

The Influence of Team Quiz Learning Method on the Ability to Determine Intrinsic Elements of Fantasy Stories in Grade VII Junior High School Students

Nurazizah¹, Diah Kusyanti², Wina Wulandari³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Al Washliyah, Indonesia

Email: nur0908zizah@gmail.com; diahkusyanti13@gmail.com; wina.wulandari01@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita fantasi di SMP Al-Washliyah 8 Medan masih menggunakan metode ceramah konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode *team quiz* terhadap kemampuan siswa dalam menentukan unsur intrinsik cerita fantasi. Penelitian ini merupakan eksperimen kuantitatif dengan desain *nonequivalent control group pretest-posttest*. Sampel terdiri dari 60 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan metode *team quiz*, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 81,5 dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 75,8. Analisis uji-t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,660 > 1,701$), sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *team quiz* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menentukan unsur intrinsik cerita fantasi.

Keyword: Team Quiz; Unsur Intrinsik; Cerita Fantasi

ABSTRACT

Indonesian language learning on fantasy story material at SMP Al-Washliyah 8 Medan still uses conventional lecture methods that are less interesting for students. This study aims to test the effect of the team quiz method on students' ability to determine the intrinsic elements of fantasy stories. This study is a quantitative experiment with a nonequivalent control group pretest-post test design. The sample consisted of 60 students divided into experimental and control classes. Data was collected through tests, observations, and documentation. The results showed that after the application of the team quiz method, the average posttest score of the experimental class increased to 81.5 compared to the control class which only reached 75.8. The t-test analysis showed that $t_{count} > t_{table}$ ($2.660 > 1.701$), so it can be concluded that the team quiz method has a significant effect on improving students' ability to determine the intrinsic elements of fantasy stories.

Keyword: Team Quiz; Intrinsic Elements; Fantasy Story

Corresponding Author:

Nurazizah,
Universitas Al Washliyah,
Jl. Sisingamangaraja, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia
Email: nur0908zizah@gmail.com



1. INTRODUCTION

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Anggara, Kustini, 2021:1). Pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik (Tri Prastawati, Mulyono, 2023:381).

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajara yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses baik secara mental maupun secara fisik. Dalam menggunakan metode pembelajaran di sekolah, seorang guru dapat menggunakan metode pembelajara yang berbeda-beda

antara kelas yang satu dengan kelas yang lain, dengan demikian dituntut adanya kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan berbagai macam metode pembelajaran. Semakin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuan.

Cerita fantasi adalah sesuatu yang bersifat tidak mungkin di dunia nyata merupakan hal yang tidak biasa, cerita fantasi untuk menghibur dan meningkatkan imajinasi para pembaca (Sumiyati et al., 2021:285).

Hasil ulangan harian mata pelajaran bahasa Indonesia menentukan unsur intrinsik pada materi cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 8 Medan ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKM. Nilai rata-rata KKM siswa masih mencapai 70%, sedangkan nilai KKM di kelas VII adalah 78. Jumlah siswa di kelas VII sebanyak 30 orang, dari hasil tugas harian siswa terdapat 20 siswa yang sudah mencapai nilai KKM, dan 10 siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Permasalahan yang telah dipaparkan, diperlukan suatu solusi yang dapat membuat suasana belajar yang lebih aktif. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran. Penggunaan metode dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia akan berpengaruh terhadap pengetahuan yang diperoleh siswa saat proses pembelajaran.

Alasan tersebut peneliti mencoba metode pembelajaran yang dipilih adalah metode pembelajaran team quiz atau bisa disebut dengan pembelajaran aktif. Alasan peneliti menggunakan metode pembelajaran team quiz melatih siswa menjawab serta membuat pertanyaan, meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar, meningkatkan proses pembelajaran, siswa tidak terlalu menggantung pada guru.

2. RESEARCH METHOD

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah non equivalent Control Group pre test dan posttest desain, terdapat dua kelompok yang dipilih secara random (acak). Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif menggunakan tes essay serta menggunakan metode deskriptif

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 8 Medan yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah keseluruhan 90 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-2 sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 siswa menggunakan metode. team quiz dan VII-1 kelas kontrol berjumlah 30 siswa menggunakan metode konvensional.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, tes dan dokumentasi. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah berupa tes tertulis. Tes ini berfungsi untuk mengukur kemampuan awal siswa (pretest) dan kemampuan akhir (posttest) dalam menentukan unsur intrinsik pada cerita fantasi.

Proses selanjutnya adalah analisis data. Peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis data inferensial untuk menganalisis data.

3. RESULTS AND DISCUSSION

A. Data Pretest

1) Data Pretest Kelas Ekspserimen

Kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi sebelum pemberian metode team quiz (pre test) pada kelas eksperimen diperoleh jumlah skor sebesar 1809 dengan nilai rata-rata sebesar 60,3 nilai varians sebesar 42,3 dan nilai standar deviasi sebesar 6,5 dengan nilai minimum sebesar 46 dan nilai maksimum sebesar 71.

Berdasarkan distribusi kecenderungan pretest kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi sebelum pemberian metode. team quiz pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori sangat baik tidak ada (0%), kategori baik tidak ada (0%), kategori cukup sebanyak 6 siswa atau (20%), kategori kurang sebanyak 16 siswa atau (53,3%) dan kategori sangat kurang sebanyak 8 siswa (26,7%). Dengan demikian distribusi kecenderungan pre test kelas eksperimen termasuk dalam kategori kurang.

2) Data Pretest Kelas Kontrol

Kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi sebelum pemberian metode team quiz (pre test) pada kelas kontrol diperoleh jumlah skor sebesar 1787 dengan nilai rata-rata sebesar 59,6 nilai varians sebesar 47,3 dan nilai standar deviasi sebesar 6,9 dengan nilai minimum sebesar 46 dan nilai maksimum sebesar 71.

Berdasarkan distribusi kecenderungan pretest kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi sebelum pemberian metode team quiz pada kelas kontrol termasuk dalam kategori kategori sangat baik tidak ada (0%), kategori baik tidak ada (0%), kategori cukup sebanyak 5 siswa atau (16,7%), kategori kurang sebanyak 16 siswa atau (53,3%) dan kategori sangat kurang sebanyak 9 siswa (30%). Dengan demikian distribusi kecenderungan pre test kelas kontrol termasuk dalam kategori kurang.

B. Data Posttest

1) Data Posttest Kelas Ekspserimen

Kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi sesudah pemberian metode team quiz pada kelas eksperimen diperoleh jumlah skor sebesar 2445 dengan nilai rata-rata sebesar 81,5 nilai varians sebesar 69,29 dan nilai standar deviasi sebesar 8,32 dengan nilai minimum sebesar 64 dan nilai maksimum sebesar 96.

Berdasarkan distribusi kecenderungan kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi sebelum pemberian metode. team quiz pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori sangat baik tidak ada (0%), kategori baik tidak ada (0%), kategori cukup sebanyak 6 siswa atau (20%), kategori kurang sebanyak 16 siswa atau (53,3%) dan kategori sangat kurang sebanyak 8 siswa (26,7%). Dengan demikian distribusi kecenderungan post test kelas eksperimen termasuk dalam kategori baik.

2) Data *Posttest* Kelas Kontrol

Kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi sesudah pemberian metode team quiz pada kelas kontrol diperoleh jumlah skor sebesar 2273 dengan nilai rata-rata sebesar 75,8 nilai varians sebesar 69,84 dan nilai standar deviasi sebesar 8,36.

Berdasarkan distribusi kecenderungan kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi sebelum pemberian metode. team quiz pada kelas kontrol termasuk dalam kategori sangat baik tidak ada (0%), kategori baik tidak ada (0%), kategori cukup sebanyak 5 siswa atau (16,7%), kategori kurang sebanyak 16 siswa atau (53,3%) dan kategori sangat kurang sebanyak 9 siswa (30%). Dengan demikian distribusi kecenderungan post test kelas kontrol termasuk dalam kategori cukup.

C. *Perbedaan Kemampuan Menentukan Unsur Instrinsik Cerita Fantasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol*

Pada penelitian ini terdapat dua kelas yang dijadikan sebagai objek untuk melakukan treatment, kedua kelas tersebut adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa metode pembelajaran team quiz dan kelas kontrol dimana kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapatkan perlakuan metode pembelajaran team quiz hanya menggunakan metode konvensional. dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil penelitian mulai dari pretest hingga posttest terdapat banyak perbedaan yang ditemukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Salah satunya adalah minat dan semangat siswa dalam menerima pembelajaran. Di kelas eksperimen siswa begitu semangat dalam belajar, menjawab pertanyaan dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan di kelas kontrol semangat siswa dalam menerima pembelajaran tidak begitu besar, kegiatan pembelajaran hanya sekedar serta tidak terlalu banyak pertanyaan yang diajukan.

Hal ini dikarenakan siswa di kelas eksperimen tertarik dengan metode pembelajaran yang digunakan didalam proses pembelajaran sedangkan di kelas eksperimen pembelajaran dirasa membosankan sebab sama dengan pembelajaran yang sebelumnya dilakukan seperti mencatat materi, mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal. Sehingga siswa merasa tidak ada tantangan baru yang memancing minat siswa untuk aktif dalam belajar. Berbeda dengan kelas eksperimen, kehadiran metode pembelajaran team quiz menjadi sesuatu pengalaman yang baru dalam pembelajaran, sehingga siswa tertarik untuk mempelajari materi yang diberikan sehingga mereka memiliki keinginan yang tinggi untuk lebih giat belajar supaya dapat menguasai materi tentang kompetensi team quiz yang berupa proses pembelajaran berpusat kepada peserta didik.

D. *Pembahasan*

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata post-test kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi siswa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kontrol. Hal ini dapat terjadi karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada kedua kelompok tersebut. Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan metode team quiz sedangkan proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 81,5 sedangkan kelas kontrol sebesar 75,8. Perbedaan nilai rata-rata tersebut tidak terjadi secara kebetulan, melainkan terjadi karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Model pembelajaran team quiz akan menuntut partisipasi aktif siswa dan kegiatan belajar mengajar melibatkan siswa secara langsung sehingga akan lebih bermakna. Dengan menggunakan metode pembelajaran team quiz lebih mudah untuk menarik minat belajar siswa serta lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Siswa akan dihadapkan pada situasi pembelajaran yang menyenangkan yang dikemas dalam bentuk kuis sehingga akan membuat siswa menjadi lebih bersemangat sehingga mereka akan merasa senang mengikuti pembelajaran, membawa dampak yang positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil perhitungan deskripsi statistics yang telah dilakukan diketahui nilai pretest kelas eksperimen tanpa menggunakan metode pembelajaran team quiz diperoleh jumlah skor sebesar 1809 dengan nilai rata-rata sebesar 60,3 variance sebesar 42,3 dan nilai standar deviasi sebesar 6,5 sementara pretest kelas kontrol diperoleh jumlah skor sebesar 1787 dengan nilai rata-rata sebesar 59,6 varians sebesar 47,3 dan standar deviasi sebesar 6,9.

Hasil perhitungan deskripsi statistics posttest kelas eksperimen setelah diberikan treatment berupa pembelajaran menggunakan metode. pembelajaran team quiz diperoleh jumlah skor sebesar 2445 dengan rata-rata sebesar 81,5 varians sebesar 69,29 dan standar deviasi sebesar 8,32 sedangkan posttest kelas kontrol diberikan treatment berupa pembelajaran konvensional diperoleh jumlah skor sebesar 2273 dengan rata-rata sebesar 75,8 varians sebesar 69,84 dan standar deviasi sebesar 8,36. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa setelah siswa diberikan treatment berupa pembelajaran menggunakan metode pembelajaran team quiz mengalami peningkatan bahkan aktivitas pembelajaran siswa ikut meningkat. Keberhasilan peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita fantasi memperlihatkan perubahan dan peningkatan yang signifikan dari sebelum menggunakan metode pembelajaran team quiz dan sesudah menggunakan metode pembelajaran team quiz, baik dari proses belajar maupun hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan teori yang diungkapkan oleh Silberman mengenai metode pembelajaran aktif berupa team quiz, bahwasannya kelebihan yang dimiliki oleh metode pembelajaran team quiz yang berupa. proses pembelajaran berpusat kepada peserta didik, menekankan menemukan bukan menerima pengetahuan, proses pembelajaran. sangat menyenangkan, memberdayakan semua potensi dan indera peserta didik, itu semua membawa dampak yang positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang diperoleh.

Selain mengalami keberhasilan, peneliti juga terkadang mengalami kendala pada saat metode pembelajaran team quiz diterapkan. Kendala tersebut berupa kelemahan dari metode pembelajaran team quiz itu sendiri, yaitu peserta didik kurang dapat memanfaatkan waktu dengan, baik pada saat diskusi tim peserta didik sulit mengkonsentrasikan pemikirannya jika tidak didampingi oleh guru, pembahasan materi terkesan kesegala arah atau tidak terfokus. Kelemahan ini dapat diminimalisir dengan cara guru harus mendampingi setiap tahapan proses pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran team quiz dapat mempengaruhi kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 8 Medan Tahun Ajaran. 2023-2024. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji-t.

Dari hasil analisis uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,660 > 1,701$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Ini berarti bahwa penggunaan metode pembelajaran team quiz berpengaruh terhadap kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 8 Medan Tahun Ajaran 2023-2024. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran team quiz menunjukkan nilai yang juga lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Jadi penggunaan metode pembelajaran team quiz berpengaruh terhadap kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi siswa.

4. CONCLUSION

Tidak dapat perbedaan kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran team quiz. Terdapat perbedaan kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi siswa setelah menggunakan metode pembelajaran team quiz.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,660 > 1,701$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Ini berarti bahwa penggunaan metode pembelajaran team quiz berpengaruh terhadap kemampuan menentukan unsur instrinsik cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Al-Washliyah 8 Medan Tahun Ajaran 2023-2024.

REFERENCES

- Anggara, R. T. P., & Kustini, I. (2021). Penerapan model pembelajaran active learning type quiz team dapat menuntaskan hasil belajar mata diklat di SMK. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(2), 1–8.
- Ridayanti, A., Jamaluddin, H., & Idris, H. B. (2024). Metode Quiz Team Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Vi Di Upt Spfsdn Gaddong Ii Makassar. *Mappadeceng: Jurnal Multidisiplin*, 1(1), 26-35.
- Sumarli, S., Setyowati, R., & Anggreni, P. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas IV SD Pada Materi Sumber Energi. *Journal of Educational Review and Research*, 4(2), 141-146.
- Sumiyati, S., Meilani, W., & Siagian, I. (2021). Pelaksanaan pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII B SMPN 276 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(12), 2082–2091. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i12.399>
- Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran manajemen pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penggunaan alat peraga sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>