

KETERAMPILAN BERTANYA SISWA SMP MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *TEAM QUIZ* PADA MATERI SEGI EMPAT

M. Royani, Bukhari Muslim

Pendidikan Matematika STKIP Banjarmasin,
Jl. Sultan Adam Komp. H. Iyus Banjarmasin
e-mail : hmroyanii@gmail.com

Abstrak. Pengetahuan yang dimiliki seseorang itu selalu diawali dengan bertanya. Bagi guru bertanya dipandang sebagai kegiatan untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa bertanya merupakan bagian penting dalam inquiri, yaitu menggali informasi, menginformasikan apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan pada aspek yang belum diketahuinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan bertanya siswa dan hasil belajar melalui strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*. Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Anjir Pasar yang berjumlah 19 orang, yang terdiri 7 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Objek penelitian adalah keterampilan bertanya siswa dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis data dengan menggunakan rumus persentase, rata-rata dan modus. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* keterampilan bertanya siswa berada pada kualifikasi “sangat terampil” dan hasil belajar termasuk dalam kualifikasi “baik”.

Kata kunci : Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz*, keterampilan bertanya, materi segi empat.

Matematika sebagai mata pelajaran di sekolah menengah pertama diberikan dengan tujuan agar siswa memiliki pengetahuan matematika sebagai bekal untuk melanjutkan ke pendidikan selanjutnya serta memiliki keterampilan matematika untuk dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Yamin (2007:89) mengajukan pertanyaan berarti menunjukan pola pikir yang dimiliki oleh seseorang, sehingga bertanya juga dapat mendorong kemampuan siswa untuk berpikir. Bertanya merupakan suatu bentuk siswa untuk dapat mengetahui makna sari suatu hal ataupun suatu masalah sehingga dapat dicari solusi yang tepat.

Berdasarkan informasi dari guru kelas VII SMP Negeri 1 Anjir Pasar Barito Kuala, daya serap atau tingkat pemahaman terhadap pembelajaran matematika masih kurang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah kurangnya keterampilan siswa dalam

bertanya pada saat proses belajar mengajar. Selain itu, pembelajaran matematika di sekolah tersebut cenderung menggunakan strategi ekspositori, di mana guru lebih banyak mendominasi dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran, terutama dalam mengajukan pertanyaan kepada guru. Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Bagi guru bertanya dipandang sebagai kegiatan untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa bertanya merupakan bagian penting dalam inquiri, yaitu menggali informasi, menginformasikan apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan pada aspek yang belum diketahuinya.

Strategi pembelajaran aktif tipe *team quiz* dikembangkan oleh Mel Silberman. Strategi ini menuntut siswa untuk aktif dengan pembentukan *team* yang di mana siswa dibagi

kedalam tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuiz jawaban dan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatannya. Dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Menurut J.D. Parera (1982: 22) cara yang terbaik untuk mendefinisikan keterampilan ialah dengan memberikan ciri-ciri keterampilan itu.

- (1) Keterampilan adalah suatu proses fisik, emosional, dan intelektual.
- (2) Keterampilan menuntut pengetahuan tetapi pengetahuan sendiri belum menjamin keterampilan.
- (3) Keterampilan dapat digunakan dalam berbagai situasi.
- (4) Keterampilan dapat dikembangkan melalui praktek dan latihan
- (5) Keterampilan biasanya mempunyai beberapa keterampilan bawahan yang dapat dicirikan dan dipraktekan secara terpisah.

Bertanya atau mengajukan pertanyaan merupakan salah satu fungsi pokok bahasa selain fungsi lain seperti menyatakan pendapat, perasaan, mengajukan alasan, mempertegas pendapat dan sebagainya. Bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respon atau jawaban dari seseorang (guru atau antar siswa), (Asril, 2010:81). Banyak siswa mengalami kesulitan untuk bertanya. Banyak siswa lebih senang menunggu untuk menjawab pertanyaan daripada mempertanyakan sesuatu.

Suatu ungkapan yang menyatakan bahwa *it is better to ask some question than to know all the answers* (Thurber) menunjukkan betapa pentingnya orang bertanya. Kita juga mengenal pepatah yang mengatakan malu bertanya sesat di jalan. Dengan demikian keterampilan bertanya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, yang sekaligus merupakan bagian dari keberhasilan dalam pengelolaan instruksional dan pengelolaan kelas. Melalui keterampilan bertanya guru mampu mendeteksi hambatan proses berpikir di

kalangan siswa dan sekaligus dapat memperbaiki dan meningkatkan proses belajar di kalangan siswa.

Pentingnya bertanya (Gulo, 2004: 102) dalam kegiatan belajar mengajar dapat kita pahami dengan memperhatikan perannya yakni, melengkapi dan mengubah kemampuan berceramah, meningkatkan kadar CBSA, sikap inkuiri bertitik tolak pada bertanya, dan mengubah persepsi yang keliru terhadap bertanya. Dalam peranan yang demikian itu, kegiatan bertanya berfungsi untuk mengembangkan minat dan keingintahuan, memusatkan perhatian pada pokok masalah, mendiagnosis kesulitan belajar, meningkatkan kadar CBSA, kemampuan memahami informasi dan mengemukakan pendapat, mengukur hasil belajar, dan mengembangkan SCL (*Student Center Learning*).

Untuk mengembangkan pertanyaan yang efektif sesuai dengan fungsi tersebut, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:

- (1) Kehangatan dan antusias. Bertanya dan menjawab dilakukan dalam situasi yang cukup hangat dan antusias.
- (2) Beberapa kebiasaan yang perlu dihindari dalam mengajukan pertanyaan adalah mengulang pertanyaan, mengulang jawaban siswa, menjawab pertanyaan sendiri, memancing jawaban serentak, pertanyaan ganda, dan menentukan siswa tertentu.

Sardinian dalam bukunya "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar" mengatakan bahwa pertanyaan yang baik mempunyai ciri-ciri yakni kalimatnya singkat dan jelas, tujuannya jelas, setiap pertanyaan hanya satu masalah, pertanyaan dapat membuat siswa berfikir kritis, jawaban yang diharapkan bukan sekedar ya atau tidak, bahasa dalam pertanyaan dikenal baik oleh siswa yang lain, dan tidak menimbulkan tafsiran ganda.

Menurut J.D. Parera (1983: 10), taksonomi bertanya dapat dikategorikan yakni mengingat/menghafal, menterjemahkan, interpretasi, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Senada dengan Parera, Sanders (dalam Rusman: 248) menggunakan taksonomi

Bloom tentang tujuan pendidikan mengembangkan taksonomi pertanyaan menjadi pertanyaan ingatan, translasi, interpretasi, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Sementara menurut Gulo (2004: 104), bertanya sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan dapat dibagi dalam dua kelompok yaitu:

- (1) Bertanya dasar, bertanya untuk mengembangkan kemampuan berfikir dasar. Dihubungkan dengan taksonomi Bloom, kemampuan dasar ini terdiri atas pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*) dan aplikasi.
 - (2) Bertanya lanjut, bertanya untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif-inovatif. Kemampuan ini meliputi analisis, sintesis dan evaluasi.
- Dengan kategori taksonomi bertanya tersebut kita dapat dengan mudah menggolongkan kategori atau kriteria pertanyaan yang dapat diajukan oleh siswa atau guru dalam proses pembelajaran

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan bertanya siswa. Faktor tersebut terdiri atas faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Faktor dari dalam diri siswa meliputi minat siswa dalam bertanya, adanya perasaan tidak/ kurang berani dalam bertanya, motif keingintahuan siswa. Sedangkan faktor dari luar diri siswa meliputi faktor guru (motivasi dari guru), dan faktor lingkungan, seperti suasana belajar

Menurut zaini dkk (2008: xiv) "strategi pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif. Ketika peserta didik untuk belajar secara aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari kedalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Team Quiz merupakan strategi pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mei Silberman yang mana siswa dibagi dalam tiga kelompok besar dan semua anggota bersama-sama mempelajari materi tersebut, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban, setelah materi selesai diadakan suatu pertandingan akademis. Menurut Zaini, dkk (2008:54-55) strategi ini dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan.

Adapun langkah-langkah dalam strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* adalah sebagai berikut:

- (1) Guru memilih topik yang dapat disampaikan dalam 3 bagian.
 - (2) Siswa dibagi menjadi 3 tim yaitu tim A, tim B dan tim C.
 - (3) Guru mempersentasikan materi, batasi waktu presentasi maksimal 10 menit atau kurang.
 - (4) Guru meminta kelompok A untuk menyiapkan 4 pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat catatan mereka
 - (5) Minta kelompok A untuk memberi dua pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C
 - (6) Kelompok A memberikan dua pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
 - (7) Jika tanya jawab ini selesai, lanjutkan pelajaran kedua, dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
 - (8) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaan, lanjutkan pembelajaran ketiga, dan kemudian tunjuk kelompok C sebagai penanya.
 - (9) Guru bersama siswa membahas hasil tanya jawab dan menyimpulkan.
- (Silberman, 2009: 163).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif

adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki (Nazir, 1999: 63).

Penelitian ini mendeskripsikan keterampilan bertanya siswa dan hasil belajar terhadap pembelajaran segi empat menggunakan strategi pembelajaran aktif *TEAM QUIZ* di kelas VII SMP Negeri 1 Anjir Pasar Batola. Penelitian ini dilaksanakan enam kali pertemuan. Di mana disajikan materi segi empat yang terdiri dari enam bangun, yaitu persegi panjang, persegi, jajargenjang, belah ketupat, layang-layang dan trapesium. Setiap kali pertemuan masing-masing kelompok mendapatkan materi secara bergantian yaitu tentang sifat-sifat, keliling dan luas bangun datar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuis dan tes.

Penilaian keterampilan bertanya siswa dianalisis dengan menghitung jumlah perolehan

skor dari setiap indikator. Setelah mendapat data skor keterampilan bertanya siswa, dapat diukur berdasarkan skala *likert* dengan menggunakan kriteria interpretasi skor. Kualifikasi keterampilan bertanya siswa dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* dengan rentang skor 1 sampai 5, yaitu skor 1 untuk tidak terampil, skor 2 untuk kurang terampil, skor 3 untuk cukup terampil, skor 4 untuk terampil dan skor 5 untuk sangat terampil terhadap keterampilan bertanya siswa dalam proses pembelajaran, dimana skor maksimalnya adalah 35. Dengan menggunakan rumus persentase (p) sebagai berikut (Usman & Setiawan, 2001: 136):

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Setelah dicari persentasinya, kemudian keterampilan bertanya siswa dikualifikasikan dengan menggunakan kualifikasi pada tabel 1 dibawah ini

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Keterampilan Bertanya Siswa

No	Persentase	Kualifikasi
1	81% - 100%	Sangat Terampil
2	61% - < 81%	Terampil
3	41% - < 61%	Cukup Terampil
4	21% - < 41%	Kurang Terampil
5	0% - < 21%	Tidak Terampil

(Adaptasi Riduwan, 2011: 89)

Setelah lembar observasi diisi oleh *observer*, maka peneliti dapat menyimpulkan keterampilan bertanya siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan modus. Sedangkan pengukuran hasil belajar siswa, analisis data diawali dengan kegiatan penskoran terhadap sejumlah pertanyaan atau skor yang diajukan. Selanjutnya skor yang diperoleh dianalisis dengan sistem penilaian agar diketahui hasil belajar atau ketuntasan siswa

pada materi segi empat. Rumus yang digunakan adalah (Usman & Setiawati, 2001: 93) sebagai berikut:

$$NA = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :
NA = Nilai siswa

Hasil belajar siswa dianalisis dengan menghitung rata-rata hasil belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan: Mx = Rata-rata nilai siswa

$\sum x$ = Jumlah nilai semua siswa

N = Banyaknya siswa

(Sudijono, 2009: 81)

Hasil belajar siswa pada materi segiempat ditunjukkan dengan banyaknya skor yang diperoleh siswa pada masing-masing soal, selanjutnya untuk menentukan banyaknya siswa yang mengalami keberhasilan dalam mempelajari materi ini diklasifikasikan menurut pada tabel 2. di bawah ini.

Tabel 2. Kualifikasi Hasil Belajar Siswa

No	Nilai	Kualifikasi
1	86-100	Baik Sekali
2	71- <86	Baik
3	56- <71	Cukup
4	41- <56	Kurang
5	< 41	Kurang Sekali

(Adaptasi, Raport KTSP Depdiknas, 2006)

Untuk mempersentasikan hasil belajar siswa dari segi ketuntasan belajar dengan strategi pembelajaran aktif tipe *TEAM QUIZ*, seorang siswa dikatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai hasil tes paling rendah 65 sesuai KKM di sekolah tersebut.. Secara klasikal dikatakan tuntas apabila paling sedikit 80% di kelas tersebut tuntas secara individual. Rumus untuk menentukan persentase ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

(Sudijono, 2009: 43)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi keterampilan bertanya siswa secara kelompok dalam pembelajaran melalui strategi pembelajaran aktif tipe *team quiz* pada materi segi empat, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Kelompok Keterampilan Bertanya Siswa Setiap Pertemuan.

Kelompok	Per I	Per II	Per III	Per IV	Per V	Per VI
A	T	T	T	T	ST	T
B	T	T	ST	T	ST	ST
C	T	T	ST	ST	ST	ST

Keterangan :

ST = Sangat terampil

T = Terampil

CT = Cukup Terampil

KT= kurang Terampil

TT= Tidak Terampil

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa ada kecenderungan peningkatan keterampilan bertanya kelompok kearah yang lebih baik. Dapat dilihat kelompok A berada pada kualifikasi terampil, kelompok B berada pada kualifikasi

sangat terampil dan kelompok C berada pada kualifikasi sangat terampil.

Berdasarkan data yang diperoleh, pada setiap pertemuan ada 12 orang siswa yang bertanya, setiap kelompok masing-masing menanyakan empat pertanyaan. Keterampilan

bertanya siswa pada pertemuan pertama siswa masih dalam kualifikasi terampil, begitu juga pada pertemuan ke dua, tiga dan empat. Namun cenderung telah terjadi peningkatan kualitas pertanyaan kearah yang lebih baik, dari pertemuan pertama tidak ada siswa yang sangat terampil, setelah pertemuan kedua sudah ada kemajuan dengan ada satu orang siswa yang sangat terampil. Pada pertemuan ketiga meningkat lagi menjadi 5 orang siswa yang terampil, pada pertemuan keempat siswa yang sangat terampil menurun lagi menjadi 2 orang saja yang termasuk kualifikasi sangat terampil. pada pertemuan kelima jauh lebih baik dari pertemuan sebelumnya menjadi 9 orang siswa yang sangat terampil, dan pada pertemuan terakhir ada 7 orang siswa yang sangat terampil.

Pada proses keterampilan bertanya siswa setiap pertemuan yang telah dilaksanakan bahwa keterampilan bertanya siswa termasuk dalam kualifikasi sangat terampil. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan bertanya siswa itu dipengaruhi dari dalam diri siswa itu sendiri ataupun dari luar diri siswa itu sendiri. Faktor dari dalam siswa itu sendiri seperti minat siswa dalam bertanya, memiliki perasaan kurang berani dalam bertanya dan motif keingintahuan siswa itu sendiri, hal tersebut sangat berpengaruh terhadap proses

keterampilan bertanya siswa itu sendiri. Adapun faktor dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi keterampilan bertanya siswa yaitu motivasi dari guru dan suasana belajar di kelas.

Dengan demikian, peneliti memberikan solusi untuk menunjang keterampilan bertanya siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *team quiz*. Disini siswa dilatih untuk dapat memberikan pertanyaan agar dapat memupuk rasa ingin tahu, minat siswa dalam bertanya, menghilangkan rasa takut salah, takut mendapat ejekan dari teman, dan menghilangkan rasa kurang berani dalam bertanya. Disamping itu guru disini juga sebagai motivator bagi siswa agar motif-motif yang positif dapat dibangkitkan, ditingkatkan dan dikembangkan. Adapun suasana belajar di kelas itu sendiri sangat berpengaruh, suasana belajar yang menyenangkan akan mempengaruhi semangat dan suasana hati siswa. Siswa yang memiliki semangat untuk belajar dan memiliki suasana hati yang menyenangkan, penuh perhatian dan tidak akan sungkan-sungkan mengajukan pertanyaan dan mengemukakan gagasannya.

Data hasil penelitian yang telah dilaksanakan setiap kali pertemuan melalui strategi pembelajaran aktif tipe *team quiz*, disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Belajar Siswa Setiap Pertemuan

Nilai	Hasil Belajar Siswa Setiap Pertemuan											
	I		II		III		IV		V		VI	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
86-100	7	38,88	5	26,31	5	26,31	2	10,52	5	26,31	5	26,31
71- <86	5	27,77	8	42,10	9	47,36	4	21,05	7	36,84	9	47,36
56- <71	1	5,55	5	26,31	4	21,05	13	68,42	7	36,84	5	26,31
41- <56	3	16,66	1	5,26	1	5,26	-	-	-	-	-	-
< 41	2	11,11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Jumlah	19	100	19	100	19	100	19	100	19	100	19	100
Rata-rata	71,62		74,44		75,96		77,06		77,57		78,26	

(1) P

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *team quiz* dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat melalui tes evaluasi pada setiap akhir pertemuan, yakni sebagai berikut:

ada pertemuan pertama nilai rata-rata hasil tes evaluasi adalah 71,62 dengan presentase ketuntasan 61,11%, sebanyak 13 siswa tuntas dan 6 orang siswa tidak tuntas.

(2) Pada pertemuan kedua nilai rata-rata hasil tes evaluasi adalah 74,44 dengan

- presentase ketuntasan 73,68%, sebanyak 14 siswa tuntas dan 5 orang siswa tidak tuntas.
- (3) Pada pertemuan ketiga nilai rata-rata hasil tes evaluasi adalah 75,96 dengan presentase ketuntasan 78,95% sebanyak 15 siswa tuntas dan 4 orang siswa tidak tuntas.
 - (4) Pada pertemuan keempat nilai rata-rata hasil tes evaluasi adalah 77,06 dengan presentase ketuntasan 77,78% sebanyak 15 siswa tuntas dan 4 orang siswa tidak tuntas.
 - (5) Pada pertemuan kelima nilai rata-rata hasil tes evaluasi adalah 77,57 dengan presentase ketuntasan 84,21%, sebanyak 16 siswa tuntas dan 3 orang siswa tidak tuntas.
 - (6) Pada pertemuan keenam nilai rata-rata hasil tes evaluasi adalah 78,26 dengan presentase ketuntasan 100%.

Dengan kata lain hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Anjir Pasar pada materi segi empat melalui strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* dikualifikasikan "baik".

Peningkatan hasil belajar ini sudah dapat diperidiksi berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Sobry Sutikno yang menjelaskan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*, dari faktor *internal* dapat mempengaruhi psikologis siswa karena mereka merasa senang dan lebih bersemangat sedangkan faktor *eksternal* karena adanya hubungan yang baik antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa, sehingga siswa tidak merasa malu-malu lagi dalam bertanya, siswa sudah tidak takut salah lagi dalam menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukan bahwa bertanya itu juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini semakin memperkuat penelitian-penelitian terdahulu yang juga menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* yaitu, Penelitian seperti Endah Nike Sari, yang memperoleh bahwa Aktivitas siswa kelas VIII SMP Negeri 2 kurau dengan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* mengalami peningkatan dari kualifikasi cukup aktif pada

siklus I menjadi aktif pada siklus II dan Hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 kurau dengan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *team Quiz* mengalami peningkatan dari kualifikasi cukup pada siklus I menjadi kualifikasi baik pada siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- (1) Keterampilan Bertanya Siswa SMP Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* Pada Materi Segi Empat berada pada kualifikasi "**sangat terampil**".
- (2) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *team quiz* pada materi segi empat termasuk "**kualifikasi baik**".

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoirul, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Martinis Yamin. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nazir, Mohammad. 1999. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Parerea, Daniel. 1982. *Keterampilan Bertanya dan Menjelaskan*. Jakarta: PT. Gelora Askara Pratama.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Silberman, M. 2009. *101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Usman, Moh Uzer dan setiawasti, Lilis, 2001. *Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosada Karya.
- <http://gurumtsnu.blogspot.ca/2012/03/keterampilan-bertanya-siswa.html> Akses 07 Pebruari 2013