

PENGARUH MODEL *TEAM QUIZ* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA PELAJARAN SEJARAH SISWA

Anggun Puspawati, Maskun dan Suparman Arif

FKIP Unila Jalan. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704 947 faximile (0721) 704 624

e-mail : anggumpuspawati94@gmail.com

Hp. 085769993320

The purpose of this study was to determine whether there is any significant effect and how much the significant standard effect of *Team Quiz* model on the learning result of cognitive part to historical study of students class X.1 in SMA Bina Mulya Bandar Lampung in academic year 2015/2016. This research used experimental method with *One-group pretest-posttest design*. Based on the data analysis in quantitative, it can be concluded that there is a significant effect and the significant standard effect of the application of the model significance level of *Team Quiz* is at 0.67, which means high.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dan besarnya taraf signifikan pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *One-group pretest-posttest design*. Berdasarkan analisis data secara kuantitatif, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan besarnya taraf signifikansi pengaruh penerapan model *Team Quiz* adalah sebesar 0,67, yang berarti tinggi.

Kata kunci: hasil belajar ranah kognitif, model pembelajaran, team quiz

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dijalankan secara teratur dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir seseorang atau peserta didik yang berfungsi untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia agar memperoleh kualitas kehidupan menjadi lebih baik. Pendidikan sebuah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok yang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pengajaran atau pelatihan adalah proses, cara, perbuatan mengajar atau memilih (Depdiknas, 2008:353). Dalam kehidupan sehari-hari, proses tersebut dikenal dengan sebutan belajar mengajar dan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Kegiatan pembelajaran dalam kelas sangatlah menentukan keberhasilan pencapaian suatu tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, pemahaman yang benar mengenai arti pembelajaran diperlukan oleh pengajar maupun pendidik yang benar-benar mengerti keadaan dalam kelas. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dalam rangka memperoleh pengetahuan yang baru dikehendaki dengan menggunakan berbagai media, metode dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan. Untuk itu agar pembelajaran itu dapat dikatakan berhasil dan memperoleh keberhasilan siswa guru harus mampu menggunakan metode, model dan media yang interaktif dan menyenangkan.

Keberhasilan siswa dalam proses belajar-mengajar dapat dilihat

dari nilai yang diperolehnya selama kurun waktu tertentu yang diberikan oleh guru melalui mekanisme penilaian yang telah ditetapkan, misalnya dengan menggunakan mekanisme ujian tertulis, dengan kata lain nilai hasil belajar tersebut merupakan salah satu alat ukur yang dapat dilihat untuk mengetahui seberapa berhasilnya siswa dalam kegiatan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto (2011:46) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi Ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sependapat dengan Sudjana hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2003:3).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan di SMA Bina Mulya Bandar Lampung, menurut guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas X hasil belajar siswa hanya 9 orang siswa yang nilainya mampu melewati KKM Mata Pelajaran Sejarah yaitu 70, sedangkan kelas yang nilai hasil belajar ranahkognitif yang paling rendah adalah kelas X.1. Dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar yang telah ditentukan pihak sekolah yaitu 70, dari 23 siswa di kelas X.1 hanya 7 siswa (30,5%) yang mampu mencapai KKM, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai standar ketuntasan belajar yaitu berjumlah

16 siswa (69,5%). Hal ini didasarkan pada pendapat Djamarah (2006:17) apabila pembelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa maka persentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah (Djamarah dan Asswan, 2006:107).

Hasil belajar siswa yang rendah di SMA Bina Mulya dipengaruhi oleh kurang aktif dalam mengikuti pelajaran khususnya Pelajaran Sejarah. Para siswa beranggapan bahwa Pelajaran Sejarah merupakan Pelajaran yang membosankan selain itu guru dalam proses belajar mengajar baik dalam penyajian materi dan model yang digunakan lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru atau monoton, sehingga mengurangi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Guru diposisikan sebagai satu-satunya sumber informasi dan siswa menjadi objek dimana guru memberikan informasi dengan metode ceramah dan tanya jawab yang konvensional. Untuk itu, hendaknya guru memiliki beberapa cara untuk dapat menggunakan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga Pelajaran Sejarah tidak lagi menjadi pelajaran yang membosankan. Sesuai dengan pendapat Suryosubroto menyatakan bahwa "Metode Pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat menentukan keberhasilan belajar siswa karena metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran" (Suryosubroto, 1997:149). Jadi, metode pembelajaran mempunyai peranan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena dengan menggunakan model pembelajaran

yang baik diharapkan dapat berpengaruh baik pula kepada hasil belajar siswa. Hasil belajar kognitif dalam suatu pembelajaran ialah keberhasilan siswa dalam pembelajaran dilihat dari pengetahuan yang bisa didapat dalam proses belajar.

Berdasarkan masalah di atas, yaitu hasil belajar Kognitif siswa yang belum mencapai standar ketuntasan belajar yang disebabkan oleh kurang aktifnya siswa dalam belajar dan kurang bervariasinya metode dan model yang digunakan guru ketika mengajar, maka harus diujicobakan menggunakan model pembelajaran yang lebih mengacu pada pembelajaran yang aktif dan dapat membuat siswa mau mencari tahu, menganalisis, dan menyampaikan ide-idenya sesuai dengan potensi masing-masing yang dimilikinya karena tidak semua siswa memiliki daya serap pelajaran yang tinggi, bahkan ada siswa yang sama sekali tidak memahami maksud dari pembelajaran yang diberi oleh guru. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif adalah model pembelajaran *Team Quiz*. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran yang aktif siswa bisa lebih bersemangat untuk belajar dan bisa meningkatkan hasil belajar khususnya hasil belajar kognitif.

Model pembelajaran *Team Quiz* merupakan model pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman, pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, disini siswa dituntut untuk berfikir dalam suasana yang aktif, sehingga bisa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Hal ini senada dengan

yang dikemukakan oleh silberman, “penjelasan dan pemeragaan semata dengan tidak membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar yang aktif” (Silberman, 2014:9)

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X.1 Di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 dan seberapa besar taraf signifikan pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X.1 Di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 dan untuk mengetahui seberapa besar taraf signifikan Pengaruh Model Pembelajaran *Team Quiz* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Djamarah dan Aswan (2006:95) Metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran dimana, siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari, yang bertujuan untuk mengetahui apakah sesuatu metode, prosedur, *system*, proses, alat, dan bahan, serta model efektif dan efisien jika diterapkan di suatu tempat. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sugiyono menyatakan Sugiyono (2013: 74) menyatakan Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Selanjutnya setelah mengetahui hasil *pretest* kelas eksperimen diberi perlakuan kemudian dilanjutkan dengan *posttest*. Pengaruh perlakuan adalah ($O_1 \times O_2$) dan untuk melihat pengaruh perlakuan berdasarkan signifikan yaitu dengan menggunakan statistik t_{test} . Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest*, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan. Penelitian ini dilakukan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung. Penelitian ini memiliki satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Quiz*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah

hasil belajar ranah kognitif siswa.

Menurut Sugiyono (2008:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X.1 SMA Bina Mulya Bandar Lampung.

Tabel 1. Data populasi siswa kelas X.1 SMA Bina Mulya Bandar Lampung

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		L	P	
1	X. 1	10	13	23

Sumber: TU SMA Bina Mulya Bandar Lampung

Berdasarkan populasi yang ada, untuk menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi, yaitu siswa kelas X.1 SMA Bina Mulya Bandar Lampung 2015/2016, sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi. Hal ini diperkuat oleh pendapat Suharsimi Arikunto, “apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi dan jika subjeknya lebih dari 100 orang, maka sampelnya cukup diambil antara 10%-15% atau 20%-25% orang siswa” (Suharsimi Arikunto, 2006:134).

Menurut Suharsimi Arikunto variabel merupakan “objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian” (Suharsimi Arikunto, 2006:118). Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan

variabel terikat, sebagai berikut: Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Team Quiz*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah siswa kelas X.I SMA Bina Mulya Bandar Lampung.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes, observasi, dokumentasi dan kepustakaan. Pada teknik pengumpulan data tes dalam penelitian ini terdapat dua jenis tes yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum siswa mendapat perlakuan sedangkan *posttest* adalah tes yang digunakan setelah mendapatkan perlakuan. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah perlakuan. Tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dengan membatasi aspek C1, C2, C3, C4, C5 dan C6. Adapun bentuk tes yang digunakan adalah berupa soal pilihan jamak sebanyak 20 soal. Untuk mendapatkan data observasi, peneliti menggunakan teknik observasi langsung. Teknik observasi langsung adalah sebuah teknik penelitian yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung kepada objek-objek dalam penelitian yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung kepada objek-objek dalam penelitian. Observasi dilakukan selama penulis melakukan penelitian di SMA Bina Mulya Bandar Lampung. Dokumentasi merupakan cara pengambilan data yang sudah ada, seperti data siswa Kelas X.1 SMA Bina Mulya Bandar Lampung, Teknik kepustakaan ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian ini seperti teori yang mendukung, konsep-konsep dalam penelitian dan

data-data yang di ambil dari berbagai referensi.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2008:148). Jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang ditetapkan dalam penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa, yaitu tes hasil belajar (nilai *posttest*) pada pembelajaran sejarah setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan bentuk tes formatif pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan pilihan jawaban A, B, C, dan D. Untuk penelitian dengan soal pilihan ganda, skor yang diberikan perjenjang untuk setiap jenjang kemampuan berbeda-beda. Semakin tinggi jenjang maka skor yang diberikan semakin tinggi. Menurut Sugiyono (2013:121), Uji validitas adalah uji instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Pengujian validitas dalam penelitian ini akan menggunakan rumus *korelasi product moment pearson* sebagai berikut :

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

Keterangan :

- r_{XY} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan
- X : variabel X
- Y : variabel Y
- X^2 : kuadrat dari X

- Y^2 : kuadrat dari Y
 - $\sum XY$: jumlah perkalian X dengan Y
 - n : jumlah sampel
- (Suharsimi Arikunto, 2013:87)

Item soal dapat dikatakan valid bila nilai koefisien > 0,423, sedangkan bila nilai koefisien kurang dari 0,423, maka item soal tersebut dikatakan tidak valid. Atau bisa juga dengan membandingkan dengan tabel *r product moment*. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tidak valid. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal valid. (Suharsimi Arikunto 2013:89).

Uji Reliabilitas, menurut Suharsimi Arikunto (2013:104) reliabilitas adalah ketetapan suatu tes dapat diteskan pada objek yang sama untuk mengetahui ketetapan ini pada dasarnya melihat kesejajaran hasil. Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas yaitu :

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

keterangan:

- r_{11} : reliabilitas yang dicari
 - n : banyaknya butir soal
 - $\sum \sigma_i^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item
 - σ_t^2 : varian total
- (Suharsimi Arikunto, 2013:122)

Untuk menentukan reliabilitas yaitu menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas

Koefisien reliabilitas (r_{11})	Kriteria
0,80 < r_{11} ≤ 1,00	Sangat tinggi
0,60 < r_{11} ≤ 0,80	Tinggi
0,40 < r_{11} ≤ 0,60	Cukup
0,20 < r_{11} ≤ 0,40	Rendah
0,00 < r_{11} ≤ 0,20	Sangat rendah

Sumber : Suharsimi Arikunto (2013:89)

Instrument dapat di katakan mempunyai reliabilitas apabila nilai kriteria soal yang digunakan dalam instrument 0,6 sampai dengan 1,00.

Tingkat Kesukaran untuk menentukan kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Untuk menghitung tingkat kesukaran soal digunakan rumus yaitu :

$$P = \frac{Np}{N}$$

Keterangan :

P : angka indeks kesukaran item

Np : banyaknya siswa yang dapat menjawab dengan betul

N : jumlah siswa yang mengikuti tes hasil belajar

(Anas Sudijono, 2008:372)

Untuk menginterpretasikan tingkat kesukaran suatu butir soal ditentukan dengan menggunakan kriteria indeks kesukaran yang dapat dilihat seperti berikut :

Tabel 5. Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran

Besarnya P	Interprestasi
Kurang dari 0,30	Sangat sukar
0,30 – 0,70	Cukup (Sedang)
Lebih dari 0,70	Mudah

Sumber : Anas Sudijono (2008 : 372)

Daya pembeda mengkaji butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu dan siswa yang tergolong kurang prestasinya. Untuk menghitung daya pembeda ditentukan dengan rumus menurut Sudijono sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

$$\text{Dimana, } P_A = \frac{B_A}{J_A} \text{ dan } P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D : indeks diskriminasi satu butir soal

P_A : proporsi kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

P_B : proporsi kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

B_A : banyaknya kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

B_B : banyaknya kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir Soal yang diolah

J_A : jumlah kelompok atas

J_B : jumlah kelompok bawah

Sumber : (Anas Sudijono, 2008:389)

Hasil perhitungan daya pembeda diinterpretasi berdasarkan klasifikasi yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 6. interpretasi nilai daya pembeda

Nilai	Interpretasi
Kurang dari 0,20	Buruk
0,21 - 0,40	Sedang
0,41 - 0,70	Baik
0,71- 1,00	Sangat Baik
Bertanda negative	Buruk sekali

Sumber : Anas Sudijono (2008:389)

Analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dalam penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam peneltian ini data yang diperoleh dari hasil tes siswa nilai *pretest* dan *posttest* sebelum uji hipotesis dilakukan uji analisa data yaitu uji normalitas. Uji normalitas untuk menganalisis data dengan menguji kenormalan data. Untuk melihat kenormalan data, peneliti menggunakan uji *chi-kuadrat*.

Uji hipotesis kesatu yang digunakan dalam penelitian ini

menggunakan uji t_{hitung} . Uji t_{hitung} digunakan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh signifikan model *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

Dimana :

$$\frac{d}{SD \sqrt{n}}$$

dengan

$$\sqrt{\frac{1}{n-1} (\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n})}$$

Keterangan:

d : Jumlah selisih antara *Pretest* dan *Posttest*

SD : *Standar Deviasi / Simpangan Baku*

N : Jumlah sampel

Uji Hipotesis kedua untuk mengetahui seberapa besar pengaruh taraf signifikan dari model pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Peneliti menggunakan rumus yaitu :

$$R = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i) (\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

n = jumlah siswa

$\sum x_i y_i$ = jumlah xy

$\sum x_i^2$ = jumlah x kuadrat

$\sum y_i^2$ = jumlah y kuadrat

$\sum x_i$ = jumlah x

$\sum y_i$ = jumlah y

Sumber : Sugiyono 2013 : 183

Setelah data penelitian diperoleh, kemudian dilakukan analisis data untuk mengetahui hasil belajar siswa. Untuk melihat ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari model *Team Quiz* berpedoman pada tabel interpretasi koefesien korelasi berikut ini:

Tabel 7. Taraf signifikan

No	Nilai Korelasi (r)	Tingkat Hubungan
1	0,00 – 0,199	Sangat Lemah
2	0,20 – 0,399	Lemah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 0,100	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono, 2013:184

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Bina Mulya Bandar Lampung. SMA Bina Mulya Bandar Lampung beralamatkan di Jalan Badak No. 335 A, Kelurahan Sukamenanti, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung. Lokasi ini termasuk ke dalam lokasi yang baik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif karena terletak jauh dari keramaian sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif. Namun secara Aksesibilitas, sekolah ini sulit diakses karena jarak antara sekolah dan jalan utama cukup jauh. Yayasan SMA Bina Mulya berdiri Pada Tanggal 19 Maret 1982, kepengurusan yayasan sejak tahun 1982 hingga 2010 telah mengalami beberapa kali pergantian pengurus, yang dipilih atau diganti 5 tahun sekali berdasarkan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Yayasan, dan periode 2010-2015 yang dihasilkan pada rapat yayasan pada tanggal 14 November 2010.

Pengajar SMA Bina Mulya adalah pengajar yang berpengalaman dengan sebagian besar dari mereka dari mereka berpendidikan S1, sehingga dengan tingkat pendidikan tersebut SMA Bina Mulya Bandar Lampung telah memiliki tenaga pengajar yang berkualitas dalam bidang studinya masing-masing. Hal ini didukung juga oleh pengalaman mengajar dan masa kerja yang relatif lama. Bina Mulya dibina oleh guru yang berjumlah 27 orang, yaitu 17 orang berstatus guru tetap yayasan dan 10 orang berstatus guru tidak tetap serta dibantu oleh 2 orang Tenaga Administrasi yang berstatus pegawai tidak tetap, selain itu juga dibantu oleh 1 penjaga sekolah.

Penelitian dilakukan di SMA Bina Mulya Bandar Lampung dengan populasi seluruh siswa kelas X.1 dan sampel menggunakan sampel jenuh yakni kelas X.1. Kelas X.1 sebagai kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model *Team Quiz*. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung dan seberapa besar taraf signifikan pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung. Setelah dilakukan uji pengaruh model pembelajaran ini cukup efektif untuk diterapkan. Hal ini dapat dilihat pada hasil tes C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), C4 (Analisis), C5 (Sintesis) dan C6 (Evaluasi). Pada saat proses pembelajaran di kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model pembelajaran

Team Quiz siswa cukup aktif dengan kondisi kelas yang cukup kondusif.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen yang dilakukan yaitu guru memulai pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam pembuka dan memberikan sedikit motivasi. Memeriksa kehadiran siswa kemudian peneliti mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Quiz*. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Peneliti memberikan sedikit ulasan dan umpan balik tentang materi yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Peneliti memulai dengan siswa berkumpul dengan tim mereka masing-masing. Peneliti membagikan Lembar Kerja Tim yang akan di kerjakan setiap tim, lembar kerja tim yang berisi tentang ulasan materi yang akan mereka pelajari. Setiap tim mendiskusikan tugas yang sudah diberikan dan masing-masing siswa harus memahami materi yang sudah mereka diskusikan. Setelah waktu yang diberikan dirasa telah cukup untuk diskusi, maka satu persatu tim maju dan dimulai dari tim 1, dimana tim yang berada di depan menjelaskan materi yang mereka diskusikan, sementara tim lain menyimak dan memahami. Dalam proses pembelajaran siswa memanfaatkan buku pelajaran dari berbagai sumber (Tiga Serangkai, Yudistira, Erlangga, LKS dan internet) yang telah disiapkan. Sumber yang berbeda digunakan sebagai bahan acuan selama pembelajaran berlangsung. Setelah penjelasan selesai dan tim lain merasa jelas tentang materi yang disampaikan tibalah saatnya dimana tim yang di depan menjadi tim pemandu kuis dan kuis pun dimulai.

Tim pemandu kuis memberikan pertanyaan-pertanyaan dan tim lain saling berebut untuk menjawab. Setelah selesai, tim pemandu kuis kembali ke tempat duduk semula. Diakhir Pembelajaran guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan dan meluruskan hasil kuis.

Berdasarkan hasil pengujian sebagaimana yang telah dilakukan maka diperoleh nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Data *pretest* merupakan data yang diambil pada saat siswa belum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* dan kegunaan data *pretest* ini untuk mengetahui kemampuan awal siswa di kelas eksperimen. Dari hasil *pretest* pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Quiz* mendapatkan hasil *pretest* yaitu skor tertinggi 72, skor terendah 25, rata-rata 52,1. Hasil *posttest* yaitu skor tertinggi 85, skor terendah 55, rata-rata 72,63.

Berdasarkan uji hipotesis dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas dengan menggunakan rumus Uji T untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk melihat kenormalan data dan didapatkan bahwa data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, hasil uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $10,72 > t_{tabel}$ sebesar 1,771 dengan taraf signifikan 0,05. Dari hasil perhitungan tersebut maka hipotesis yang diterima adalah H_1 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* pada Pelajaran Sejarah kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan besar taraf signifikan pengaruh dari model pembelajaran *Team Quiz* adalah 0,67 yang jika di masukkan ke dalam tabel interpretasi korelasi termasuk ke dalam kategori “tinggi”. Tingginya pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa, di dukung oleh kelebihan dari model tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Nurul Aini sebagai berikut :

1. Dapat meningkatkan keseriusan
 2. Suasana yang aktif dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar
 3. Mengajak siswa untuk terlibat penuh
 4. Meningkatkan proses belajar diri
 5. Membangun kreatifitas diri
 6. Meraih makna belajar melalui pengalaman
 7. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar
- (Nurul Aini, 2013:14)

Setelah dilakukan uji besaran pengaruh perindikator, dari keenam indikator kemampuan kognitif yang paling berpengaruh adalah aspek pengetahuan (C1) dengan nilai korelasi sebesar 0.74 atau pada kategori tinggi. Aspek yang berpengaruh tinggi selanjutnya yaitu aspek pemahaman (C2) dengan nilai korelasi sebesar 0.64. Selanjutnya pada aspek sintesis (C5), aspek penerapan (C3), aspek analisis (C4) dan aspek analisis (C6) model *Team*

Quiz berpengaruh cukup signifikan terhadap hasil belajar ranah kognitif.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan model *Team Quiz* terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dengan taraf signifikan yang tinggi, siswa menjadi lebih bersemangat belajar dalam suasana kelas yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai pengaruh model *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung diperoleh beberapa kesimpulan yang dilakukan peneliti sebagai berikut ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini diperoleh karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni sebesar $10,72 > 1,771$. Besarnya taraf signifikansi pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 sebesar 0,67 yang jika di masukkan ke dalam tabel interpretasi korelasi termasuk ke dalam kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : pusat Bahasa.
- Djamara, Syaifull Bahri dan Asswan Zein. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nurul Aini. 2013. *Penggunaan Metode Team Quis Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas V Madrasah Ibtidayah Miftahul Huda Desa Juwet Kecamatan Ngronggot Kabupaten Nganjuk*. Surabaya: Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Penerbit Pustaka Pelajar.
- Siberman, Melvin L. 2014. *Active Learning*. Bandung : Nuansa Cendikia.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo.

Sudjana, Nana. 2003. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.