

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Sejarah singkat MTsN 3 Kota Banjarmasin

Masyarakat di daerah kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan dikenal dengan masyarakat yang menjunjung tinggi nilai agama dan kebanyakan mayoritas penduduk yang ada di Banjarmasin menganut agama Islam. Di Banjarmasin banyak sekali sekolah-sekolah keagamaan seperti pondok pesantren serta madrasah madrasah yang mengalami perkembangan untuk mencukupi kebutuhan hidup masyarakat di bidang pendidikan. Salah satu pendidikan keagamaan yang terdapat di kota Banjarmasin yaitu madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 3 Kota Banjarmasin. Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kota Banjarmasin mempunyai dua lokasi yang alamatnya terletak di jalan bakti nomor 4 RT 32 pemurus dalam Banjarmasin jalan Mahligai Kertak Hanyar Kabupaten Banjar.

Dahulu lokasi 1 MTS Negeri 3 Kota Banjarmasin adalah madrasah Tsanawiyah swasta Aisyah Banjarmasin lalu berubah menjadi madrasah Tsanawiyah Negeri Banjar Selatan yang disahkan tahun 1995. Sedangkan untuk lokasi kedua yaitu MTs Handil jatuh. MTs sandiazatul ini adalah MTs yang di bawah naungan MTsN Kelayan Banjarmasin. Tanggal 7 Juni 1997 yang sudah diserahkan pengelolaan serta tanggung jawab oleh kepala MTSN klien Banjarmasin yang bernama bapak Saifuddin Dahlan kepada kepala MTSN Banjar

Selatan pemurus dalam Banjarmasin bapak Abdul Jawad Anshari, BA. Untuk pelaksanaan kelas lokasinya ada di jalan Ahmad Yani km 7 Handil Jauh Kertak Hanyar.

Kemudian MTsN Banjar Selatan mengalami perubahan nama menjadi MTsN Banjar Selatan 1 Banjarmasin. Baru pada akhir tahun 2016 MTsN Banjar Selatan 1 Kota Banjarmasin mengalami perubahan nama menjadi MTs Negeri 3 Kota Banjarmasin dengan adanya SK dari Menteri Agama RI No.671 Tahun 2016 yang membahas Perubahan Nama Madrasah Aliyah, Madrasah Tsanawiyah Negeri, dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Provinsi Kalimantan Selatan. Berlakunya keputusan ini ditetapkan tahun 2016.

Kepala Madrasah yang pernah mempunyai kedudukan di MTs Negeri 3 Kota Banjarmasin hingga kini dapat dilihat pada lampiran 33.

b. Visi, Misi, dan Tujuan MTsN 3 Kota Banjarmasin

1) Visi Madrasah

Tercapainya Madrasah yang unggul dalam Ilmu serta Amal sesuai dengan Imtaq serta Iptek.

2) Misi Madrasah

- a) Memberikan peningkatan tertib administrasi;
- b) Memberikan peningkatan kualitas akademik;
- c) Memberikan peningkatan terhadap kualitas ibadah dan suasana Madrasah yang religius;
- d) Memberikan peningkatan terhadap kualitas non akademik peserta didik;

- e) Memberikan peningkatan terhadap kerjasama orang tua dan masyarakat.
- 3) Tujuan Madrasah
- a) Memberikan peningkatan terhadap peran dan fungsi ketatausahaan, rumah tangga sekolah, perpustakaan, dan laboratorium;
 - b) Memberikan peningkatan situasi pendidikan dan pengajaran
 - c) Memberikan peningkatan iklim madrasah yang religius;
 - d) Memberikan peningkatan potensi peserta didik berdasarkan bakat dan minat;
 - e) Memberikan peningkatan hubungan kerjasama dengan orang tua dan masyarakat.

c. Identitas MTsN 3 Kota Banjarmasin

Identitas MTsN 3 Kota Banjarmasin dapat dilihat pada lampiran 34.

d. Letak Geografis dan Lingkungan MTsN 3 Kota Banjarmasin

MTsN 3 Kota Banjarmasin merupakan salah satu sekolah yang berada dibawah naungan Kementerian Agama atau bisa disebut sebagai Madrasah yang setingkat dengan SMP, yang lokasinya berada di perbatasan Kota Banjarmasin dengan Kab. Banjar, tepatnya di Kelurahan Pemurus Dalam Kecamatan Banjarmasin Selatan. Disekitar sekolah tersebut terdapat beberapa buah SD dan MI yang lumayan berdekatan, dengan SD berjumlah 6 (enam) dan MIN/MI Swasta berjumlah 3, sehingga memberikan peluang untuk peserta didik mengerti madrasah ini. Dengan difasilitasi angkutan kota maupun luar kota yang

keberadaannya cukup dekat sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk belajar di madrasah tersebut.

Adapun pada lingkungan madrasah sudah tersedianya 2 (dua) buah masjid dan 4 (empat) buah langgar atau mushalla. Dengan adanya kerja sama madrasah dengan panitia masjid sehingga, tempat tersebut dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan kegiatan keagamaan seperti memperingati hari besar islam ataupun kegiatan keagamaan lainnya.

e. Bangunan, Ruang dan Sarana Penunjang MTsN 3 Kota Banjarmasin

1) Bangunan Madrasah

MTsN 3 Kota Banjarmasin dibangun dengan bahan kayu, plesteran atau semi permanen, dan permanen dengan lantai menggunakan keramik. Bangunan yang sekarang digunakan sebagian adalah sebagai penyempurnaan dari bangunan terdahulu yang telah direnovasi dan sekarang sudah berkembang dengan keadaan luas tanah seluruhnya seluas 6.350 m².

2) Ruang dan Sarana Penunjang Madrasah

Ruang dan sarana penunjang MTsN 3 Kota Banjarmasin dapat dilihat pada lampiran 35.

f. Keadaan Pegawai MTsN 3 Kota Banjarmasin

Keadaan pegawai MTsN 3 Kota Banjarmasin dapat dilihat pada lampiran 36.

g. Data Jumlah Siswa MTsN 3 Kota Banjarmasin

Jumlah siswa MTsN 3 Kota Banjarmasin secara keseluruhan berjumlah 832 siswa. Lebih jelasnya keadaan siswa MTsN 3 Kota Banjarmasin dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 1 Jumlah Siswa MTsN 3 Kota Banjarmasin

No	Kelas	Total
1.	VII A	29
2.	VII B	29
3.	VII C	30
4.	VII D	29
5.	VII E	32
6.	VII F	30
7.	VII G	31
8.	VII H	30
9.	VII I	28
Jumlah Kelas VII		269
1	VIII A	34
2	VIII B	32
3	VIII C	34
4	VIII D	35
5	VIII E	35
6	VIII F	34
7	VIII G	32
8	VIII H	33
Jumlah Kelas VIII		269
1	IX A	32
2	IX B	32
3	IX C	30
4	IX D	32
5	IX E	33
6	IX F	34
7	IX G	34
8	IX H	34
9	IX I	32
Jumlah Kelas IX		294
JUMLAH TOTAL		832

Sumber: Tata Usaha MTsN 3 Kota Banjarmasin

h. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 3 Kota Banjarmasin yang dilaksanakan sejak 9 Februari hingga 9 April 2023. Peneliti menggunakan sampel penelitian pada kelas VII-G yang berjumlah 31 sampel, jumlah siswa laki-laki sebanyak 14 siswa dan jumlah siswa perempuan sebanyak 17 orang. Peneliti juga menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dan peneliti bertindak langsung untuk memberikan pembelajaran. Dibawah ini adalah gambar kegiatan penelitian yang dilaksanakan peneliti :





Gambar 4. 1 Pelaksanaan Penelitian

Data yang didapatkan pada penelitian ini adalah data kuantitatif dimana data didapatkan dari hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk pengolahan data dapat berupa angka yang didukung dengan bantuan *IBM SPSS* versi 26.

i. Analisis Data

1) Data Deskriptif

Pengukuran statistik deskriptif variabel ini perlu dilakukan untuk melihat gambaran data secara umum seperti nilai rata-rata (mean), maksimum (max), minimum (min), dan standar deviasi dari masing-masing variabel yaitu Motivasi (Y1), Keaktifan (Y2) dan *Quiz Team* (X). Mengenai hasil uji statistik deskriptif penelitian dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Statistik Deskriptif

		Statistik		
		Motivasi	<i>Quiz Team</i>	Keaktifan
N	Valid	31	31	31
Mean		64.68	70.97	56.00
Median		65.00	75.00	56.00
Std. Deviation		8.596	17.955	7.474
Variance		73.892	322.366	55.867

Sumber: *Output SPSS 26*, hasil olah data 2023

Berdasarkan hasil uji deskriptif di atas, dapat kita gambarkan distribusi data yang didapat oleh peneliti adalah:

- a) Variabel Motivasi (Y1), dari data tersebut bisa diketahui bahwa perolehan nilai variabel motivasi siswa dari sampel 31 siswa didapatkan nilai tengah (median) sebesar 65,00, nilai rata-rata (mean) sebesar 64,68, standar deviasi sebesar 8,596, dan nilai varian sebesar 73,892.
- b) Variabel Keaktifan (Y2), dari data tersebut bisa diketahui bahwa perolehan nilai variabel keaktifan siswa dari sampel 31 siswa didapatkan nilai tengah (median) sebesar 56,00, nilai rata-rata (mean) sebesar 56,00, standar deviasi sebesar 7,474, dan nilai varian sebesar 55,867.
- c) Variabel *Quiz Team* (X), dari data tersebut bisa diketahui bahwa perolehan nilai variabel *Quiz Team* dari sampel 31 siswa didapatkan nilai tengah (mean) 70,97, nilai rata-rata (median) sebesar 75,00, standar deviasi sebesar 17,955, dan nilai varian sebesar 322,366.

2) Hasil Uji Prasyarat Analisis Regresi

a) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui sampel yang diteliti mempunyai distribusi normal maupun tidak. Hasil uji normalitas

dilakukan menggunakan bantuan *IBM SPSS 26*. Hasil uji normalitas dilampirkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas

Test of Normality			
Kolmogorov-Smirnov			
	Statistik	df	Sig.
<i>Quiz Team</i>	.124	31	.200
Motivasi	.068	31	.200
Keaktifan	.110	31	.200

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 26 Tahun 2023

Berdasarkan tabel 4.7 diatas dapat diketahui bahwa kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi adalah sebagai berikut:

- (1) Data pada varibel *Quiz Team* (X) memiliki nilai signifikansi 0,200. Karena signifikansi $> 0,05$ jadi data berdistribusi normal.
- (2) Data pada varibel motivasi (Y1) memiliki nilai signifikansi 0,200. Karena signifikansi $> 0,05$ jadi data berdistribusi normal.
- (3) Data pada varibel keaktifan (Y2) memiliki nilai signifikansi 0,200. Karena signifikansi $> 0,05$ jadi data berdistribusi normal.

b) Uji Linieritas

Tabel 4. 4 Hasil Uji Linieritas *Quiz Team* dengan Motivasi

Anova Table			
		F	Sig.
Motivasi* <i>Quiz Team</i>	Deviation from Linierity	1.079	.428

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 26 Tahun 2023

Berdasarkan hasil olah data diatas dapat diketahui bahwa nilai *deviation from linearity* sig. yaitu 0,428 $>$ dari 0,05. Maka dapat disimpulkan jika ada hubungan linear secara signifikan antara variabel model pembelajaran *Quiz Team* terhadap variabel motivasi. Sedangkan berdasarkan nilai f diperoleh nilai f hitung

yaitu $1,079 < 3,340$. Nilai f diperoleh melalui tabel f dapat dilihat pada lampiran 16. Karena f hitung $< f$ tabel maka bisa disimpulkan jika terdapat hubungan linear signifikan antara variabel model pembelajaran *Quiz Team* terhadap variabel motivasi.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Linieritas *Quiz Team* dengan Keaktifan

Anova Table			
		F	Sig.
Keaktifan* <i>Quiz Team</i>	Deviation from Linierity	1.890	.111

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 26 Tahun 2023

Berdasarkan hasil olah data diatas dapat diketahui bahwa nilai *deviation from linearity sig.* yaitu $0,111 >$ dari $0,05$. Maka dapat disimpulkan jika ada hubungan linear secara signifikan antara variabel model pembelajaran *Quiz Team* terhadap variabel keaktifan. Sedangkan berdasarkan nilai f diperoleh nilai f hitung yaitu $1,890 < 3,340$. Nilai f diperoleh melalui tabel f dapat dilihat pada lampiran 16. Karena f hitung $< f$ tabel maka bisa disimpulkan jika terdapat hubungan linear signifikan antara variabel model pembelajaran *Quiz Team* terhadap variabel keaktifan.

3) Hasil Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linear sederhana berdasarkan dengan hubungan fungsional atau kausal satu variabel independen. Uji ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi dan keaktifan. Persamaan umum regresi linear sederhana adalah:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksi

X = Subjek pada variabel independen

a = Nilai konstanta

b = Nilai arah/koeffisien regresi pada variabel independen yang menunjukkan nilai peningkat (+) atau nilai penurunan (-) variabel

a) Variabel model pembelajaran terhadap Motivasi

Hasil analisis regresi linier sederhana untuk model pembelajaran *Quiz Team* terhadap motivasi menggunakan *IBM SPSS* versi 26 dapat dilihat pada tabel 4.6 dan 4.7.

Tabel 4. 6 *Model Summary Quiz Team* dengan Motivasi

Model Summary	
R	R Square
.368a	.136

a.Predictors: (Constant), Quiz Team

Berdasarkan tabel 4.6 menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.368 dan diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0.136 yang artinya pengaruh model pembelajaran *Quiz Time* terhadap motivasi yaitu sebesar 13,6%.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Hipotesis Analisis Regresi Linier Sederhana *Quiz Team* Terhadap Motivasi

Coefficients ^a			
	Unstandardized Coefficients		
	B	t	Sig.
(Constant)	52.168	8.630	.000
<i>Quiz Team</i>	.176	2.132	.042

a. Dependent Variabel: Motivasi

Pada tabel 4.7 menjelaskan diketahuinya nilai konstan (a) sebesar 52.168 sedangkan nilai *Quiz Team* (X) sebesar 0.176, sehingga persamaannya dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 52,168 + 0,176X$$

Persamaan diatas menggambarkan jika nilai konstanta model pembelajaran *Quiz Team* sebesar 52,168 dan koefisien regresi X sebesar 0,176 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai model pembelajaran *Quiz Team*, maka nilai motivasi bertambah sebesar 0,176. Sehingga dapat dikatakan bahwa koefisien regresi tersebut bernilai positif.

Selanjutnya untuk pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana dapat mengaju pada dua hal yakni:

- (1) Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05
 - (a) jika nilai signifikansi $< 0,05$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
 - (b) jika nilai signifikansi $> 0,05$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Dari tabel 4.7 diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,042 < 0,05$, artinya ada pengaruh yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *Quiz Team* terhadap motivasi pada materi segi empat di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin.

- (1) Membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel
 - (a) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
 - (b) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Sesuai dengan tabel 4.7 hasil *output* analisis regresi linier sederhana antara model pembelajaran dengan motivasi didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 2,132. Sedangkan nilai t_{tabel} diperoleh melalui tabel t uji 2 pihak dapat dilihat pada lampiran 17. Dengan total sampel 31 orang dengan jumlah 2 variabel pada taraf signifikansi 0,05 didapat t_{tabel} sebesar 2,045. Karena nilai $t_{hit} > t_{tab}$ (2,132 > 2,045) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *Quiz Team* terhadap motivasi pada materi segi empat di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin.

b) Variabel model pembelajaran dan Keaktifan

Sesuai dengan hasil analisis regresi linier sederhana untuk model pembelajaran *Quiz Team* terhadap keaktifan siswa menggunakan *IBM SPSS* versi 26 dapat dilihat pada tabel 4.8 dan 4.9.

Tabel 4. 8 *Model Summary Quiz Team* dengan Keaktifan

Model Summary	
R	R Square
.494a	.244

a.Predictors: (Constant), Quiz Team

Berdasarkan tabel 4.8 menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.494 dan diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0.244 yang artinya pengaruh model pembelajaran *Quiz Time* terhadap motivasi yaitu sebesar 24,4%.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Hipotesis Analisis Regresi Linier Sederhana *Quiz Team* Terhadap Keaktifan

Coefficients ^a			
	Unstandardized Coefficients	t	Sig.
	B		
(Constant)	41.397	8.432	.000
<i>Quiz Team</i>	.206	3.062	.005

a. Dipependent Variabel: Motivasi

Pada tabel 4.9 menjelaskan diketahuinya nilai konstan (a) sebesar 41,397 sedangkan nilai *Quiz Team* (X) sebesar 0.206, sehingga persamaannya dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 41,397 + 0,206X$$

Persamaan diatas menggambarkan jika nilai konstanta model pembelajaran *Quiz Team* sebesar 41,397 dan koefisien regresi X sebesar 0,206 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai model pembelajaran *Quiz Team*, maka nilai motivasi bertambah sebesar 0,206. Sehingga dapat dikatakan bahwa koefisien regresi tersebut bernilai positif.

Selanjutnya untuk pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana dapat mengaju pada dua hal yakni:

(1) Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05

(a) jika nilai signifikansi $< 0,05$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

(b) jika nilai signifikansi $> 0,05$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Dari tabel 4.9 diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$, artinya ada pengaruh yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *Quiz Team* terhadap keaktifan pada materi segi empat di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin.

(1) Membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel

(a) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

(b) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Sesuai dengan tabel 4.9 hasil *output* analisis regresi linier sederhana antara model pembelajaran dengan motivasi didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 3,062. Sedangkan nilai t_{tabel} diperoleh melalui tabel t uji 2 pihak dapat dilihat pada lampiran 17. Dengan total sampel 31 orang dengan jumlah 2 variabel pada taraf signifikansi 0,05 didapat t_{tabel} sebesar 2,045. Karena nilai $t_{hit} > t_{tab}$ (3,062 > 2,045) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *Quiz Team* terhadap keaktifan siswa pada materi segi empat di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin.

B. Pembahasan

Pembahasan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quiz Team* terhadap motivasi dan keaktifan siswa pada materi segi empat. instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan soal essay. Angket dan soal essay digunakan untuk mengukur pengaruh motivasi dan keaktifan siswa, yang terdiri dari 20 pernyataan angket dan 10 pernyataan soal essay. Kedua instrumen ini setelah diuji kevalidan dan reliabilitasnya kemudian diberikan kepada siswa kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin yang menjadi sampel penelitiannya yaitu sebanyak 31 orang, yakni kelas VII-G. Materi yang

menjadi acuan untuk mengukur pengaruh motivasi dan keaktifan siswa dalam penelitian ini adalah materi segi empat.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik diperoleh nilai varians untuk model pembelajaran *Quiz Team* yang jauh dari nol dengan nilai rata-rata mencapai 75,00. Untuk hasil uji statistik skor motivasi dan keaktifan siswa diketahui nilai varians jauh dari angka 0. Adapun rata-rata skor motivasi sebesar 65,00 dan keaktifan siswa sebesar 56,00.

Berdasarkan data hasil uji hipotesis model pembelajaran *Quiz Team* terhadap motivasi menggunakan analisis regresi linier sederhana sebesar 0,042. Selanjutnya dilakukan uji T untuk mengetahui tingkat signifikansi penerapan model pembelajaran *Quiz Team* terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji T pada kelas sampel diperoleh jumlah variabel 2 pada taraf signifikansi 0,05 yaitu 2,132. Karena nilai $t_{hit} > t_{tab}$ (2,132 > 2,045) maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *Quiz Team* terhadap motivasi siswa. Penelitian ini senada dengan penelitian terdahulu, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Neti Auliani pada tahun 2018 dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Quiz Team* terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan data hasil uji hipotesis model pembelajaran *Quiz Team* terhadap keaktifan siswa menggunakan analisis regresi linier sederhana sebesar 0,005. Selanjutnya dilakukan uji T untuk mengetahui tingkat signifikansi penerapan model pembelajaran *Quiz Team* terhadap keaktifan siswa. Berdasarkan hasil uji T pada kelas sampel diperoleh jumlah variabel 2 pada taraf signifikansi

0,05 yaitu 3,062. Karena nilai $t_{hit} > t_{tab}$ (3,062 > 2,045) maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *Quiz Team* terhadap keaktifan siswa. Penelitian ini senada dengan penelitian terdahulu, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Zunita dan Kusmanto pada tahun 2015 dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Quiz Team* terhadap keaktifan siswa.

Quiz Team adalah sebuah tipe yang digunakan dalam model pembelajaran active learning yang berguna untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya atau menjawab serta memberikan peningkatan keterampilan tanggung jawab siswa terhadap apa yang dipelajari menggunakan cara yang menyenangkan serta tidak membuat suasana menjadi bosan. *Quiz Team* juga didefinisikan sebagai model pembelajaran belajar yang dikembangkan oleh Mel Silberman, dimana tipe *Quiz Team* dikategorikan menjadi tiga kelompok. Setiap kelompok yang ada pada tim mempunyai tanggung jawab untuk mempersiapkan kuis dengan jawaban yang singkat, serta tim yang lain memanfaatkan waktunya untuk memeriksa catatan⁶⁹.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui jika nilai signifikansi lebih kecil dari probabilitas 0,05 artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Quiz Team* terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada materi segi empat kelas VII di MTsN 3 Kota Banjarmasin. Pembentukan sebuah pembelajaran yang efektif serta efisien dapat dilaksanakan dengan

⁶⁹ Tarigan, Kusumah, dan Karo-Karo. "Penerapan model active learning type *Quiz Team* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK." dalam *Journal of Mechanical Engineering Education*, (2016): 124-128.

mengimplementasikan model pembelajaran *Quiz Team*. Model pembelajaran *Quiz Team* bertujuan supaya siswa menjadi lebih aktif serta tidak bosan ketika pembelajaran dilaksanakan. Dengan adanya model pembelajaran *Quiz Team* membantu siswa untuk menangkap materi dengan cepat serta tidak mudah lupa. Dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang beranekaragam diharapkan bisa menarik perhatian siswa supaya siswa bisa mempunyai peningkatan dalam kegiatan pembelajaran serta diharapkan bisa meningkatkan prestasi belajar.

Pembelajaran yang berhasil mengharapakan keterlibatan peserta didik dengan aktif sebab mereka adalah pusat aktivitas pembelajaran serta didukung dengan kondisi maupun lingkungan belajar yang maksimal⁷⁰. Sebelum adanya model pembelajaran *Quiz Team*, rata-rata guru mengimplementasikan model pembelajaran dengan ceramah yaitu cara memberikan materi pelajaran dengan cara menuturkan lisan kepada peserta didik⁷¹.

Pembelajaran *Quiz Team* adalah model pembelajaran aktif untuk diimplementasikan pada peserta didik pada kegiatan belajar mengajar menggunakan strategi yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Pembelajaran tipe *Quiz Team* atau menguji tim adalah sebuah model pembelajaran untuk membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap aktif dengan cara bekerja sama. Maka dari itu, dapat disimpulkan jika model

⁷⁰ Falah, A. "Studi Analisis Aspek-aspek Keberhasilan Pembelajaran PAI." *Jurnal Elementary*, 2015.

⁷¹ Tambak, S. "Metode Ceramah; Konsep dan Aplikasi dalam pembelajaran PAI," *dalam Jurnal Elementary*, (2015).

pembelajaran *Quiz Team* adalah model pembelajaran yang menyenangkan serta tidak menakutkan yang diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar untuk membantu peserta didik supaya lebih aktif. Pengimplementasian model pembelajaran ini peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan semakin aktif ketika pembelajaran dilaksanakan sehingga kegiatan pembelajaran terlaksana dengan optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diinginkan.