

Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz dan Media Berbasis ICT untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa

Hotna Sarida Harahap^{1✉}, Eva Julyanti²

^{1,2} Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Labuhanbatu, Jl. Sisimangaraja No.126, Sumatera Utara, Indonesia
saridaharahaphotna@gmail.com

Abstract

Student learning interest is very important in the learning process because interest in learning can determine the success or failure of a learning process. In this study the aim was to find out whether there was an influence on student learning interest by using the Quiz Team Learning Model at Imelda Health Vocational School. This research is a quasi-experimental research. The population taken in this study were all Imelda Private Vocational School students. In this study, the sample chosen was students in class X-1 and X-2. Design This study used an experimental class and a control class. Tests were carried out on both samples with the same test. The test in this study was in the form of an essay with ten questions. The data collection instrument is by giving tests to students in the experimental class and control class. The results showed that there was an influence of the Quiz Team learning model in increasing the learning interest of Imelda Health Vocational High School students. It is said that interest in learning has increased which can be shown by the average Pre-Test score for the experimental class of 21.94 while for the control class the average is 16.83. For the post-test average score in the experimental class which was applied using the Quiz Team learning model of 38.28 while the control class which was applied to the conventional learning model had an average of 31.94. At $df = 36$ and significant level = 0.05%, $t_{table} = 0.329$ and $t_{count} = 0.933$. Because $t_{count} > t_{table}$ ($0.933 > 0.329$) then H_0 is rejected and H_a is accepted. It was concluded that there was an influence of the Quiz Team learning model in increasing interest in learning mathematics for class X students at Imelda Health Vocational School.

Keywords: team quiz learning model, student learning interest

Abstrak

Minat belajar siswa adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dari minat belajar dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh minat belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Quiz di SMK Kesehatan Imelda. Penelitian ini merupakan penelitian Quasi Eksperimen. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK swasta Imelda. Sampel yang dipilih ialah siswa kelas X-1 dan X-2. Desain Penelitian ini menggunakan kelas Eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan tes pada kedua sampel dengan tes yang sama. Tes dalam penelitian ini berbentuk essay sebanyak sepuluh soal. Instrumen pengumpulan data yaitu dengan memberikan tes kepada siswa kelas eksperimen dan kelas control. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh model pembelajaran Team Quiz dalam meningkatkan minat belajar siswa SMK Kesehatan Imelda. Dikatakan minat belajar meningkat dapat ditunjukkan dengan nilai rata-rata Pre-Test untuk kelas eksperimen sebesar 21,94 sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata sebesar 16,83. Untuk nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen yang diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran Team Quiz sebesar 38,28 Sedangkan kelas kontrol yang diterapkan dengan model pembelajaran konvensional rata-rata sebesar 31,94. Pada $df = 36$ dan taraf signifikan = 0,05% diperoleh $t_{tabel} = 0,329$ dan $t_{hitung} = 0,933$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,933 > 0,329$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Team Quiz dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas X siswa SMK Kesehatan Imelda Ritonga Rantauprapat.

Kata kunci: model pembelajaran *Team Quiz*, minat belajar siswa

Copyright (c) 2023 Hotna Sarida Harahap, Eva Julyanti

✉ Corresponding author: Hotna Sarida Harahap

Email Address: saridaharahaphotna@gmail.com. (Jl. Sisimangaraja No.126, Sumatera Utara, Indonesia)

Received 04 January 2023, Accepted 16 April 2023, Published 23 April 2023

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.2100>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peranan penting dalam majunya suatu negara. Menurut Widiansyah et

al., 2018) pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia, demikian pula proses pengembangan sumber daya manusia harus dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai agar dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Dengan adanya pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkompeten serta dapat mendorong majunya suatu negara. Untuk mencapai itu diperlukan peningkatan mutu pendidikan yang selama ini sudah berlangsung. Namun banyak faktor yang membuat siswa cenderung tidak menyukai belajar matematika dengan sungguh-sungguh seperti dalam pembelajaran matematika dikarenakan kurang pemahaman tentang materi yang disampaikan sehingga mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

Ada beberapa faktor yang menjadi pengaruh minat belajar siswa diantaranya adalah matematika merupakan salah satu pelajaran yang banyak rumus-rumus yang harus dipelajari dan soal-soal yang sulit untuk dipahami, sehingga membuat minat dan bakat peserta didik tidak berkembang dalam mempelajari pelajaran matematika. (Korompot et al., 2020), secara umum faktor yang mempengaruhi minat belajar dikategorikan dalam dua faktor, yakni faktor dari dalam diri dan faktor dari luar individu. Menurut (Saudah, 2021) faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar ada tiga yaitu: faktor stimulus belajar, faktor metode belajar, dan faktor individu.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwasanya faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu, faktor pendidik yang tidak optimal, faktor eksternal siswa, faktor internal siswa, serta faktor tehnik dalam pembelajaran baik itu model, metode, dan media yang digunakan. Oleh karena itu minat dalam pembelajaran matematika harus dikembangkan, sehingga bakat atau merupakan kemampuan bawaan yang ada didalam diri siswa, sedangkan minat atau tercipta karena adanya ketertarikan kuat atas sesuatu hal. Kedua hal ini dikaitkan dengan faktor kecerdasan dan kesuksesan seseorang dalam belajar matematika memperoleh hasil yang memuaskan.

Dalam menumbuhkan minat belajar matematika siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara. Misalnya saja dengan memberikan model pembelajaran serta metode dan media pembelajaran kepada peserta didik agar minat peserta didik bertambah. Hasil *survey Programme for International Student Assesment* (PISA) tahun 2015 dalam (Fuadah et al., 2019) yang diselenggarakan *Organisation for Economic Co-operation and Deveploment* (OECD) menunjukkan hasil bahwa Indonesia menempati peringkat 62 dari 70 negara dengan skor 403. Akan tetapi, pencapaian skor tersebut masih dibawa 564 skor rata-rata internasionalnya yaitu 500. Soal-soal dalam matematika dalam studi PISA sekarang lebih banyak mengukur kemampuan penalaran, pemecahkan masalah dan berargumentasi daripada soal-soal yang mengukur kemampuan teknis baku yang berkaitan dengan ingatan dan perhitungan semata. Rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika dapat mempengaruhi penyelesaian masalah dalam matematika, dan pada umumnya siswa disekolah menengah mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwasannya kemampuan dalam pemecahan masalah siswa Indonesia masih kurang, sedangkan dalam pembelajaran matematika kemampuan pemecahan masalah sangatlah penting.

Menurut (Hafriani, 2021) NCTM terdapat lima standar kemampuan matematis yang harus dimiliki siswa, yaitu kemampuan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi, kemampuan koneksi, kemampuan penalaran, dan kemampuan representasi. Menurut KBBI (2005:849) Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang.

Dalam hal ini Guru berperan penting dalam pengaruh pembelajaran yang dimana guru adalah bagian dari pemangku kepentingan penting untuk menyampaikan materi kepada siswa di kelas. Sebab, guru memiliki beberapa peran dalam proses pembelajaran, seperti: (1) Guru sebagai pendidik. Guru adalah pendidik yang berkarakter, panutan, dan identifikasi bagi peserta didik, dan lingkungannya. Oleh sebab itu, guru wajib memiliki kualitas tertentu yang meliputi tanggung jawab, wewenang, kemandirian dan kedisiplinan. (2) Guru sebagai guru sejati. Peran guru sebagai guru dan juga pembimbing sejati dalam kegiatan siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti motivasi, kedewasaan, hubungan siswa dengan guru, kemampuan verbal, tingkat kebebasan, keamanan dan keterampilan guru dalam berkomunikasi.

Guru harus memiliki berbagai keterampilan sebagai upaya untuk mengoptimalkan peran tersebut, dengan cara menerapkan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah rencana aksi (rangkaiian kegiatan) yang meliputi penggunaan metode dan penggunaan berbagai sumber/kekuatan dalam pembelajaran. Beberapa strategi pembelajaran matematika meliputi strategi pembelajaran kooperatif, strategi pembelajaran inovatif, strategi PBM dan lain-lain. Pembelajaran akan sistematis, terarah, dan mudah untuk mencapai tujuan yang diharapkan dengan menerapkan strategi yang sesuai.

Proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik apabila guru tidak dapat menyampaikan materi dengan mendukung strategi yang benar di kelas. Hal ini akan membawa dampak negatif yang akan mengganggu proses pembelajaran. Dampak negatifnya antara lain langkah-langkah dalam pembelajaran yang tidak baik dari harapan. Proses pembelajaran tidak memiliki arah dalam proses atau tujuan, dan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi suasana belajar mengajar yang tidak kaku dan menyenangkan. Seperti menerapkan Model dan Metode pembelajaran yang yang sesuai akan kebutuhan siswa agar minat belajar siswa tercapai dengan tercapainya hasil belajar yang memuaskan.

Tujuan pembelajaran matematika menurut (Rizal, M. Tayeb, Thamrin. & Latuconsina, 2016) adalah agar peserta didik memiliki kemampuan; (1) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (2) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (3) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (4) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Dan menurut (Depdiknas, 2006) tujuan pembelajaran adalah

sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, perhatian, dan keinginan dalam mempelajari matematika, serta sikap gigih dan percaya diri dalam pemecahan masalahnya. Salah satu upaya yang dapat dilaksanakan untuk mengimplementasikan proses pembelajaran adalah strategi pembelajaran aktif. Strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran adalah siswa yang diharapkan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, melakukan percobaan, menemukan konsep baru. Salah satu Strategi Pembelajaran yang Aktif adalah menggunakan model pembelajaran *Team quiz*. Menurut (Istiqomah, 2019) *Team Quiz* adalah strategi Model pembelajaran aktif, yang dimana Pembelajaran aktif adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa untuk mengakses informasi serta pengetahuan untuk berdiskusi dan mempelajari proses pembelajaran, serta menambah Pengalaman siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap pembelajaran.

Sedangkan menurut (Anita Chaudhari, Brinzel Rodrigues, 2016) pembelajaran *Team Quiz* termasuk dalam kategori pembelajaran yang mencakup suatu kelompok kecil yang dimana peserta didik yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas atau mengerjakan sesuatu untuk dicapai tujuan bersama lainnya. Menurut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016) terdapat beberapa ciri- ciri model pembelajaran, diantaranya yaitu:

1. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif
2. Dapat menjadi panduan untuk melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas, misalnya model *synectic* menjadi gambaran untuk mengubah kreativitas dalam pelajaran.
3. Memiliki bagian model yang dinamakan: (1) rangkaian langkah-langkah pembelajaran (syntax), (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem suporter. Keempat bagian tersebut ialah panduan yang efektif untuk guru dalam pelaksanaan suatu model pembelajaran.
4. Memiliki dampak terapan model pembelajaran, seperti: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
5. Membuat penjadwalan mengajar (desain instruksional) dengan panduan model pembelajaran yang telah dipilih.

Team Quiz merupakan Pembelajaran tim yang dapat menumbuhkan tanggung jawab siswa dengan suasana yang menyenangkan. Siswa dibimbing untuk aktif secara individu dan kelompok. Interaksi pasif terjadi dalam pembelajaran antara siswa dan guru. Interaksi yang baik, kerja sama tim siswa, dan kepercayaan diri diperlukan untuk dipelajari dalam pembelajaran matematika. Pemahaman siswa dapat ditingkatkan dengan pemahaman mereka saat membuat kuis dan solusinya. Dalam menerapkan Model pembelajaran juga membutuhkan media agar dapat membantu memberi pembelajaran lebih menarik terhadap siswa.

Media pembelajaran adalah alat belajar yang sangat berlaku penting dalam suatu proses belajar mengajar baik formal maupun non formal (Wangge, 2020). Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa lebih memahami materi pelajaran, karena belajar menggunakan media

pembelajaran dapat dirancang menjadi pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan, dapat menjadi motivasi dan juga dapat merangsang siswa untuk tetap semangat dalam belajar, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Penggunaan teknologi pembelajaran yang dapat menyatukan unsur-unsur pendidikan dan hiburan, dapat dilakukan dengan cara penggunaan teknologi berbasis komputer dalam ilmu inovasi model pembelajaran. Pembelajaran media yang saat ini dibutuhkan adalah media berbasis ICT (Information and Communication Technologies) atau lebih dikenal sebagai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Di sisi lain belajar menggunakan ICT juga lebih efektif dan efisien serta membuat pembelajaran lebih menarik (M. I. Supiandi and Y. Lisa, 2018). Dalam penelitian media berbasis ICT yang dimaksud adalah Microsoft Power Point. Microsoft Power Point merupakan software yang mempermudah dalam membuat sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan mudah sehingga menjadikan sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya. (Dermawan, 2011: 162) menyatakan bahwa "Microsoft Power Point" sebetulnya mampu menghasilkan program yang cukup bagus jika mau "kreatif". Sedangkan menurut (Nursanti et al., 2015) dengan program Power Point, seorang guru dapat mengembangkan kreativitasnya dalam merancang media pembelajaran dilakukan dengan tepat, baik dari rencana maupun proses pembuatan, maka media pembelajaran yang dihasilkan akan membawa manfaat bagi guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran *Team Quiz* dengan media berbasis ICT seperti Microsoft Power Point dapat mempermudah serta meningkatkan minat belajar matematika siswa khususnya pada materi persamaan nilai mutlak. Berikut langkah- langkah dalam melaksanakan model pembelajaran *Team Quiz* Menurut (Istarani, 2011), yaitu:

1. Guru menerangkan materi
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
3. Setiap kelompok akan menjelaskan materi yang telah disampaikan
4. Setelah menjelaskan materi, kelompok A akan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada kelompok lainnya.
5. Diakhir pembelajaran masing-masing siswa menyimpulkan materi dan melakukan Tanya jawab. Serta guru menjelaskan pemahaman yang keliru dalam pembelajaran.

Model pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan Media berbasis ICT, yang dimana Minat merupakan rasa ingin tahu atau daya tarik seseorang terhadap sesuatu yang melibatkan perhatian terhadap objek tertentu (Aedi, 2018). Menurut (A. D. Pangestu, H. Samparadja, 2015) Minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari (E. D. Sirait, 2016). Semakin baik atau tinggi tingkat minat belajar siswa semakin baik pula prestasi belajar

mereka. Sebaliknya, apabila kesadaran siswa untuk meningkatkan minat belajar itu masih kurang, maka prestasi belajar mereka pun juga semakin menurun (R. Darajaad and D. Fitriyati, 2016). Oleh karena itu, Belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan meningkatkan kemampuan siswa dalam teknologi (Sulistia et al., 2020). Menumbuhkan minat belajar dalam pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, oleh karena itu pembelajaran matematika hendaknya memfasilitasi siswa untuk menumbuhkan minat belajar matematika.

Salah satu solusi untuk mewujudkan tujuan tersebut yaitu melalui penerapan model pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh (Kusumawardani, 2017) strategi model pembelajaran *Team Quiz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* dengan Media berbasis ICT seperti Power Point. Sebagai media pembelajaran yang efektif dan variatif dapat membantu pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan senang serta percaya diri dalam melakukan kegiatan, khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk meneliti Pengaruh Model pembelajaran *Team Quiz* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan media Berbasis ICT.

METODE

Kerangka Dasar Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian Quasi Eksperimen yang dimana penelitian ini dilakukan di SMK Kesehatan Imelda Ritonga Rantauprapat. Dalam sebuah penelitian tentunya akan menggunakan populasi dan sampel. Menurut (Budiastuti & Bandur, 2018) Populasi adalah keseluruhan unit atau elemen yang hendak kita analisis bisa termasuk seluruh mahasiswa di universitas, sedangkan untuk elemen penelitiannya sebagian mahasiswa, misalnya, yang dipilih secara acak. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Kesehatan Imelda Ritonga Rantauprapat dan sampelnya adalah siswa kelas X-1 dan X-2 Askep.

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa pada materi nilai mutlak. Menurut (Prof.Dr.Sugiono, 2009), “Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan filsafat positivisme, dan dipakai untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Berikut jumlah responden yang akan diteliti.

Tabel 1. Responden Penelitian berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah (orang)	Persentase
Laki-Laki	7	10%
Perempuan	65	90%
Total	72	100%

Adapun desain penelitiannya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Desain Penelitian

Grup	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O1	-	O2

Keterangan:

X1 adalah penerapan model pembelajaran *Team Quiz*

- Adalah penerapan model pembelajaran Konvensional

O1 adalah *pretest* kelas eksperimen dan kontrol

O2 adalah *posttest* kelas eksperimen dan kontrol

Peneliti memberikan perlakuan secara mandiri kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pertemuan pertama untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan *pretest* secara terpisah pada jam pelajaran yang berbeda. Sementara itu, pada pertemuan kedua, dan ketiga peneliti memberikan pembelajaran kepada siswa kelas kontrol dan eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran yang berbeda, kelas eksperimen peneliti ajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Quiz* sementara untuk kelas kontrol peneliti ajarkan dengan model pembelajaran konvensional yang sering digunakan oleh guru yaitu model pembelajaran kooperatif. Adapun untuk pertemuan terakhir untuk kelas eksperimen dan kontrol diisi dengan pemberian *Post-test* untuk mengetahui kemampuan masing-masing peningkatan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran yang berbeda.

Populasi Penelitian

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas X SMK Swasta Imelda Ritonga Rantauprapat tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari dua kelas. Teknik pengambilan sampel diambil secara *simple random sampling* yang berarti setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk *sampel*. sample yang dipilih dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas X-1 sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* yang berjumlah 36 siswa dan kelas X-2 menjadi kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan jumlah siswa 36 orang.

Instrumen Penelitian

Instrumen tes yang digunakan untuk pengaruh model pembelajaran *Team Quiz* untuk meningkatkan minat belajar matematika pada materi nilai mutlak dengan menggunakan angket. Pada penelitian ini terdiri dari 10 butir soal uraian dengan materi nilai mutlak. Lima soal untuk pre-test dan lima soal lagi untuk post-tes.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Guanabara et al., 2021) Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam proses penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang diperlukan disini adalah teknik pengumpulan data mana yang paling tepat, sehingga benar-benar didapat data yang valid dan reliable. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes tertulis. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* yaitu tes yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar mengajar. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan minat belajar siswa pada materi nilai mutlak sebelum penerapan model *Team Quiz*. Sedangkan *post-test* yaitu tes yang diberikan kepada siswa setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team quiz* pada materi nilai mutlak.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan analisis pada suatu penelitian yang dikerjakan dengan memeriksa seluruh data dari instrumen penelitian, seperti catatan, dokumen, hasil tes, rekaman, dan lain-lain. Kegiatan ini dilakukan agar data lebih mudah dipahami, sehingga diperoleh suatu kesimpulan (Guanabara et al., 2021).

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Banyak cara yang dapat digunakan untuk melakukan pengujian normalitas sampel yaitu pengujian normalitas dengan rumus *T-test*, untuk mengetahui nilai *T-test* tersebut peneliti akan menggunakan SPSS 22.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians populasi homogen atau tidak. Untuk mengetahui nilai homogenitas tersebut peneliti menggunakan aplikasi SPSS 22.

2. Uji Hipotesis Penelitian

Uji ini dilakukan untuk mengetahui hasil eksperimen yang peneliti lakukan dengan menggunakan *Pre-test dan Post-test* dengan uji *T-test*. Dapat dijelaskan bahwa *T-test* digunakan untuk membandingkan rata-rata skor nilai pada masing-masing data tersebut (Nuryadi, S.Pd.Si. et al., 2017).

HASIL DAN DISKUSI

Pada bagian ini dipaparkan tentang penggunaan model pembelajaran matematika melalui *Team Quiz*, hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz*, dan hasil peningkatan minat belajar siswa. Sebelum pelaksanaan tes dalam penelitian ini dilakukan terlebih dahulu pengujian data atau tes yang akan diberikan kepada siswa, Untuk mengetahui valid

atau tidaknya tes tersebut. Maka digunakan rumus korelasi produk momen yaitu:

Rumus Produk Moment = (Validitas)

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

n = Banyak siswa.

$\sum X$ = Jumlah skor butir soal.

$\sum Y$ = Jumlah skor total.

$\sum xy$ = Jumlah hasil kali skor X dengan Y untuk setiap responden.

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor butir soal.

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total.

Untuk mengetahui valid atau tidaknya soal, maka r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} product moment dengan taraf signifikansi 5% (= 0,05). Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

Jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka soal dinyatakan valid.

Jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka soal dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan perhitungan data hasil tes uji soal di peroleh validitas tiap butir soal sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen

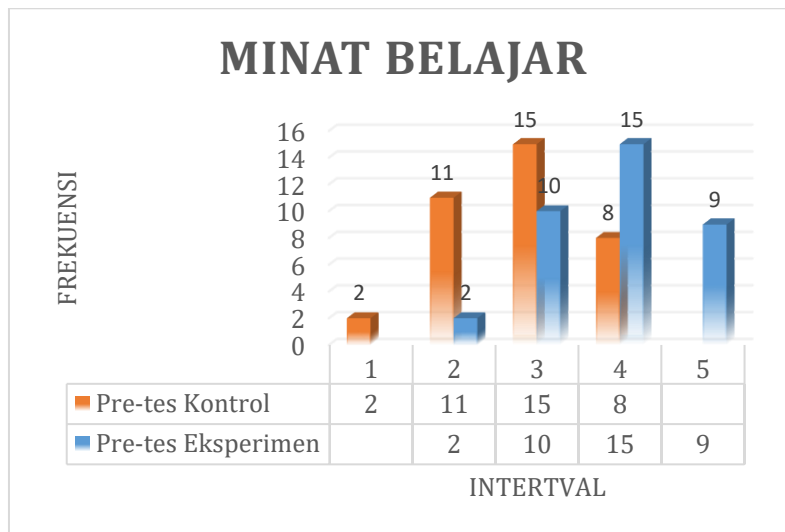
No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,464	0,329	Valid
2	0,570	0,329	Valid
3	0,703	0,329	Valid
4	0,601	0,329	Valid
5	0,687	0,329	Valid
6	0,498	0,329	Valid
7	0,479	0,329	Valid
8	0,737	0,329	Valid
9	0,543	0,329	Valid
10	0,692	0,329	Valid

Berdasarkan tabel 3 diatas hasil perhitungan uji validitas instrumen yang terdapat dari 10 contoh soal yang di uji cobakan dan semua soal yang ada teruji valid. Setelah itu lanjut melakukan uji Normalitas yang dimana uji normalitas digunakan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak.

Setelah melakukan tes normalitas dilanjutkan dengan uji Homogenitas yang dimana uji ini dilakukan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogen atau tidak dengan membandingkan kedua variansnya. Setelah melakukan tes Homogenitas dilanjutkan dengan uji-t. Uji-t digunakan untuk membandingkan rata-rata skor nilai pada masing-masing data tersebut. Berikut distribusi data minat belajar.

Tabel 4. Distribusi Kategorisasi variabel minat belajar Pri-test

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	%	
1	>8	0	0	Tinggi
2	$6,2 < x < 8$	0	0	Sedang
3	<6,2	72	100	Kurang



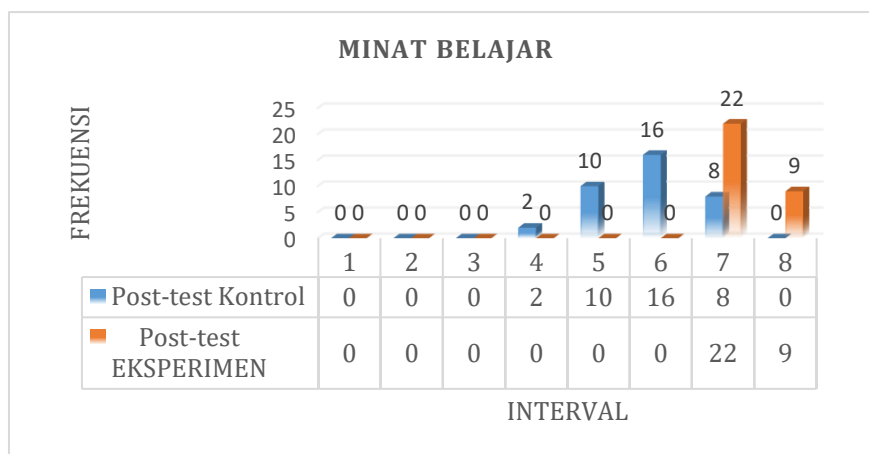
Gambar 1. Grafik Distribusi Frekuensi

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut, menunjukkan 100% frekuensi minat belajar siswa terletak pada skor <6,2. Diperoleh kriteria kecenderungan minat belajar siswa berkategori masih kurang.

Tabel 5. Distribusi Kategorisasi variabel minat belajar Post-test

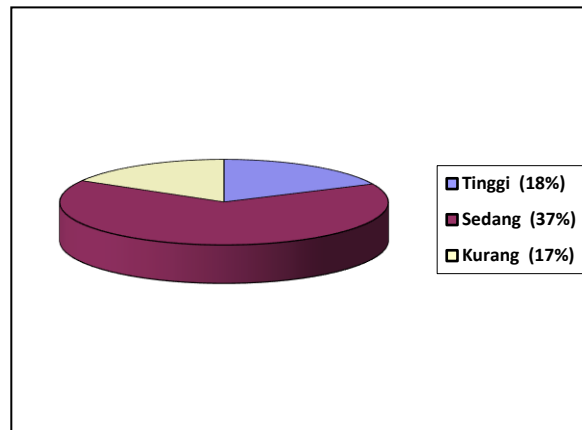
No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	%	
1	>8	13	18	Tinggi
2	$6,2 < x < 8$	47	37	Sedang
3	<6,2	12	17	Kurang

Berdasarkan tabel 5 diatas, menunjukkan 68% frekuensi minat belajar siswa paling banyak terletak pada skor $6,2 < x < 8$. Diperoleh kriteria kecenderungan minat belajar siswa berkategori sedang.



Gambar 2. Grafik Distribusi Frekuensi

Dan dapat dilihat berdasarkan grafik diatas tepatnya pada gambar 2 bahwasanya interval tertinggi terletak pada bagian interval ke-7, yaitu terletak pada *Post-test* eksperimen atau nilai setelah dilakukan perlakuan yaitu penerapan model pembelajaran *Team Quiz* dengan menggunakan media berbasis *ICT*. Dari tabel diatas dapat digambarkan *Pie-Chart* dibawah ini:



Gambar 3. PieChart Minat Belajar

Berdasarkan PieChart diatas, menunjukkan bahwasanya siswa Kelas X SMK Kesehatan Imelda Ritonga Rantauprapat memiliki minat belajar matematika yang dihitung dari sejumlah sampel 72 siswa, siswa yang memiliki kategori minat belajar matematika tertinggi sebanyak 13 siswa (18%), minat belajar kategori sedang sebanyak 47 siswa (37%), dan siswa yang memiliki minat belajar matematika kategori kurang sebanyak 12 siswa (17%) dari jumlah sampel 71 siswa.

Berdasarkan uraian hasil penelitian Tes yang dilakukan sebanyak dua kali dengan sepuluh soal, yaitu tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan model Pembelajaran Matematika melalui *Team Quiz*. Pelaksanaan tes pertama bertujuan untuk mengetahui penalaran matematis awal siswa (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan pada siswa, sedangkan tes kedua atau tes akhir (*post-test*) bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar, dengan meningkatnya hasil belajar matematis siswa setelah diberikan perlakuan.

Nilai rata- rata *Pre-Test* untuk kelas eksperimen sebesar 21,94 dengan standar deviasi 3,854. sedangkan untuk kelas kontrol rata- rata sebesar 16,83 dengan standar deviasi 3,753. Dalam penelitian ini, nilai rata- rata *post-test* untuk kelas eksperimen yang diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quiz* sebesar 38,28 dengan standar deviasi 2,658. Sedangkan kelas kontrol yang diterapkan dengan model pembelajaran konvensional rata- rata sebesar 31,94 dengan standar deviasi 3,741. Pada $df = 36$ dan taraf signifikan = 0,05% diperoleh $t_{tabel} = 0,329$ dan $t_{hitung} = 0,933$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,933 > 0,329$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Team Quiz* dapat memberikan dorongan kepada siswa kelas X SMK Kesehatan Imelda Rantauprapat. Misalnya dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan keaktifan disaat pembelajaran berlangsung. Model *Team Quiz* merupakan pembelajaran efektif karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif, serta Sikap siswa

yang positif dalam pembelajaran matematis. Dalam pembelajaran *Team Quiz* ini juga memiliki kekurangan seperti, guru memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi serta guru juga harus dapat membagi waktu sebaik mungkin dikarenakan model pembelajaran *Team Quiz* ini membutuhkan waktu yang lama. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran team quiz serta konvensional. Dan juga penelitian selaras dengan penelitian- penelitian sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa data pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa: 1) Berdasarkan uji hipotesis dalam penelitian ini, nilai rata-rata Post-Test untuk kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Quiz* sebesar 38,28 dengan standar deviasi 2,658. Sedangkan untuk kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran Konvensional rata-rata sebesar 31,94 dengan standar deviasi 3,741. Pada $df = 36$ dan taraf signifikan = 0,05%. Dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh penerapan pembelajaran Team Quiz terhadap peningkatan minat belajar siswa yang diajarkan dikelas X SMK kesehatan Imelda Ritonga Rantauprapat. 2) Kelas yang menerapkan model pembelajaran Team Quiz respon siswanya sangat baik karena hal yang diterima oleh siswa tersebut merupakan hal yang baru dan menyenangkan sehingga memberikan sebuah perubahan cara belajar baru bagi siswa kelas eksperimen, dan siswa semakin aktif dalam belajar

REFERENSI

- A. D. Pangestu, H. Samparadja, and K. T. (2015). Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Uluiwoi Kabupaten Kolaka Timur. *J. Penelit. Pendidik. Mat*, 3.
- Aedi, W. G. (2018). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Pendekatan Open-Ended. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v3i2.691>
- Anita Chaudhari, Brinzel Rodrigues, S. M. (2016). Implementasi Metode Pembelajaran *Team Quiz* Untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa. 390–392.
- Depdiknas. (2006). *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar* (Oktober).
- Dermawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran* (2nd ed.). Bandung: Remaja Rosda Karya.
- E. D. Sirait. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *J. Form*, 6.
- Fuadah, S., Eliasari, V. F., & Fauzi, A. (2019). Desain Bahan Ajar Menggunakan Pop-Up Book Pada Materi Spldv Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1(1), 561–572.
- Guanabara, E., Ltda, K., Guanabara, E., & Ltda, K. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Pascal Books (ed.); 1st ed.).
- Hafriani, H. (2021). Mengembangkan Kemampuan Dasar Matematika Siswa Berdasarkan Nctm

- Melalui Tugas Terstruktur Dengan Menggunakan ICT (Developing The Basic Abilities of Mathematics Students Based on NCTM Through Structured Tasks Using ICT). *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 22(1), 63. <https://doi.org/10.22373/jid.v22i1.7974>
- Indonesia, P. B. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (B. Pustaka (ed.); 3rd ed.). Pusat Bahasa, Dapertemen Pendidikan.
- Istarani. (2011). 58 Model Pembelajaran Inovatif. In *2012* (1st ed.). Media Persada.
- Istiqomah. (2019). *The Influence Of Quiz Team Learning Model On Student Learning Achievement In The 1 St Grade Of Mts Muhammadiyah Purwokerto Study Program Of Mathematics Education Faculty Of Tarbiyah And Teacher Education State Institute On Islamic Studies*.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Kusumawardani, C. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 87.
- M. I. Supiandi and Y. Lisa. (2018). The utilization of information and communication technology (ICT) on learning in the 21st century. *Nt. J. Acad. Res. Dev. Int*, 3.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Nursanti, R., Sugiarno, & Hartoyo, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa dalam materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(5), 1–11.
- Nuryadi, S.Pd.Si., M. P., Tutut Dewi Astuti, SE., M.Si., Ak., CA., C., Endang Sri Utami, SE., M.Si., Ak., C., & M. Budiantara, SE., M.Si., Ak., C. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penilaian* (Gramasurya (ed.); 1st ed.).
- R. Darajaad and D. Fitriyati. (2016). Pengaruh Minat Belajar Dan Jam Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kesamben Kabupaten Jombang. *Pendidikan Ekonomi*, 4.
- Rizal, M. Tayeb, Thamrin. & Latuconsina, N. (2016). *Efektivitas Penerapan Metode Ekspositori Berbasis Kuis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Mtsn Ma ' R A N G Kabupaten Pangkep* (Vol. 4).
- Saudah, R. dewi. (2021). Minat belajar dan Kompetensi mahasiswa dalam penerapan praktik kebidanan. In *Minat Belajar dan Kompetensi Mahasiswa*.
- Sulistia, W., Khomsyatun, S. H., & Syahparadiba, A. (2020). Penerapan Media ICT dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2, 317–323. <http://fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/view/1018>

- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *1*(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Widiansyah, A., Sitasi, C., Widiansyah,., Peranan,), Daya, S., Sebagai, P., & Penentu, F. (2018). Peranan Sumber Daya Pendidikan sebagai Faktor Penentu dalam Manajemen Sistem Pendidikan. *Manajemen Sistem Pendidikan. Cakrawala*, *18*(2), 229–234. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala>