

Pengaruh *Active Learning Quiz Team Method* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Kemampuan Menulis *Sisindiran*

Intan Uswatun Hasanah¹, Opah Ropiah^{2*}

^{1,2} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan

Article History:

Received: 9 Juni 2023
Accepted: 13 Juni 2023
Published: 14 Juni 2023

Kata Kunci:

active learning, team method, hasil belajar, Sisindiran, Quiz

Keywords:

active learning, learning outcomes, metode tim, sisindiran, quiz team

ABSTRAK

Pembelajaran yang monoton bisa disebabkan karena guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang tidak bisa menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar. *Active learning quiz team* bisa dijadikan solusi karena metode ini merupakan metode yang menuntut siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah penerapan *active learning quiz team method* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kemampuan menulis *sisindiran* siswa. Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dan *one group pretest and posttest design*. Sampel dalam penelitian siswa kelas XI TKJ SMK Auto Matsuda Kuningan. Instrumen menggunakan soal pretest dan posttest. Teknik analisis data meliputi uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji paired-sample t-test. Hasil dalam penelitian ini yaitu : 1) hasil belajar siswa

dalam menulis *sisindiran* sebelum menerapkan *active learning quiz team method* masih jauh dari nilai KKM dengan rata-rata 46,63; 2) hasil belajar siswa dalam menulis *sisindiran* sesudah menerapkan *active learning quiz team method* mengalami peningkatan dengan jumlah nilai rata-rata 79,81; 3) berdasarkan uji-t sampel berpasangan, H_a diterima dan H_0 ditolak karena sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05. Dengan demikian *active learning quiz team method* berpengaruh secara signifikan pada kemampuan menulis *sisindiran* siswa.

ABSTRACT

Monotonous learning can be caused because the teacher needs to use learning methods to attract students' interest and attention. Active learning quiz teams can be used as a solution because this method is a method that requires students to learn actively and have fun. This study aims to determine whether the application of the active learning quiz team method affects student learning outcomes in the ability to write sisindiran. This type of quantitative research uses a quasi-experimental approach and one group pretest and posttest design. The sample in this research is class XI TKJ SMK Auto Matsuda Kuningan. The instrument uses pretest and posttest questions. Data analysis techniques include validity tests, normality tests, homogeneity tests, and paired-sample t-tests. The results in this study are: 1) student learning outcomes in writing sisindiran before applying the active learning quiz team method are still far from the KKM score with an average -average 46.63; 2) student learning outcomes in writing sisindiran after implementing the active learning quiz team method experienced an increase with a total average score of 79.81; 3) based on the paired sample t-test, H_a is accepted, and H_0 is rejected because of sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05. Thus, the active learning quiz team method significantly affects students' ability to write sisindiran.

Copyright © 2023 Intan Uswatun Hasanah, Opah Ropiah

Citation: Hasanah, I. U., & Ropiah, O. (2023). Pengaruh Active Learning Quiz Team Method Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Kemampuan Menulis Sisindiran. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(2), 213-222. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i2.6693>

A. Pendahuluan

Dalam pembelajaran, guru menerapkan metode tradisional. Hal ini membuat peserta didik lebih pasif dan pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga ada proses timbal balik. Dengan proses pembelajaran yang dari awal sudah monoton dan membosankan tentu akan menghambat proses pembelajaran bahkan banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga nilai peserta didikpun akan banyak dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pembelajaran seperti itu bisa terjadi karena seorang pendidik tidak mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan setiap harinya. Untuk menghindari pembelajaran yang monoton, guru harus memiliki perencanaan tersendiri sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung. Adapun yang perlu diperhatikan agar pembelajaran tidak monoton yaitu: kondisi pembelajaran awal yang baik, menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Metode *quiz team* bisa dijadikan sebagai solusi dalam permasalahan tersebut.

Metode *quiz team* bisa disebut jenis metode pembelajaran aktif, yang mempunyai fungsi menghidupkan suasana belajar, meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, serta meningkatkan tanggung jawab siswa dengan cara yang tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan penerapan kurikulum K-13 lebih menekankan pada pembentukan karakter dan menuntut peserta didik untuk berpartisipasi aktif. *Active learning quiz team method* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selama pembelajaran, siswa memahami materi secara bersama-sama dalam bentuk kerja, mendiskusikan materi dan saling mengajukan pertanyaan yang berbeda (Tarigan et al., 2016).

Penelitian mengenai metode *active learning quiz team* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya: 1) Kristiani, Relita & Thoharudin dengan judul "Pengaruh Metode *Active Learning Tipe Team Quiz* terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 6 Nanga Pinoh" Jurnal Pendidikan Ekonomi (2018). Hasilnya metode *active learning tipe quiz team* bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS; 2) Hardiani (2021) judul artikel "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Active Learning Quiz Team* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X APK 3 SMK Negeri 1 Surabaya pada Kompetensi Dasar Menerapkan Keterampilan Komunikasi Lisan" Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan. Hasilnya *metode active learning quiz team* berhasil membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar hingga mencapai nilai KKM. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu bisa dilihat dari objek penelitiannya yang berbeda. Khususnya metode pembelajaran *active learning quiz team* yang dipakai dalam meneliti kemampuan menulis *sisindiran* belum pernah ada yang meneliti.

Menulis *sisindiran* merupakan salah satu materi yang ada pada kurikulum 2013 revisi 2017 yang ada di kelas XI. Menulis adalah tentang merepresentasikan simbol-simbol grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sampai orang lain memahami tulisan tersebut, menulis juga merupakan prestasi yang berkaitan dengan ekspresi bahasa (Hasrar et al., 2018). Pembelajaran *sisindiran* merupakan pembelajaran yang membutuhkan kemampuan siswa dan membutuhkan keterampilan mengolah kata sehingga *cangkang* dan *eusi* pada *sisindiran* tersebut bisa harmoni. Menurut Wardah (Wardah, 2015a), kata *sisindiran* berasal dari kata "sindir" yang berarti berbicara secara tidak langsung kepada orang yang dituju. Jenis *sisindiran* diantaranya rarakitan, paparikan, wawangsalan (Akhira, 2021)

Dalam pembelajaran menulis *sisindiran* masih banyak siswa yang kurang aktif, oleh karena itu *active learning quiz team method* diharapkan menjadi suatu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan pembelajaran agar lebih aktif dari biasanya. Karena *active learning quiz team method* memberikan ruang agar siswa bisa berfikir secara kreatif dan aktif dalam pembelajaran karena siswa diberi tanggung jawab secara tim supaya bisa memahami materi serta interaktif dalam proses pembelajaran.

Dalam praktek pembelajaran bahasa Sunda tidak mempunyai alokasi waktu yang cukup, jadi dalam penerapannya harus benar-benar efektif sesuai dengan tujuan

pembelajaran. Ada perbedaan dalam pembelajaran di tingkat SMA/MA dengan SMK. Ditingkat SMA lebih banyak pembelajaran teori dibandingkan praktek, sedangkan di SMK lebih banyak menerapkan pembelajaran praktek kompetensi keahlian. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk meneliti pembelajaran bahasa Sunda di SMK. Berdasarkan hasil observasi awal dengan cara mewawancarai salah satu guru bahasa Sunda di SMK Auto Matsuda, pembelajaran bahasa Sunda hanya diterapkan pada satu tingkatan saja yaitu di kelas XI. Kurangnya minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Sunda mempengaruhi nilai yang didapatkan oleh setiap murid, masih banyak murid yang tidak memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Oleh karena itu tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan *active learning quiz team method* pada kemampuan menulis *sisindiran* serta ingin mengetahui pengaruh *active learning quiz team method* terhadap hasil belajar siswa pada kemampuan menulis *sisindiran*.

B. Tinjauan Pustaka

1. Active Learning Quiz Team Method

Menurut Ulya (2017), metode berasal dari kata "*metha*" artinya "di belakang" dan "hodos" artinya "menembus". Sedangkan menurut Sudjana (Yusuf Aditya, 2016), metode pengajaran adalah metode yang digunakan guru untuk menjalin hubungan dengan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Zaini (Rosalia et al., 2017), Pembelajaran aktif pada dasarnya dimulai dengan usaha untuk membangkitkan semangat dan reaksi siswa terhadap pembelajaran, misalnya dengan melakukan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Metode kuis tim merupakan pembelajaran aktif bagi siswa dengan cara mengelompokkan atau membagi menjadi beberapa Regu. Setiap regu dapat mendiskusikan topik, memberikan arahan, saling bertanya, menjawab pertanyaan dan memahami materi. Pembelajaran aktif (*active learning*) bertujuan untuk memperkuat dan mempercepat stimulus dan reaksi siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan memberikan strategi pembelajaran aktif (pembelajaran aktif), siswa dapat meningkatkan daya ingatnya sehingga mencapai tujuan belajar (Rosida & Suprihatin, 2018).

2. Menulis

Menurut Widyastuti (2017), menulis adalah kegiatan yang mengarah pada kegiatan pribadi seperti merumuskan dan menerapkan ide, perasaan, dan pikiran melalui tulisan atau media. Menulis adalah penempatan lambang grafis yang mewakili bahasa yang dipahami. Kemudian orang lain yang mengerti bahasanya, simbol grafiknya, bisa membacanya (Dewi, 2018).

Menurut Yunus (2007) dalam kegiatan berbahasa menulis mempunyai beberapa fungsi, diantaranya:

- a. Mengungkapkan pikiran, sikap atau perasaan pelaku yang ditunjukkan melalui bahasa tertulis.
- b. Mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain.
- c. Membangun hubungan.
- d. Memberikan informasi, termasuk pengetahuan.
- e. Mencari atau mengumpulkan informasi.
- f. Mengungkapkan rasa keindahan.

3. Sisindiran

Menurut Wardah (2015), sisindiran berasal dari kata *sindir* artinya artinya berbicara secara tidak langsung kepada orang yang bersangkutan. Menurut Kamus Umum Basa Sunda LBBS sisindiran berarti: "*Basa anu direka lolobana murwakanti sarta bisa dikawihkeun, aya cangkangna jeung aya eusinna.*" Dengan kata lain sisindiran terdiri dari beberapa suku kata serta bisa dinyanyikan, ada bagian *cangkang* (sampiran) dan ada bagian *eusi* (isi). Sisindiran dalam Bahasa Sunda juga memiliki jenis-jenis diantaranya ada *rarakitan*, *paperikan* dan *wawangsalan* (Akhirah, 2021).

C. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (Nana & Elin, 2018), metode digunakan untuk mendapatkan informasi yang benar, dan tujuannya untuk mendapatkan, mengembangkan dan mengumpulkan informasi yang bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya. Riset ini menggunakan penelitian kuantitatif, yang bisa diartikan sebagai penelitian yang mempunyai landasan terhadap filosofi positivism dan memneliti suatu populasi dan sampel pada suatu kelompok (Sugiyono dalam Abdillah et al., 2018). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen. Menurut Mulyani (Mulyani, 2019), metode eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan kelas eksperimen dan tanpa menggunakan kelas kontrol. Tindakan atau *treatment* yang berbeda di terapkan pada kelas eksperimen yaitu dengan menerapkan *active learning quiz team method* pada pembelajaran menulis sisindiran. *One Group Pretest Posttest Design* referensi Sugiyono (Ropiah & Ripai, 2020) menjadi design yang digunakan dalam penelitian ini. Tabel desain penelitian bisa dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Tindakan	Posttest
Eksperimen	X1	T	X2

Keterangan

X : *Pretest* sebelum *treatment*

T : Tindakan (Diterapkan *active learning quiz team method*)

X2 : *Posttest* sesudah diterapkan metode *active learning quiz team*.

Siswa kelas XI SMK Auto Matsuda Kuningan dijadikan populasi dalam penelitian ini sedangkan sampel yang digunakan yaitu siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2013), populasi adalah domain generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang dipilih untuk dipelajari. Sedangkan Achmadi (2011:9) menjelaskan bahwa sampel adalah sebagian kecil dari karakteristik populasi total yang digunakan dalam populasi. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk menentukan sampel yang akan dipilih dalam penelitian, karena sampel yang diambil dari populasi dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Menurut Ngurah dkk., (Ngurah et al., 2016), tujuan dari *purposive sampling* adalah untuk mendapatkan sampel yang representatif sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Metode atau teknik pengumpulan merupakan cara- cara yang bisa dipakai dalam penelitian untuk mengumpulkan data. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara observasi, eksperimen, dan dokumentasi. Alat penelitian yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test* soal pilihan ganda.

Adapun analisis data dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu :

Tabel 2. Kriteria Validitas Instrumen

Skor	Kriteria Validitas
86 – 100%	Sangat Valid
71 – 85%	Cukup
51 – 70%	Kurang
1 – 50%	Tidak Valid

1. Uji Validitas Instrumen

Sugiyono (Artini et al., 2014) mengungkapkan validitas adalah tingkat kepastian antara data yang tersedia pada subjek dan data yang dilaporkan oleh peneliti. Pengecekan validasi dapat dilakukan oleh para ahli di bidang masing-masing. Adapun kriteria validasi dalam penelitian ini yaitu mengikuti referensi Akbar (Patmawati, 2016)

2. Uji Normalitas
 Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua data dari kelompok sampel yang diteliti valid (Ramadan & Triwahyuni, 2020). Uji standardisasi pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS. Pengambilan keputusan dalam uji normatif adalah:
 Nilai sig. > 0,05, data normal
 Nilai sig. < 0,05, data tidak normal.
3. Uji Homogenitas
 Uji homogenitas adalah parameter statistik yang digunakan untuk menguji kumpulan data dalam suatu penelitian sama atau tidak. Pengujian menggunakan bantuan program SPSS. Pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:
 Nilai sig. > 0,05, data sama
 Nilai sig. < 0,05, data tidak sama
4. Uji Paired Sampel T-test
 Menurut Asyhari & Hartati (Asyhari & Hartati, 2015), uji-t sampel berpasangan adalah uji banyak sampel yang menguji perbandingan atau perbedaan antara dua kumpulan data dari kelompok yang sama. Dalam penelitian ini uji paired sampel t-test digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya *active learning quiz team method* pada kemampuan siswa dalam menulis sisindiran. adapun pengambilan keputusan uji paired sampel t-test menggunakan program SPSS yaitu:
 Nilai signifikan (2-tailed) < 0,05 = *active learning quiz team method* berpengaruh secara signifikan pada kemampuan menulis sisindiran siswa.
 Nilai signifikan (2-tailed) > 0,05 = *active learning quiz team method* tidak berpengaruh secara signifikan pada kemampuan menulis sisindiran siswa.

D. Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Siswa dalam Kemampuan Menulis Sisindiran Sebelum Menerapkan *Active Learning Quiz Team Method*

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Auto Matsuda Kuningan. Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti melaksanakan pretest dan posttest. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pretest untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis sisindiran sebelum *menerapkan active learning quiz team method*. Hasil pretest siswa bisa dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pretest Siswa

Jumlah Siswa : 27	
Nilai Dibawah KKM	Nilai Tuntas
25 Siswa	2 Siswa
92,6%	7,41%

Berdasarkan tabel 3 bisa dilihat ketuntasan hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis sisindiran sebelum menerapkan *active learning quiz team method* masih banyak yang dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75. Siswa yang sudah memenuhi kriteria KKM hanya ada 2 siswa dengan persentase 7,41% sedangkan 25 siswa dengan persentase 92,6 belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.

2. Hasil Belajar Siswa dalam Kemampuan Menulis Sisindiran Sesudah Menerapkan *Active Learning Quiz Team Method*

Pada pertemuan kedua peneliti melakukan tindakan yang berbeda dengan menerapkan *active learning quiz team method* pada proses pembelajaran sisindiran. selanjutnya diadakan *posttest* untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar

siswa dalam kemampuan menulis sisindiran sebelum dan sesudah menerapkan *active learning quiz team method*. Adapun hasil *posttest* bisa dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Posttest* Siswa

Jumlah Siswa : 27	
Nilai Dibawah KKM	Nilai Tuntas
6 Siswa	21 Siswa
22,2%	77,8%

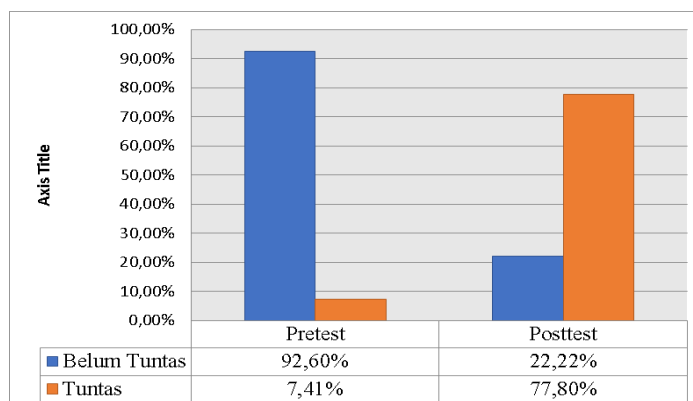
Berdasarkan tabel 4 bisa diketahui bahwa hasil belajar siswa pada kemampuan menulis sisindiran sesudah diterapkan *active learning quiz team method* meningkat. Siswa yang sudah memenuhi nilai KKM yaitu ada 21 siswa dengan persentase 77,8% sedangkan 6 siswa dengan persentase 22,2% belum tuntas.

3. Pengaruh *Active Learning Quiz Team Method* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Menulis Sisindiran

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

	Pretest	Posttest
N Valid	27	27
Missing	0	0
Rata-Rata	49.63	79.81
Nilai Tengah	50.00	80.00
Nilai yang Sering Muncul	40	75 ^a
Std. Deviation	15.685	12.896
Variance	246.011	166.311
Range	65	50
Nilai Rendah	10	50
Nilai Atas	75	100
Sum	1340	2155

Berdasarkan tabel 5 nilai rata-rata siswa dalam kemampuan menulis sisindiran sebelum menerapkan metode *active learning quiz team* yaitu 49,63 dengan skor tertinggi yaitu 75 dan skor terendah yaitu 10. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis sisindiran sesudah menerapkan *active learning quiz team method* meningkat menjadi 79,81 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 50.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa pada Kemampuan Menulis Sisindiran

E. Pembahasan

1. Uji Validasi Ahli

Hasil validasi instrumen dalam penelitian ini dilakukan oleh dua validator ahli dalam bidang bahasa Sunda dengan menggunakan kriteria validasi yang merujuk pada referensi Akbar. Hasil uji validasi menunjukkan instrument yang terdiri dari 20 soal. Setiap soal diberikan skor oleh kedua validator, serta skor maksimal yang dapat dicapai. Persentase validasi kemudian dihitung berdasarkan skor total dari kedua validator dibagi dengan skor maksimal, kemudian dikalikan dengan 100. Hasil validasi menunjukkan bahwa semua soal mendapatkan persentase validasi di atas 78%, dengan persentase tertinggi sebesar 82.63% dan persentase terendah sebesar 78.42%. Berdasarkan kriteria yang digunakan, semua soal dinilai cukup valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah melewati uji validasi dan dapat digunakan secara valid dalam pengumpulan data penelitian mengenai bahasa Sunda.

2. Kegiatan Pembelajaran

Dalam materi sisindiran siswa diharap bisa menganalisis isi, struktur, dan aspek kebahasaan sisindiran. sedangkan kompetensi dasarnya yaitu siswa diharap bisa menyusun dan menampilkan sisindiran secara lisan/tulisan dengan konteks dan fungsi sosialnya. Pada pertemuan pertama dilaksanakan *pretest* terlebih dahulu tanpa adanya Tindakan apapun.

Pada pertemuan kedua, peneliti melakukan treatment yang berbeda dalam proses pembelajaran sisindiran dengan menerapkan active learning quiz team method. Tujuan dari treatment ini adalah untuk mengobservasi potensi pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis sisindiran. Langkah-langkah yang dijalankan dalam proses pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut: Pertama, topik sisindiran dipilih untuk empat segmen. Kemudian, siswa dibagi menjadi empat kelompok. Penyampai materi memberikan penjelasan singkat tentang gaya belajar yang akan digunakan. Selanjutnya, setiap kelompok diminta untuk menyiapkan kuis dengan jawaban singkat yang harus diselesaikan dalam waktu lima menit. Regu A ditunjuk sebagai pemimpin kuis yang memulai proses tersebut. Regu A memberikan kuis kepada anggota Regu B, dan jika anggota Regu B tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pertanyaan akan diteruskan ke Regu C. Jika Regu C juga tidak dapat menjawab, pertanyaan akan diteruskan ke Regu D. Proses ini berulang dengan tambahan pertanyaan dari Regu A kepada anggota Regu C dan kemudian ke Regu D. Setelah kuis selesai, proses dilanjutkan ke bagian kedua dengan Regu B sebagai peserta kuis. Selanjutnya, Regu B menyelesaikan kuis dan proses berlanjut ke segmen ketiga dengan Tim C sebagai pemimpin kuis. Setelah Tim C selesai, proses dilanjutkan ke segmen keempat dengan Tim D sebagai pemimpinnya.

3. Uji Normalitas Data

Tabel 7. Normality Test

		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters ^{a,b}		
	Mean	.000000
	Std. Deviation	10.46524868
Most Differences	Extreme Absolute	.099
	Positive	.080
	Negative	-.099
Test Statistic		.099
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Program SPSS digunakan untuk membantu proses penghitungan dalam uji normalitas data. Adapun hasil pengujian dalam uji normalitas data bisa dilihat pada tabel 7. Berdasarkan tabel 7 didapatkan nilai signifikan yaitu $0,200 > 0,05$. Oleh karena itu data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas Data

Pengujian dalam uji homogenitas menggunakan SPSS. Untuk lebih jelas hasil pengujian homogenitas data bisa dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Homogeneity Test

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar	Berdasarkan rata-rata	1.436	1	52	.236
Siswa	Berdasarkan Median	1.410	1	52	.241
Menulis	Berdasarkan Median	1.410	1	51.458	.241
Sisindiran	dan dengan df yang disesuaikan				
	Based on trimmed mean	1.395	1	52	.243

Berdasarkan tabel 8 didapatkan nilai *based on mean* yaitu $0,236 > 0,05$. Maka dari itu data dalam penelitian ini sama atau homogen.

5. Uji Paired Sampel T-test

Tabel 9. Uji Paired Sampel T-test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	- 30.185	13.264	- 35.432	24.938	11.825	26	.000

Program SPSS digunakan untuk menguji uji paired sampel t-test. Adapun hasilnya bisa dilihat pada tabel 9.

Berdasarkan hasil tabel 9 didapatkan nilai sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$. Maka dari itu H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya *active learning quiz team method* berpengaruh secara signifikan pada kemampuan menulis sisindiran siswa. Karena adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan *active learning quiz team method* pada kemampuan menulis sisindiran.

F. Simpulan

Hasil belajar siswa pada kemampuan menulis sisindiran sebelum menerapkan *active learning quiz team method* masih jauh dari nilai KKM karena sebanyak 25 siswa dengan persentase 92,6% belum tuntas dan hanya 2 siswa atau 7,41% yang sudah tuntas. Sedangkan setelah menerapkan *active learning quiz team method* hasil belajar siswa pada kemampuan menulis sisindiran meningkat dengan persentase siswa yang sudah tuntas yaitu 77,8% (21 siswa) dan 6 siswa (22,2%) belum tuntas. Berdasarkan uji paired sampel t-test didapatkan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa *active learning quiz team method* berpengaruh secara signifikan pada kemampuan menulis sisindiran siswa.

Referensi

- Abdillah, H., Triwahyuni Heti, & Ropiah, O. (2018). Pangaruh Media Game Puzzle Kana Kamampuh Nulis Aksara Sunda Kelas VII MTS Al Hidayah Jamanis Kabupaten Tasikmalaya. *JALADRI*, 4(1), 11–23. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jaladri/>
- Akhirah, S. R. (2021). Sastra Nusantara : Analisis Mantra dan Sisindiran Berdasarkan Makna dan Fungsi. *Senabasa*, 5(5), 257–263.
- Artini, N. L. E. A., Adiputra, I. M. P., & Herawati, N. T. (2014). Pengaruh Budaya Etis Organisasi dan Efektivitas Pengendalian Internal Terhadap Kecenderungan Kecurangan Akuntansi Pada Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) Kabupaten Jembrana. *E-Journal S1 Ak Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–12.
- Asyhari, A., & Hartati, R. (2015). Profil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Saintifik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 179–191. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.91>
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Hasrar, H., Dalle, A., & Usman, M. (2018). Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 2(2), 32–40. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i2.6755>
- Mulyani, M. (2019). Model Pembelajaran Menulis Berbasis Kearifan Lokal yang Berorientasi Pendidikan Karakter Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa SMPN 2 kelas VII, Windusari, Magelang. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 93–109.
- Nana, D., & Elin, H. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1), 287–292.
- Ngurah, I. G., Rudangga, G., & Sudiarta, G. M. (2016). *Pengaruh Ukuran Perusahaan Profitabilitas Terhadap Nilai Perusahaan*. 5(7), 4394–4422.
- Patmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *EduSains*, 4(2), 94–103.
- Ramadan, E., & Triwahyuni, H. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menyimak Dongeng Berbasis Youtube Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda Pada Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Science*, 1(1), 18–26.
- Ropiah, O., & Ripai, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Pupujian Sunda di SMPN 2 Kramatmulya Kelas VII. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2020), 126–130. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Rosalia, E. S., Sadeli, D., & Herdhiana, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Active Learning Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JP2EA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 3(2), 211–226.
- Rosida, P., & Suprihatin, T. (2018). Pengaruh Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas 2 SMU. *Proyeksi*, 6(2), 92–101. <https://doi.org/10.30659/p.6.2.89-102>

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta :BAndung.
- Tarigan, O. A., Kusumah, I. H., & Karo, U. K. (2016). Penerapan Model Active Learning Type Quiz Team untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1), 124–128.
- Ulya, N. M. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Tipe Kepribadian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada MAN 1 Semarang). *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 1–25. <https://doi.org/10.21580/nw.2016.10.1.867>
- Wardah, E. S. (2015a). Pantun sisindiran di Banten: Fungsi dan Nilai-Nilai Budaya yang Terkandung di dalamnya. *Tsaqofah; Jurnal Agama Dan Budaya*, 13(2), 161–173.
- Wardah, E. S. (2015b). Pantun sisindiran di Banten: Fungsi dan Nilai-Nilai Budaya yang Terkandung di dalamnya. *Tsaqofah; Jurnal Agama Dan Budaya*, 13(2), 161–173.
- Widyastuti, L., Dwijalswara, P., & Isrok'atun. (2017). Penerapan Metode Pantau, Pangkas, Padukan, Panggil (4P) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Dalam Meringkas Cerita. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 91–100.
- Yunus, M. (2007). Keterampilan Menulis. In *Revista Brasileira de Ergonomia* (Vol. 9, Issue 2).
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165–174. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>