

PTK (PENELITIAN TINDAKAN KELAS) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi (Studi Ekperimen di SMA JAYA LANGSA)"

Erni Wiriani

SMA JAYA LANGSA
Jln. Iskandar Muda No.3-4 Kota Langsa
e-mail: erniwiriani71@gmail.com

ABSTRACT

Pendidikan memiliki peran yang sangat vital dalam membentuk individu agar bisa beradaptasi dengan lingkungan dan berfungsi efektif dalam masyarakat. Kualitas pendidikan menjadi kunci dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pengembangan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman menjadi hal yang penting, dan guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab untuk terus mengembangkan pendekatan pembelajaran yang relevan. Pelajaran ekonomi merupakan bagian penting dari pendidikan, yang memerlukan pengajaran yang lebih dari sekadar transfer pengetahuan. Strategi pembelajaran seperti *Team Quiz* menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dalam model pembelajaran ini, siswa secara aktif akan terlibat dalam proses belajar, mendorong mereka untuk berpikir, berdiskusi, dan menerapkan konsep yang dipelajari.

Keywords: pendidikan, pelajaran ekonomi, team quiz.

Article History: 1 Nov 23

Article submission: 1 Nov 23

Article revision: 14 Nov 23

Article acceptance: 15 Nov 23

I. INTRODUCTION

Pendidikan adalah suatu proses yang mempengaruhi seseorang agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, di dalam pendidikan terdapat pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan yang akan menimbulkan perubahan dalam diri yang memungkinkannya berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Agar tujuan pendidikan bisa tercapai dengan seoptimal mungkin, maka guru sebagai pendidik dituntut untuk selalu mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan kondisi pada zaman sekarang.

Mengingat begitu pentingnya pendidikan, maka kualitas pendidikan haruslah diperhatikan secara serius dan juga harus lebih ditingkatkan. Mulai dari cara pandang yang dipakai, manajemen pendidikan, kurikulum, model pembelajaran dan penekanan tujuan pendidikan. Sehingga nantinya jika kualitas pendidikan tersebut dapat meningkat, maka pendidikan ini dapat menghasilkan SDM yang berkualitas.

Pelajaran ekonomi merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Ekonomi adalah pelajaran yang memuat materi dengan karakteristik yang khas dan berorientasi pada didunia sekelilingnya. Sehingga pembelajaran ekonomi harus dilakukan setiap individu yang ada pada jenjang pendidikan.

Dalam menyampaikan materi pembelajaran ekonomi mestinya guru tidak hanya menstransfer pengetahuannya semata tapi juga mampu memberi motivasi. Untuk itu dalam proses pembelajaran, guru ekonomi bisa mencoba berbagai macam model pembelajaran, antara lain menggunakan model *Team Quiz* sebagai alternatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Team Quiz merupakan salah satu tipe dalam strategi *Active Learning* yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan atau tidak membuat mereka takut dan bosan. Dalam strategi ini siswa dilibatkan secara terus menerus, baik mental maupun fisik. Mereka harus terus berpikir, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang telah dipelajari.

Strategi pembelajaran *Team Quiz* juga merupakan salah satu strategi pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran ekonomi di kelas X pada jenjang sekolah menengah atas. Selain menyenangkan, strategi ini juga dapat menjadikan keaktifan setiap siswa menjadi tumbuh. Karena dalam strategi pembelajaran ini setiap siswa dituntut untuk aktif, baik aktif dalam hal bertanya maupun aktif dalam hal menjawab dan menanggapi sebuah pertanyaan dalam proses pembelajaran ekonomi.

Dalam penelitian ini kelas yang akan diteliti adalah kelas X SMA JAYA LANGSA. Peneliti mengambil mata pelajaran ekonomi kelas X SMAJAYA LANGSA sebagai objek penelitian, hal ini dikarenakan pembelajaran Ekonomi di kelas tersebut terdapat permasalahan pada hasil belajar peserta didik dan penggunaan strategi pembelajaran oleh guru Ekonomi yang kurang bervariasi.

Selain strategi yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional, pembelajaran yang dikembangkan bersifat tekstual dengan buku sebagai sumber pembelajaran yang utama dan kurang optimalnya penggunaan sumber belajar maupun media pembelajaran.

II. LITERATURE REVIEW

Pengertian Ekonomi

Ilmu ekonomi merupakan sebuah bidang yang mempelajari mengenai pengelolaan sumber daya secara perorangan, masyarakat, kelompok hingga negara. Tujuannya untuk mencapai sebuah kemakmuran dan kesejahteraan. Jika ditinjau secara etimologi, ekonomi berasal dari kata *Oikos* yang secara umum berarti keluarga dan *Nomos* yang berarti aturan atau hukum. Sehingga ekonomi

dapat diartikan sebagai aturan rumah tangga ataupun pengelolaan dalam rumah tangga.

Ahli ekonomi, Adam Smith menyebutkan bahwa perilaku manusia dalam mengelola sumber daya sangat terbatas untuk mencapai tujuan tertentu dalam kehidupan. Seorang ahli ekonomi bernama Jean-Baptiste Say, ekonomi merupakan ilmu yang menjadi cabang dari beberapa kajian dan aturan yang menentukan kekayaan seseorang. Menurut ahli ekonomi bernama J. S. Mill, pengertian ilmu ekonomi dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari berbagai hal terkait dengan pengeluaran dan penagihan.

Siswa Sekolah Menengah Atas umurnya berkisar antara 16 atau 18 tahun, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah - kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam berfikir untuk mengoperasikan logika masih bersifat konkret.

Hakikat Ekonomi Sekolah

Setiap studi memiliki tujuan masing-masing yang sangat ditentukan oleh karakteristik dari masing-masing bidang studi tersebut. Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumberdaya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi dan distribusi.

Luasnya ilmu ekonomi dan keterbatasannya waktu yang tersedia membuat standart kompetensi dan kompetensi dasar pada pembelajaran ekonomi di SMA khususnya dibatasi dan difokuskan kepada fenomena empirik ekonomi yang ada di sekitar peserta didik sehingga peserta didik dapat merekam peristiwa ekonomi yang terjadi di sekitar lingkungannya dan mengambil manfaat untuk kehidupan yang lebih baik.

Pembelajaran Ekonomi Sekolah Menengah Atas

Fungsi bidang studi ekonomi di sekolah menengah atas yaitu mengembangkan kemampuan siswa untuk melakukan kegiatan ekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa yang ada dimasyarakat, serta memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan berbagai masalah ekonomi yang terjadi di Masyarakat.

Tujuan Pembelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ekonomi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berupa memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga masyarakat dan negara. Menampilkan Sikap ingin tau terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi. Membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan ketrampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat dan negara.

Selain itu juga bertujuan untuk membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Dalam buku *Content Standart in Economics* (Bonnie T. Meszaros, ert.al di katakan bahwa di Amerika Serikat, kompetensi atau ketrampilan utama yang diharapkan dari siswa yang belajar ilmu ekonomi adalah dibangunnya kecakapan dan bakat ilmu ekonomi untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan ekonomi, alternatif ekonomi, keuntungan/laba, menganalisis pengaruh dalam situasi ekonomi, memeriksa konsekuensi-konsekuensi perubahan kondisi ekonomi dan kebijakan negara, mengumpulkan dan mengorganisasikan fakta ekonomi, membandingkan laba dan keuntungan dengan biaya.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut Bloom pengertian hasil belajar adalah sebagai berikut: perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Wina Sanjaya menerangkan dalam bukunya bahwa hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah peserta didik melakukan serangkaian kegiatan belajar yang menyangkut kognitif. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa dari segi kognitif terdiri dari enam tingkat yaitu tingkat Pengetahuan / *Knowledge* (C1), pengetahuan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya. Tingkat Pemahaman / *Comprehension* (C2), Pemahaman disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Tingkat Penerapan / *Application* (C3), penerapan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat Analisis / *Analysis* (C4), analisis disini diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran kedalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu. Tingkat Sintesis / *Synthesis* (C5), sintesis disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsure pengetahuan yang sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh. Tingkat Evaluasi / *Evaluation* (C6), evaluasi disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.

Ranah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai. Karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan. Berdasarkan taksonomi Bloom ranah kognitif terdiri dari lima jenis perilaku yaitu pengetahuan, mencakup ingatan tentang

hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna hal yang dipelajari. aplikasi, mencakup kemampuan dalam menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Analisis, mencakup kemampuan dalam merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk memahami dan mendongkrak atau meningkatkan hasil belajar, perlu didalami faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor Internal, Hasil belajar seseorang akan ditentukan oleh faktor diri (internal) baik, secara fisiologis maupun secara psikologis, beserta usaha yang dilakukannya. Inteligensi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya hasil belajar. Minat (*interest*), yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Faktor eksternal, Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat digolongkan kedalam faktor sosial dan non sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial. yang termasuk kedalam faktor ini yaitu lingkungan keluarga, sekolah, teman, dan masyarakat umum.

Faktor non sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik. Selanjutnya uraian berikut akan menguraikan berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu Faktor Lingkungan, Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. dalam lingkunganlah anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. saling ketergantungan antara lingkungan biotik dan abiotik tidak dapat dihindari. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. oleh karena kedua lingkungan ini akan dibahas satu dalam uraian berikut: Lingkungan alami, Lingkungan hidup adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup dan berusaha didalamnya. Lingkungan sosial budaya, Pendapat yang tak dapat disangkal adalah mereka yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk *homo socius*. semacam makhluk yang berkecenderungan untuk hidup bersama satu sama lainnya. hidup dalam kebersamaan dan saling membutuhkan akan melahirkan interaksi sosial. saling member dan menerima merupakan kegiatan yang selalu ada dalam kehidupan sosial.

Faktor Instrumental, setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. tujuan tentu saja pada tingkat kelembagaan. Dalam rangka melicinkan kearah itu diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya.

Perangkat tersebut yaitu Kurikulum, Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsure substansial dalam pendidikan. tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, belum guru programkan sebelumnya. itulah sebabnya, untuk semua mata pelajaran, setiap guru memiliki kurikulum untuk mata pelajaran yang dipegang dan diajarkan kepada anak didik. Program, Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. keberhasilan pendidikan disekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Sarana dan Fasilitas, Sarana

mempunyai arti penting dalam pendidikan. gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar disekolah. fasilitas mengajar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus dimiliki oleh sekolah. Guru, Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. kehadiran guru mutlak diperlukan didalamnya. kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar disekolah.

Kondisi Fisiologis, Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas. pengajaran dengan pola klasikal perlu memperhatikan tinggi rendahnya postur tubuh anak didik. Kondisi Psikologis, Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang.

Faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik, yaitu Minat, Menurut slameto, adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri. sendiri dengan sesuatu di luar diri. semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Kecerdasan, Raden Cahaya Prabu pernah mengatakan dalam mottonya bahwa "anak sesuai taraf umurnya. pendidikan yang berhasil karena menyelami jiwa anak didiknya". yang menarik dari ungkapan ini adalah tentang umur dan menyelami jiwa anak didik. kedua persoalan ini tampaknya tidak bisa dipisahkan. seorang ahli seperti Raden Cahaya Prabu berkeyakinan bahwa perkembangan taraf intelegensi sangat pesat pada masa umur balita dan mulai menetap pada akhir masa remaja.

Bakat, Disamping intelegensi (kecerdasan), bakat merupakan factor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. bakat memang diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan. Bakat memang diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan.

Kriteria Hasil Belajar

Kriteria hasil belajar didasarkan pada perkembangan yang dimiliki peserta didik. Hal ini tercermin dari pernyataan wina sanjaya bahwa: bentuk perkembangan peserta didik tersebut meliputi Perkembangan Motorik (*motorik skills*), Perkembangan motorik adalah perkembangan yang berkaitan dengan perubahan otot dan gerakan-gerakan fisik yang terjadi pada usia antara dua-tiga belas tahun hingga pada usia dua puluh satu-dua puluh dua tahun.

Selain itu juga perkembangan Kognitif, Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkenaan dengan perilaku mental seseorang yang meliputi, pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, dan pemecahan masalah. Perkembangan Sosial dan Moral, Perkembangan sosial dan moral merupakan aspek penting yang harus dipahami oleh setiap pembelajaran. hal ini disebabkan pengembangan aspek sosial dan moral adalah dasar dalam proses pendidikan.

Dengan didasarkan pada perkembangan tersebut, maka diharapkan peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang baik karena dengan demikian maka menunjukan pula tingkat penguasaanya terhadap materi pelajaran dapat berjalan secara maksimal.

Pengertian Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk memudahkan penyampaian materi yang akan diajarkan. Komalasari mengemukakan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Rustaman mengungkapkan bahwa pada pengembangan model pembelajaran dalam pandangan konstruktivis harus memperhatikan dan mempertimbangkan pengetahuan awal siswa yang mungkin diperoleh di luar sekolah serta dalam pembelajarannya harus melibatkan siswa dalam suatu kegiatan yang nyata.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pembelajaran yang telah disusun secara sistematis yang dimana perencanaan pembelajaran tersebut dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Menurut Suprijono model pembelajaran diklasifikasikan berupa Model pembelajaran *active learning* terdiri dari, *planetquestion*, bermain jawab, *group resume*, *the learning cell*, reflektif, *student facilitator*, *explaining*, *card sort* dan *teamquiz* dll. Model pembelajaran masalah terdiri dari, *problem solving* dan *problem based introduction*. Model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran initerdiri dari *role playing* dan karya wisata.

Berdasarkan macam-macam model pembelajaran di atas, model *active learning* tipe *team quiz* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. *Active learning* tipe *team quiz* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar Ekonomi siswa terutama dalam aspek kognitif.

Pengertian Pembelajaran Team Quiz

Untuk mengetahui tentang model *Team Quiz*, terlebih dahulu penulis akan memberikan gambaran tentang pengertian strategi pembelajaran. Secara umum, model dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan. Syaiful Bahri Djamarah mengungkapkan bahwa secara umum model mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Selanjutnya kata pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha guru membentuk tingkah laku dengan menyediakan lingkungan atau stimulus.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasanya diakhir kegiatan belajar.

Malvin L.Silberman didalam bukunya yang berjudul *Active Learning* mengelompokkan model pembelajaran aktif diantaranya model *Team Quiz*. *Team Quiz* merupakan salah satu tipe dalam pembelajaran model *Active Learning* yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut dan bosan. Pembelajaran ini dikembangkan oleh

Malvin L.Silberman. Pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* ini siswa bersama-sama dengan timnya mempelajari materi dalam lembaran kerja, mendiskusikan materi, saling memberikan arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban, siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan melakukan uji coba secara langsung, sehingga siswa tidak mudah lupa dan memahami materi tersebut. Pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Menurut Rindra Ayu Lovediana dan Endah Budi Rahaju model pembelajaran *Team Quiz* adalah usaha peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. dalam kegiatan pembelajaran, siswa dituntut aktif dalam hal bertanya. Mengemukakan gagasan serta dapat mengkomunikasikan materi yang siswa peroleh, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu untuk melatih kemampuan komunikasi matematika siswa adalah model *Team Quiz*.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Hisyam Zaini bahwa model *Team Quiz* merupakan strategi yang dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan dan tidak mengancam dan membuat bosan. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model *Team Quiz* ini sangat membantu siswa dalam proses belajar dengan meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap apa yang dipelajarinya dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Quiz*

Agus suprijono mengungkapkan prosedur pembelajaran dengan menggunakan *Team Quiz* adalah pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian, bagi peserta didik menjadi tiga kelompok yaitu , A, B, dan C, sampaikan kepada peserta didik format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi presentasi maksimal 10 menit, setelah presentasi, minta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka. Minta kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C, kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B, jika tanya jawab ini selesai, lanjutkan penyampaian materi pelajaran skedua, dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A, setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya melanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga, dan kemudian tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya, akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman peserta didik yang keliru.

Team quiz ini juga dapat divariasikan dengan kebutuhan kelas seperti dalam hal pembagian kelompok. Variasi lain dapat dilakukan seperti memberikan pertanyaan *team quiz* yang telah dipersiapkan yang darinya mereka memilih kapan mereka mendapat giliran menjadi pemandu kuis dan memberikan satu penyajian materi secara kontinyu. Kemudian membagi peserta didik menjadi dua tim. Pada

akhir pelajaran, perintahkan dua tim untuk saling memberi kuis. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa didalam model *Team Quiz* guru perlu lebih bervariasi dalam penggunaannya.

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Team Quiz*

Setiap pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, demikian pula dengan model pembelajaran *team quiz* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model pembelajaran *team quiz* yaitu bekerjasama dengan kelompok, berpusat pada siswa, dengan adanya pertandingan akademis maka terciptalah kompetensi antar kelompok, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran *team quiz* yaitu siswa kesulitan mengorientasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik, pembahahasan terkesan segala arah atau tidak terfokus, menyita cukup banyak waktu.

Pendapat tersebut sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Zaini yang menyebutkan beberapa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran tipe *team quiz*. Kelebihan model pembelajaran *team quiz* yaitu dapat meningkatkan keseriusan siswa, mengajak siswa untuk terlibat penuh, menambah semangat siswa sebagai subjek belajar, memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Kelemahan model pembelajaran *team quiz* yaitu siswa kesulitan mengorientasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik, menyita cukup banyak waktu, memerlukan kendali ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa untuk mengatasi kekurangan tersebut, diperlukan modifikasi dalam pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran dimana untuk penyajian kuis dilakukan pertim dalam tiap pertemuan. Pembuatan soal dilakukan dirumah sehingga memungkinkan siswa berdiskusi diluar kelas. Agar tidak didominasi oleh siswa pintar, maka setiap siswa diwajibkan mencari jawaban kuis dan guru mencatat nama setiap siswa yang menjawab dengan alasan penambahan nilai sehingga seluruh siswa dapat termotivasi untuk ikut menjawab. Pada saat proses pembelajaran ini juga guru harus selalu mendampingi peserta didik, agar dapat mengatasi kelemahan ini.

III. METHODS

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dikatakan penelitian eksperimen karena dalam penelitian ini, peneliti ingin mencari pengaruh dari perlakuan yang diberikan kepada sampel. Tujuan penelitian eksperimen adalah untuk menetapkan sebab-akibat. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui gambaran dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *team quiz* dalam pembelajaran ekonomi di SMA JAYA LANGSA yang dilihat melalui hasil belajar.

Desain penelitian yang akan digunakan adalah *True Eksperimental Design* bentuk *Posttest Control Group Design* dengan alasan bahwa dalam penelitian ini akan dilaksanakan pada dua kelas sampel, yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Pada desain penelitian ini kelas eksperimen maupun kelas kontrol dipilih secara random.

Hal ini sesuai pendapat Sugiono bahwa *True Eksprimental Design* terdapat kelompok kontrol, karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian
Posttest Control Group Design

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksprimen	X1	O1
Kontrol	X2	O2

Keterangan:

X1 : Pembelajaran menggunakan model *Team Quiz*

X2 : Pembelajaran menggunakan model cara biasa

O1 : Tes akhir pada kelompok eksperimen.

O2 : Tes akhir pada kelompok kontrol.

Penelitian eksperimen ini dilakukan dengan memberi perlakuan pada dua kelas dengan tingkat kemampuan yang sama dengan bentuk strategi pembelajaran yang berbeda. Pada kelas pertama adalah kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *team quiz*, sedangkan pada kelas kedua adalah kelompok pembandingan (kontrol) diberikan dengan menggunakan model pembelajaran biasa. Penelitian ini bertempat di SMA JAYA LANGSA yang beralamat di Jl. Iskandar Muda no 3-4 kota Langsa. Penelitian ini dimulai juli s/d oktober 2023.

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu Variabel Independen (Bebas), Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel Dependen (Terikat), Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) adalah Pembelajaran *Team Quiz* dan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar.

Pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dapat digambarkan sebagai berikut:

$$X \rightarrow Y$$

Gambar 1
Pengaruh variabel X terhadap Y

Keterangan :

X = Pengaruh Model *Team Quiz*

Y = Hasil Belajar Peserta Didik

Populasi adalah merupakan sekumpulan orang atau objek yang sedang diteliti atau keseluruhan nilai yang mungkin, kualitatif maupun kuantitatif yang diperoleh dari hasil menghitung maupun mengukur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA JAYA LANGSA. Populasi tersebut berjumlah 54 peserta didik.

Menurut Arikunto, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono, "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu.

Melihat terbatasnya jumlah populasi, maka keseluruhan populasi terjangkau dijadikan sampel penelitian, sehingga teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik acak atau *simple random sampling*. Sampel yang terpilih dalam penelitian ini dua kelas, yaitu kelas X_1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa dan kelas X_2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah test formatif hasil belajar. Test tersebut berbentuk test objektif sebanyak 3 soal essay dengan skor 100. Sebelum test dilakukan, test tersebut harus terlebih dahulu memenuhi persyaratan seperti yang dikemukakan oleh suharsimi, instrumen yang baik harus memenuhi persyaratan penting yaitu uji validitas, uji reliabel, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

Menurut Sugiyono valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Data yang valid berarti data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

Menurut Sujarweni dan Endrayanto, uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel.

Validitas sebaiknya dilakukan pada setiap butir pertanyaan. Hasil r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} dimana $df = n - 2$ (*degree of freedom*) dengan taraf signifikan 5%. Jika didapat $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka valid dan sebaliknya jika didapat $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak valid, atau lebih spesifikasi validitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2
Validitas Instrumen

Kriteria	Keterangan
$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid

Dalam penelitian ini untuk menentukan instrumen valid dan tidak valid, peneliti menggunakan teknik kolerasi *Product Momen* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan Keterangan:

r_{XY} = koefisien Korelasi *Product Moment*

n = jumlah skor item

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = jumlah seluruh skor Y

Selanjutnya validitas instrumen yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sesuai tabel berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Validitas Instrumen

Kriteria	Interpretasi
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,70$	Sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Kurang
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah
$r_{xy} = 0,00$	Tidak Valid

Berdasarkan hasil perhitungan validitas butir soal (lampiran 5) , diperoleh hasil tiap butir soal yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Hasil Perhitungan Validasi Instrumen

Soal No.	r_{xy}	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,9682	10,96	1,860	Valid
2	0,9737	12,097	1,860	Valid
3	0,9539	8,9488	1,860	Valid

Suatu instrumen disebut reliabilitas apabila instrumen yang digunakan berapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja kemudian yang data diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Untuk mengetahui reliabilitas perangkat tes bentuk uraian digunakan rumus Alpha, rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dengan keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument

n = banyaknya butir soal

S_i^2 = jumlah varians item

S_t^2 = varians total

Mencari varians total menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S_t^2 = \frac{\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}}{n}$$

Dari hasil perhitungan reliabilitas, instrumen soal pada taraf $\alpha = 0,05$ dapat dinyatakan reliabel jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ soal dinyatakan tidak reliabel. Uji instrumen test dilakukan pada siswa kelas X SMA JAYA LANGSA.

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran. Indeks kesukaran dihitung dengan menggunakan rumus:

$$IK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Dengan Keterangan :

IK = Indeks kesukaran soal
 $\bar{X}$ = Skor rata-rata siswa untuk soal satu butir soal
 SMI = Skor maksimum ideal

Selanjutnya indeks kesukaran yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria menurut Guilford dalam Suherman sesuai tabel berikut:

Tabel 3.5

Klasifikasi Indeks Kesukaran (IK)	
Koefisien Indeks Kesukaran (IK)	Interpretasi
$IK = 0,00$	Terlalu sukar
$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah
$IK = 1,00$	Terlalu mudah

Berdasarkan hasil indeks perhitungan (lampiran 6) diperoleh indeks kesukaran tiap butir soal yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.6

Hasil Perhitungan Klasifikasi Indeks Kesukaran (IK)		
Soal Nomor	Koefisien IK	Interpretasi
1	0,80	Mudah
2	0,83	Mudah
3	0,79	Mudah

Daya pembeda berkaitan dengan mampu atau tidaknya instrumen yang digunakan membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah. Untuk mengetahui daya pembeda tiap butir soal, digunakan:

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI}$$

Dengan keterangan :

DP = Daya Pembeda

$\bar{X}_A$ = Rata-rata skor siswa kelas atas

$\bar{X}_B$ = Rata-rata skor siswa kelas bawah

SMI = Skor maksimum ideal

Klasifikasi interpretasi untuk daya pembeda soal yang digunakan menurut Guilford dalam suherman adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7

Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda Soal	Interpretasi
$DP = 0$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik

$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik
-----------------------	-------------

Berdasarkan hasil indeks perhitungan (lampiran 7) diperoleh indeks kesukaran tiap butir soal yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.8

Hasil Perhitungan Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Soal Nomor	Koefisien DP	Interpretasi
1	0,40	Cukup
2	0,29	Cukup
3	0,30	Cukup

Adapun urutan pengumpulan data dilakukan sebagai berikut, satu memberikan tes soal-soal permintaan dan penawaran kepada kedua kelas itu dengan soal yang sama setelah kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Kemudian menilai hasil tes yang diperoleh dari kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen adalah hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *team quiz* dan kelompok kontrol adalah hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan cara biasa. Untuk selanjutnya dilakukan analisis data dan mempersiapkan laporan penelitian.

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan uji statistik terhadap data skor posttest. Adapun langkah-langkah dalam melakukan uji statistik data hasil tes adalah sebagai berikut:

Uji Normalitas

Untuk menguji apakah sampel berdistribusi normal atau tidak, maka uji normalitas dapat dicari menggunakan rumus chi-kuadrat yaitu:

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

X^2 = Chi Kuadrat

O_i = Nilai Observasi

E_i = Nilai Harapan

Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, artinya distribusi tidak normal dan jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, artinya distribusi normal.

Uji Homogen

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua sampel yang diambil mempunyai varians yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas varians, penulis akan menggunakan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Dengan kriteria pengujian adalah H_0 ditolak jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dan dalam hal lain H_a diterima.

Uji Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan yang perlu diuji kebenarannya. Untuk menguji kebenaran sebuah hipotesis digunakan pengujian yang disebut pengujian hipotesis

yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata adalah uji t untuk menghitung nilai t, sebelumnya terlebih dahulu mencari simpangan baku gabungan dengan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dimana:

- S^2 : simpangan baku gabungan
- s_1 : simpangan baku kelas eksperimen
- s_2 : simpangan baku kelas kontrol
- n_1 : jumlah kelas eksperimen
- n_2 : jumlah kelas kontrol

Setelah memperoleh nilai simpangan baku, kemudian cari nilai uji t seperti yang dikemukakan oleh Sudjana sebagai berikut:

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

Dengan :

- t : harga observasi yang dicari
- $\bar{x}$: nilai rata-rata untuk sampel satu dan dua
- S : varians gabungan untuk sampel satu dan dua
- n : jumlah data untuk sampel satu dan dua

Dengan menggunakan uji t rumusan hipotesis statistik dalam uji t pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- H_o : tidak ada pengaruh model pembelajaran aktif tipe *team quiz* terhadap hasil belajar siswa pada materi permintaan dan penawaran sosial di kelas X SMA JAYA LANGSA
- H_a : ada pengaruh model pembelajaran aktif tipe *team quiz* terhadap hasil belajar siswa pada materi permintaan dan penawaran sosial di kelas X JAYA LANGSA

IV. RESULTS

Penelitian ini dilakukan di SMA JAYA LANGSA tahun pelajaran 2023/2024 pada bulan juli sampai bulan oktober 2023 dengan materi permintaan dan penawaran. Sebelum melakukan penelitian di SMA JAYA LANGSA, Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA JAYA LANGSA, kemudian untuk sampelnya peneliti menggunakan dua sampel yaitu sampel pertama kelas eksperimen dan sampel kedua sebagai kelas kontrol. Untuk kelas Eksperimen adalah kelas X₁ dengan 27 siswa dan untuk kelas kontrol adalah kelas X₂ dengan jumlah 27 orang. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan sekali perlakuan dan sekali tes, dimana pada setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit baik untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang akan di ajarkan dan tes akhir dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar

siswa secara perorangan dalam memahami materi aritmatika sosial dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *team quiz*.

Data hasil analisis deskriptif kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Posttest Siswa

Posttest	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Eksperimen	27	87,41	9,17	65	100
Kontrol	27	73,11	6,70	65	88

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, terlihat bahwa nilai maksimum dan minimum serta nilai rata-rata posttest kelas eksperimen berturut-turut adalah 100, 65 dan 87,41, sedangkan nilai maksimum dan minimum serta nilai rata-rata posttest kelas kontrol berturut-turut adalah 88, 65 dan 73,11. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan siswa pada materi penawaran dan permintaan sosial kelas eksperimen relatif lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Sementara itu, simpangan baku atau standar deviasi kelas eksperimen adalah 9,17 sedangkan simpangan baku atau standar deviasi kelas kontrol adalah 6,17. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran data sekitar rata-rata kelas eksperimen relatif lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Namun apakah data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen atau tidak, dan apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan siswa pada materi permintaan dan penawaran sosial antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka hal tersebut akan ditunjukkan dengan analisis statistik untuk melihat rata-rata kemampuan siswa.

Uji Normalitas Data Posttest

Data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini uji normalitasnya menggunakan uji *Chi-Kuadrat* dengan taraf signifikan 5%. Kriteria keputusannya adalah jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, maka data *posttest* tidak berdistribusi normal, dan jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data *posttest* berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan pada lampiran 12, berikut ini ditampilkan hasil perhitungan uji normalitas data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Uji Normalitas Data Posttest

Posttest	N	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	27	6,27	11,070	Data berdistribusi normal
Kontrol	27	9,25	11,070	Data berdistribusi normal

Dari tabel 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa untuk data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, sehingga disimpulkan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal, ini menunjukkan bahwa uji persyaratan dapat dilanjutkan.

Uji Homogenitas Data Posttest

Setelah dilakukan uji normalitas, maka untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki variansi yang sama atau tidak, dilakukan homogenitas. Hipotesis yang digunakan pada pengujian ini adalah:

H_0 : varians data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen

H_a : varians data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tidak homogen

Selanjutnya, kriteria pengambilan keputusan untuk pengujian homogenitas adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan pada lampiran 13, berikut ini ditampilkan tabel hasil pengujian homogenitas data *posttest*:

Tabel 4.3
Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest*

Kelas	$\bar{X}$	S	S^2	Dk		F
				Pembilang	Penyebut	
Eksperimen	87,41	9,17	84,41	26	26	1,874
Kontrol	73,11	6,70	44,87			

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $F_{hitung} = 1,874$ dan $F_{tabel} = 1,929$, karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,874 < 1,929$, hal ini berarti bahwa H_0 diterima yaitu varians data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen, sehingga sampel yang digunakan juga mewakili populasi yang ada.

Uji Hipotesis

Berdasarkan pada lampiran 14 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Hipotesis Dua Rata-rata Data *Posttest*

Kelas	$\bar{X}$	S	S^2	S_{gab}	Nilai t		Kesimpulan
					t_{hitung}	t_{tabel}	
Eksperimen	87,41	9,17	84,41	8,0 3	5,207	2,006	H_0 ditolak dan H_a diterima
Kontrol	73,11	6,70	44,87				

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa diperoleh $t_{hitung} = 5,207$ dan $t_{tabel} = 2,006$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,207 > 2,006$, maka H_0 ditolak dan berakibat H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran aktif tipe *team quiz* terhadap hasil belajar siswa pada materi permintaan dan penawaran di kelas X SMA JAYA LANGSA.

Dari deskripsi penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas X_1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *team quiz* dan kelas X_2 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Tujuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif tipe *team quiz* adalah untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka telah pelajari.

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu memvalidasi instrumen penelitian yang diperlukan saat pembelajaran. Dari pendapat dan saran beberapa validator dapat disimpulkan bahwa keseluruhan instrumen

penelitian yang disusun telah mencapai kategori valid secara validitas konstruk. Kemudian khusus untuk soal tes setelah dilakukan validasi oleh beberapa validator, soal tes tersebut diujicobakan juga kepada 10 orang siswa kelas X untuk menguji secara empirik kevalidan soal tes.

Selanjutnya instrumen penelitian tersebut digunakan peneliti dalam menyampaikan materi maupun memberikan tes. Setelah dilakukan analisis untuk soal *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata 87,41 dan pada kelas kontrol rata-rata 73,11.

Berdasarkan uji statistik (uji-t) yang telah dilakukan, harga $t_{hitung} = 5,207$. Harga ini lebih besar dari $t_{tabel} = 2,006$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ sehingga didapat. $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,207 > 2,006$, maka H_0 ditolak dan berakibat H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran aktif tipe *team quiz* terhadap hasil belajar siswa pada materi permintaan dan penawaran di kelas X SMA JAYA LANGSA.

V. CONCLUSION AND SUGGESTION

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA JAYA LANGSA, diperoleh nilai rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran aktif tipe *team quiz* adalah 87,41 dan nilai rata-rata kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional adalah 73,11 dari hasil tersebut menunjukkan bahwa bahwa belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol dan ada pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *team quiz* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X JAYA LANGSA .

VI. BIBLIOGRAPHY

- Abdul Rozak. 2012. *Pengantar Statistika*, Malang: Intimedia
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Surabaya: Pustaka Belajar.
- Agus Suprijono. 2014. *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Daryanto, Muljo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Gava Media.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah B. Uno. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan Sastra Negara. 2014. *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, Bandar Lampung: Aura Publishing.
- Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Hisyam Zaini. 2014. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Insan, Mandiri.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontesktual: Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Refika Aditama.
- Mel Silberman. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nuansa Cendikian.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rustaman, Y. Nuryani. 2012. *Trend Penelitian Pendidikan: Kasus Penelitian Sains Berkelanjutan melalui Penelitian dan Publikasi Ilmiah*, Semarang: UNNES FMIPA. ISBN:977-602-99075-2-0.
- Riduwan. 201. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*, Bandung: Alfa Beta.
- Rindra Ayu Lovediana dan Endah Budi Rahaju. 2014. *Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Pada Penerapan Pembelajaran Aktif Strategi Team Quiz Materi Statistika*, Surabaya: Jurnal Nasional.
- Saiful Bahri Djamarah. Dan Aswan Zain 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Saiful Bahri Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prektek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prektek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: PT Alfabeta.
- V. Wiratna Sujarweni, Poly Endrayanto. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Graha Ilmu,
- Wina Sanjaya. 2008. *Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.