksperimen	Metode <i>active learning</i> tipe <i>team quiz</i>	T1
Kelompok Kontrol	ceramah	T1

Adapun tempat dan waktu penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MA Ampel Banjarejo Sumberrejo Bojonegoro dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XI pada tahun pelajaran 2018/2019.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama delapan bulan, yakni mulai dari bulan Desember 2018 sampai dengan bulan Juli 2019 dengan rincian lebih lengkapnya tertera pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.2  
Waktu Pelaksanaan Penelitian

Keterangan	Bulan							
	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
Tahapan Persiapan								
Tahapan Pelaksanaan								
Tahapan Penyelesaian								

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa penelitian dilaksanakan di kelas XI MA Ampel Banjarejo Sumberrejo Bojonegoro yang dimulai dari pengajuan proposal pada bulan Desember 2018 sampai dengan pengolahan data dan penyelesaian laporan pada bulan Juli 2019.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tahapan persiapan

Pada tahapan persiapan, langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Mengajukan judul penelitian
- 2) Pengumpulan data mengenai permasalahan yang akan diteliti dengan mengadakan survei ke sekolah yang akan diteliti. Survei ini dilakukan dengan wawancara langsung kepada guru yang bersangkutan tentang materi yang dianggap sulit dan sering menimbulkan kesalahan pada siswa, serta beberapa hal yang berkaitan dengan pembelajaran pada materi tersebut. Survei ini dilakukan untuk mengetahui secara garis besar permasalahan yang dialami oleh siswa pada materi tersebut.
- 3) Pengajuan proposal penelitian ke Dosen Pembimbing
- 4) Menyusun dan mengonsultasikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode *active learning* tipe *team quiz* yang akan digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Tahapan pelaksanaan

Pada tahapan pelaksanaan ini, langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Penyusunan instrumen soal
- 2) Pengujian instrumen penelitian kepada XI-D2.IPS yang berjumlah 37 siswa.

- 3) Melaksanakan pembelajaran pada kelompok eksperimen (XI.IPS-1) dengan menggunakan metode *active learning* tipe *team quiz* dan kelompok kontrol (XI.IPS-2) dengan menggunakan metode ceramah atau langsung sesuai dengan RPP yang telah disusun.
  - 4) Pelaksanaan tes akhir (*Post Test*) dilakukan terhadap kelompok eksperimen (XI.IPS-1) dan kelompok kontrol (XI.IPS-2) untuk mengetahui hasil pembelajaran akhir.
  - 5) Memberikan skor hasil pekerjaan siswa
- c. Tahapan penyelesaian

Pada tahapan penyelesaian ini, langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian.
- 2) Menyusun laporan penelitian sesuai dengan hasil pengolahan data.
- 3) Melakukan analisis data dan pengujian hipotesis. Pengolahan data yang dilakukan menggunakan *Microsoft Excel*.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2011: 80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian populasi semua penduduk atau individu yang menjadi obyek untuk diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di MA Ampel Banjarejo

Sumberrejo Bojonegoro yang berjumlah 42 siswa dengan rincian kelas XI.IPS.1 berjumlah 23 siswa dan kelas XI.IPS2. berjumlah 19 siswa.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Maka dari itu, untuk menentukan sampel penelitian, peneliti mengambil semua jumlah populasi yang ada, sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi. Adapun pembagian kelompok penelitian terhadap sampel penelitian ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3  
Sampel Penelitian

Kelompok	Kelas	Jumlah
Eksperimen	XI.IPS.1	23
Kontrol	XI.IPS-2	19
Jumlah		42 siswa

## 3. Teknik Sampling

Pada dasarnya, teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2010: 62). Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling probabilitas, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2010: 63).

Oleh karena jumlah sampel yang diambil merupakan jumlah keseluruhan dari populasi penelitian, maka teknik sampling yang digunakan disebut teknik sampling jenuh atau total.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2011: 194) mengatakan teknik pengumpulan data merupakan cara atau jalan yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu dokumentasi dan tes.

#### 1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen (Usman dan Setiady, 2009: 69). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data seputar profil MA Ampel Banjarejo Bojonegoro yang mencakup data nilai ulangan dan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) mata pelajaran ekonomi pada semester pertama tahun ajaran 2018/2018 sebagai bahan penghitungan uji keseimbangan pada uji prasyarat analisis dan foto-foto di lapangan pada saat pelaksanaan penelitian.

#### 2. Metode Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 193). Terdapat banyak sekali jenis tes yang dapat digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam suatu penelitian. Namun, peneliti menggunakan salah satu jenis tes, yaitu tes prestasi atau *achievement test*, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu (Arikunto, 2010: 194).

Dalam memperoleh data hasil belajar siswa (aspek kognitif) yang dilakukan setelah melakukan pembelajaran di kelas, yaitu dengan tes tertulis pada siswa kelas XI yang menjadi kelompok eksperimen dan kontrol di MA Ampel Banjarejo Sumberrejo Bojonegoro pada bahasan pasar modal pada semester kedua tahun pelajaran 2018/2019. Tes yang akan dijadikan instrumen adalah berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal pilihan ganda dengan 5 (lima) pilihan jawaban, yaitu a, b, c, d, dan e.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat bantu atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto 2012: 131). Adapun bentuk instrumen yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah tes.

Menurut Arikunto (2010: 266), tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Tes digunakan untuk mengetahui implikasi dari tindakan yang telah dilakukan terhadap tingkat penguasaan konsep pada materi pasar modal pelajaran Ekonomi kelas XI pada semester kedua tahun pelajaran 2018/2019. Tes dilakukan satu kali untuk masing-masing kelompok, yaitu satu kali tes untuk kelas eksperimen (sesudah penerapan metode *active learning* tipe *team quiz*) dan satu kali tes untuk kelas kontrol (sesudah penerapan metode ceramah).

Tes yang dilakukan peneliti adalah bentuk tes tertulis, yaitu tes objektif dengan bentuk tes pilihan ganda (*multiple choices*) dengan lima pilihan (a, b,

c, d, dan e) yang berjumlah 20 soal, jika benar skornya 1 dan jika salah skornya 0. Sebelum diujikan terhadap responden, tes ini terlebih dahulu akan diujikan pada kelas uji coba instrumen, untuk mengetahui validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas.

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Uji Instrumen

Dalam uji instrumen, peneliti akan menguji instrumen berupa soal tes yang berjumlah 20 butir pertanyaan dimana yang akan menguji soal tersebut adalah kelompok siswa kelas XI-D2.IPS dari sekolah MA Islamiyah Attanwir Talun Sumberrejo Bojonegoro yang berjumlah 37 siswa. Hal ini ditempuh karena di sekolah tempat penelitian tidak ada lagi kelas XI untuk dijadikan kelompok ujicoba instrumen. Adapun uji instrumen mencakup beberapa macam uji seperti di bawah ini.

#### a. Uji Validitas

Validitas dapat diartikan sebagai suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Uji Validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *product moment* dari Pearson. Adapun dikatakan suatu butir soal itu valid, apabila nilai  $r_{xy} \geq$  nilai  $r_{tabel}$ . Sedangkan dikatakan suatu butir soal itu tidak valid, apabila nilai  $r_{xy} \leq$  nilai  $r_{tabel}$ .

b. Uji Tingkat Kesukaran (TK)

Tingkat kesukaran bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen butir soal tingkatannya mudah, sedang, atau sukar. Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan pada soal tes yang digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran. Dalam menguji tingkat kesukaran soal pilihan ganda, peneliti menggunakan rumus indeks kesukaran (P) dimana dalam pengklasifikasian tingkat kesukaran soal mengacu pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4  
Kriteria Taraf Kesukaran

Nilai	Kriteria
P = 1,00 sampai 0,30	Soal sukar
P = 0,30 sampai 0,70	Soal sedang
P = 0,70 sampai 1,00	Soal mudah

Biasanya butir soal mempunyai indeks kesukaran yang baik, jika soal yang digunakan tingkat kesukarannya sedang. Dalam penelitian ini, tepatnya ditunjukkan pada tingkat kesukaran dengan kriteria sedang (Arifin, 2009: 272).

c. Uji Daya Pembeda (DP)

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Arikunto, 2009: 211). Daya pembeda butir soal tes dihitung dengan menggunakan rumus indeks daya pembeda (D) dimana dalam pengklasifikasian tingkat kesukaran soal mengacu pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.5  
Klasifikasi Indeks Daya Pembeda

Nilai	Kriteria
D = 0,00 – 0,19	Jelek
D = 0,20 – 0,39	Cukup
D = 0,40 – 0,69	Baik
D = 0,70 – 1,00	Baik sekali
D = negatif	Tidak baik, harus dibuang

Berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya bahwa item soal yang memiliki nilai  $DP \geq 0,30$  atau yang berkriteria cukup hingga baik sekali yang menjadi pilihan untuk digunakan sebagai instrumen penelitian lebih lanjut.

d. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah alat yang dipakai mengukur apa yang seharusnya diukur digunakan kapanpun dan bilamanapun hasilnya sama (Darmadi, 2011: 122). Untuk menghitung tingkat reliabilitasnya, peneliti menggunakan rumus Kuder-Richardson dengan KR-20. Pada penelitian ini instrumen dikatakan reliabel. Apabila  $r_{11} > 0,7$  maka dikatakan instrumen tersebut reliabel.

## 2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mencari tahu distribusi data dari hasil *post-test*. Uji ini ditujukan untuk mengetahui apakah distribusi data tersebut normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat.

Dari hasil tes, apabila  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka, data distribusi normal. Sebaliknya, apabila  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$  maka, data distribusi tidak normal.

b. Uji homogenitas

Tujuan uji homogenitas pada dasarnya untuk mengetahui kesamaan varians data yang diperoleh melalui *post-test*. Melalui tes homogenitas, diketahui apakah kedua kelompok data memiliki kesamaan varians atau tidak. Apabila dua kelompok memiliki kesamaan varians, maka kelompok tersebut homogen. Untuk menguji kesamaan varians, rumus yang digunakan adalah uji F.

Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5% yang artinya apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%, maka dua kelompok memiliki varians yang homogen. Sebaliknya, apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%, maka kedua kelompok tidak memiliki varians yang homogen.

c. Uji keseimbangan

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol seimbang. Data yang digunakan adalah nilai Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) mata pelajaran ekonomi pada semester pertama tahun ajaran 2018/2019 dari kedua kelas sampel tersebut. Untuk menguji keseimbangan sampel penelitian dengan menggunakan uji *t* sebagai berikut:

## 1) Hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  (Kedua kelompok dalam kondisi seimbang)

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  (Kedua kelompok dalam kondisi tidak seimbang)

## 2) Tingkat signifikansi

$\alpha = 0,05$

## 3) Statistik uji

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan:

$$S_p = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

## 4) Daerah kritik

$$DK = \{t \mid t < -t_{\frac{\alpha}{2}; n_1 + n_2 - 2} \text{ atau } t > t_{\frac{\alpha}{2}; n_1 + n_2 - 2}\}$$

## 5) Keputusan uji

$H_0$  ditolak jika  $t_{obs} \in DK$  atau diterima jika  $t_{obs} \notin DK$

### 3. Uji Hipotesis

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis penelitian. Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Menentukan hipotesis

##### 1) Hipotesis nihil ( $H_0$ )

Metode *active learning* tipe *team quiz* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di MA Ampel Banjarejo Sumberrejo Bojonegoro tahun pelajaran 2018/2019.

2) Hipotesis alternatif ( $H_1$ )

Metode *active learning* tipe *team quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di MA Ampel Banjarejo Sumberrejo Bojonegoro tahun pelajaran 2018/2019.

## b. Menentukan kriteria hipotesis

a. Jika harga  $t_{hit} \leq t_{tab}$ , maka  $H_0$  diterima

b. Jika harga  $t_{hit} > t_{tab}$ , maka  $H_0$  ditolak

## c. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan uji t.

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) *Separated varians*:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

2) *Polled varians*:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \quad \text{Sugiyono (2011: 138)}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka diberikan petunjuk untuk memilih rumus *t-test* sebagai berikut.

1) Bila  $n_1 = n_2$  dan variansi homogen ( $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ ) maka dapat digunakan kedua rumus tersebut, dan untuk mengetahui t tabel digunakan dk yang besarnya  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .

2) Bila  $n_1 \neq n_2$  dan variansi homogen ( $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ ) dapat digunakan rumus *polled varians* dengan besarnya  $= n_1 + n_2 - 2$ .

3) Bila  $n_1 = n_2$  dan variansi tidak homogen ( $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ ) dapat digunakan rumus tersebut, dengan  $dk = n_1 - 1$  atau  $fdk = n_2 - 1$ .

- 4) Bila  $n_1 \neq n_2$  dan variansi homogen ( $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ ) dapat digunakan rumus *separated varians*, harga t sebagai pengganti harga t tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan  $dk = n_1 - 1$  dan  $dk = n_2 - 1$  dibagi dua dan kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil.
- d. Membandingkan harga  $t_{hit}$  dengan pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ )
- e. Membuat kesimpulan akhir