

# The Effect Of Team Quiz Assistant Method Of Question Card Medion Mathematics Learning Outcomes

Balgis Riski Ramadhani<sup>1</sup>, Septiyati Purwandari<sup>2</sup>, Putri Meinita Triana<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Department of, Universitas Muhammadiyah Magelang Indonesia

<sup>2</sup> Department of, Universitas Muhammadiyah Magelang Indonesia

<sup>3</sup> Department of, Universitas Muhammadiyah Magelang Indonesia

 [balgisriskiramadhani4456@gmail.com](mailto:balgisriskiramadhani4456@gmail.com)

## Abstract

*This study aims to determine the effect of the team quiz method with the help of question card media on the mathematics learning outcomes of third grade students at SD Negeri Gondosuli 1, Muntilan District. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design type one group pretest posttest design with a total sample of 19 students who received treatment in the form of a team quiz method assisted by a question card media. Data collection techniques in the form of tests (pretest and posttest) to reveal student learning outcomes and observation sheets to reveal the implementation of the team quiz method. Validity test using Product Moment correlation with valid results of the pretest 29 items and the posttest 32 items. The reliability test used Chronbach's Alpha with the results on the pretest 0.963 and the posttest 0.962. The data analysis technique in this study used the Kolmogorov-Smirnov analysis prerequisite test and showed a result of 0.200 on the pretest and 0.129 on the posttest. Hypothesis testing using Paired sample t-test. The results of this study indicate that there is an increase in the average pretest and posttest results before and after being given treatment using the team quiz method with the help of question card media. The average pretest value before treatment was 62 while the posttest value after treatment was 79. The results of the analysis of the Paired sample t-test test showed a significance value of 0.001 (less than 0.05). So it can be concluded that the team quiz method with the help of question card media has an effect on mathematics learning outcomes.*

**Keywords:** *team quiz method, question cards, learning outcomes*

## Pengaruh Metode *Team Quiz* Berbantuan Media Kartu Tanya Terhadap Hasil Belajar Matematika

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode team quiz berbantuan media kartu tanya terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Gondosuli 1 Kecamatan Muntilan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *pre-experimental design* jenis *one group pretest posttest design* dengan jumlah sampel penelitian 19 siswa yang mendapatkan perlakuan berupa metode *team quiz* berbantuan media kartu tanya. Teknik pengumpulan data berupa tes (*pretest* dan *posttest*) untuk mengungkap hasil belajar siswa dan lembar observasi untuk mengungkap keterlaksanaan metode *team quiz*. Uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dengan hasil valid soal *pretest* 29 butir soal dan soal *posttest* 32 butir soal. Uji reliabilitas menggunakan *Chronbach's Alpha* dengan hasil pada soal *pretest* 0,963 dan pada soal *posttest* 0,962. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis *Kolmogorov-Smirnov* dan menunjukkan hasil 0,200 pada soal *pretest* dan 0,129 pada soal *posttest*. Uji hipotesis menggunakan *Paired sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *team quiz* berbantuan media kartu tanya. Nilai rata-rata *pretest* sebelum perlakuan adalah 62 sedangkan nilai *posttest* setelah perlakuan adalah 79. Hasil penelitian analisis uji *Paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 (kurang dari 0,05). Sehingga dapat disimpulkan

bahwa metode *team quiz* berbantuan media kartu tanya berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

**Kata kunci:** metode *team quiz*, kartu tanya, hasil belajar

## 1. Pendahuluan

Matematika merupakan cabang ilmu eksak yang digunakan hampir pada semua bidang ilmu pengetahuan. Menurut (Setyono, 2007) matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting dalam dan bentuk hidup kita. Banyak hal di sekitar kita yang selalu berhubungan dengan matematika. Menelepon seseorang, jual beli barang, menukar uang, mengukur jarak serta waktu, dan masih banyak lagi. Karena ilmu ini sedemikian penting maka konsep dasar matematika yang benar dan diajarkan kepada seorang anak haruslah benar. Paling tidak hitungan dasar yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian harus dikuasai dengan sempurna. Matematika merupakan salah satu dasar yang mempunyai pengaruh sangat penting dalam kehidupan karena matematika dapat mempersiapkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, luwes, dan tepat untuk menyelesaikan sebuah masalah yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan maksimal maka diperlukan adanya perencanaan. Perencanaan yang baik terdiri dari perencanaan materi, perencanaan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta permasalahan siswa. Selain itu harus juga melibatkan aktif siswa dalam pembelajaran sehingga dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan karena inilah yang diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebab jika membiarkan siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran atau pembelajaran yang hanya berpusat pada guru saja maka sulit bagi siswa untuk mengembangkan kecakapan dalam berpikir, kecakapan interpersonal dan kecakapan beradaptasi dengan baik. Karena pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu dalam pembelajaran adalah dengan cara menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk siswa.

Menurut (Mulyasa E. , 2002) penggunaan metode yang tepat dan bervariasi akan sangat berperan dalam menentukan keaktifan proses pembelajaran sehingga akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar siswa juga akan meningkat. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang yang sedang belajar. Perubahan tersebut ditandai dengan bertambahnya pengetahuan dan keterampilan serta sikap seseorang. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa biasanya dilaporkan dalam bentuk nilai yang diberikan oleh guru sesuai dengan hasil yang dicapai siswa. Melalui hasil belajar siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapai dalam belajar. Secara umum (Abdurrahman, 2003) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar menurutnya juga anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009). Hasil belajar merupakan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, informasi, strategi kognitif yang baru dan diperoleh siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suatu suasana atau kondisi pembelajaran.

Hasil belajar dapat dipengaruhi dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Metode pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar, suatu metode mengajar akan berfungsi baik manakala dipakai dengan memperhatikan tujuan, bahan, fasilitas, peserta didik, guru, dan penilaian (Sunhaji, 2009). Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran aktif tipe *team quiz* sebagai alternatif untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. *Team quiz* merupakan teknik pembelajaran aktif yang mana pada teknik 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. Dengan adanya pertandingan akademis seperti ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok dan para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan semangat yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan (Silberman M. L., 2009) Metode *team quiz* merupakan salah satu metode pembelajaran bagi siswa yang membangkitkan semangat dan pola pikir kritis. Dalam metode *team quiz* masing-masing anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab soal (Zaini, 2008). Sehingga metode *team quiz* merupakan metode yang tepat digunakan karena dapat menghidupkan suasana belajar dan meningkatkan rasa tanggung jawab atas apa yang siswa pelajari. Metode ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas III, karena dalam metode pembelajaran ini setiap siswa dituntut untuk aktif dalam hal bertanya maupun menanggapi pertanyaan pada saat pembelajaran matematika. Ketika melihat temannya menguasai materi pembelajaran matematika maka mereka juga akan berpikiran bahwa mereka juga bisa. Adanya hal semacam ini membuat semangat siswa dalam meraih hasil belajar akan tumbuh dan berimbang seiring berjalannya waktu.

Dalam mata pelajaran matematika juga membutuhkan media dalam pembelajarannya. Menurut Daryono dalam (Hamid, 2020), menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Dengan materi yang berhubungan dengan keliling bangun datar, pembelajaran akan lebih maksimal dengan adanya media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media kartu tanya. Media kartu tanya berbahan kertas tebal yang berbentuk persegi dengan ukuran 10cm x 10 cm. Media kartu tanya merupakan media kartu yang berisikan soal dari materi-materi yang telah dipelajari. Dalam media kartu tanya ini dilengkapi dengan papan penilaian dan bintang prestasi. Papan penilaian terbuat dari papan triplek dengan diameter 50cm x 60cm yang berfungsi untuk menempelkan bintang prestasi siswa. Media kartu tanya tepat digunakan dengan metode *team quiz*. Dengan penggunaan media kartu tanya ini memudahkan siswa dalam memahami materi-materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *pre-experimental design*. Menurut (Sugiyono, 2009) penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest - posttest design*, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok



pembandingan. Desain penelitian *one group pretest - posttest design* ini diukur dengan menggunakan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan (*treatment*).

Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Negeri Gondosuli Kecamatan Muntilan yang berjumlah 19 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu teknik sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data berupa tes dan lembar observasi. Tes (*pretest* dan *posttest*) digunakan untuk mengukur ranah kognitif siswa. Pada penelitian ini yang diukur adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar. Soal yang diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda. Lembar observasi untuk mengungkap keterlaksanaan metode *team quiz* berbantuan media kartu tanya. Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk ceklis.

Pada penelitian ini uji prasyarat analisis berdistribusi normal. Pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* berbantuan *IMB SPSS Statisc 23 for windows*.

Dengan teknik uji *paired sample t-test* ini akan diketahui apakah  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima sehingga dapat terbukti kebenaran bahwa metode *team quiz* berbantuan media kartu tanya berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Gondosuli 1 Kecamatan Muntilan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Bukti bahwa metode *team quiz* berbantuan media kartu tanya berpengaruh terhadap hasil belajar matematika adalah adanya perubahan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan.

Sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode *team quiz* berbantuan media kartu tanya nilai rata-rata adalah 62 yang tergolong dibawah dari nilai ketuntasan minimal, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *team quiz* berbantuan media kartu tanya nilai rata-rata menjadi 79.

Hasil uji beda rata-rata pengukuran awal dan pengukuran akhir hasil belajar matematika peserta didik menggunakan *uji paired sampe t-test* dengan *Signifikansi* sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,005$ ). Karena  $.sig < 0.05$  dengan taraf signifikansi 5%. Artinya hipotesis berbunyi "Metode *Team Quiz* berbantuan media kartu tanya berpengaruh terhadap hasil belajar matematika" **diterima**.

Keunggulan dalam penelitian ini adalah pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan memudahkan siswa memahami materi. Metode pembelajaran yang menarik dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran. Penggunaan metode *team quiz* dalam pembelajaran akan mudah diterima siswa karena siswa akan belajar dengan cara melihat, mendengarkan, berbicara, bahkan mempraktikan sehingga pelajaran akan lebih membekas di otak siswa. Selain itu dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa berupa hasil belajar meningkat serta kriteria ketuntasan minimal diatas rata-rata pada mata pelajaran matematika

Keunggulan penelitian ini tidak hanya pada model pembelajaran, namun juga dengan media yang menarik mengasikan, tidak membosankan serta media yang mudah digunakan. Media kartu tanya dapat membantu siswa dalam hal bertanya dan menjawab pertanyaan selain itu juga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran..

## 4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *team quiz* berbantuan media kartu tanya terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Gondosuli 1 Kecamatan Muntilan. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5% yaitu 0,5. Dipeloleh dari (Sig)  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh penggunaan metode *team quiz* berbantuan media kartu tanya terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Gondosuli 1 Kecamatan Muntilan, rata-rata pada pengukuran awal 62 setelah diberikan perlakuan sebanyak 4 kali perlakuan rata-rata meningkat menjadi 79. Ini berarti bahwa metode *team quiz* berbantuan media kartu tanya berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Gondosuli 1 Kecamatan Muntilan.

## Ucapan Terima Kasih

1. Dr. Lilik Andriyani, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Ari Suryawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Septiyati Purwandari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Putri Meinita Triana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan dalam skripsi ini
5. Budi Lestari, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan keluarga besar SD Negeri Gondosuli 1 yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk penelitian
6. Bapak & Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

## Referensi

- [1] Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Mulyasa, E. (2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakara.
- [3] Setyono, A. (2007). *Mathemagics: Cara Jenius Belajar Matematika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [4] Silberman, M. L. (2009). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- [5] Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- [6] Suprijono. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)