



Pengaruh Metode Pembelajaran Quiz Team berbantuan Media Baambozle terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTsN 6 Tulungagung

Siti Nurlaili^{1*}, Larasati Widoningtyas²

¹⁻² UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

llailil322@gmail.com¹, larasatiwidoningtyas025@gmail.com²

*Penulis Korespondensi: llailil322@gmail.com

Abstract. *This research was motivated by the relatively low level of student learning activities, indicated by limited participation in asking questions, answering, and expressing opinions during the learning process. In addition, some students showed low concentration and attention to the teacher's explanations. The learning process was still teacher-centered, which reduced student activeness and affected learning outcomes. To address this problem, teachers need to apply learning methods that encourage student participation while improving learning outcomes. One method that can be applied, particularly in social studies subjects, is the Quiz Team learning method. This study aimed to determine the effect of the Quiz Team learning method assisted by Baambozle media on student activity and learning outcomes in social studies at MTsN 6 Tulungagung. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a non-equivalent control group design. Data were collected through questionnaires, tests, and documentation. Questionnaires were used to measure student learning activity, while tests were used to assess learning outcomes. The sample consisted of 32 students in the control class and 32 students in the experimental class selected through purposive sampling. The results showed that the Quiz Team method assisted by Baambozle media significantly affected students' activity and learning outcomes, indicated by a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. The findings imply that this method can enhance student activity and consequently improve learning outcomes.*

Keywords: Baambozle; Quiz Team; Social Studies Learning; Student Activity; Student Learning Outcomes.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya tingkat aktivitas belajar siswa, yang ditunjukkan oleh terbatasnya partisipasi siswa dalam mengajukan pertanyaan, menjawab, dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa menunjukkan konsentrasi dan perhatian yang rendah terhadap penjelasan guru. Proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga mengurangi keaktifan siswa dan berdampak pada hasil belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, adalah metode pembelajaran Quiz Team. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Quiz Team berbantuan media Baambozle terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 6 Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen, dengan desain non-equivalent control group design. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, tes, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Sampel penelitian terdiri dari 32 siswa pada kelas kontrol dan 32 siswa pada kelas eksperimen yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran Quiz Team berbantuan media Baambozle berpengaruh secara signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Temuan penelitian ini mengimplikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran Quiz Team berbantuan media Baambozle dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Baambozle; Hasil Belajar Siswa; Ilmu Pengetahuan Sosial; Keaktifan; Quiz Team.

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran aktif tidak hanya menekankan keterlibatan peserta didik secara fisik dan mental, tetapi juga berorientasi pada pembentukan karakter positif dalam proses belajar mengajar (Ratnasari et al., 2025). Proses pembelajaran idealnya berlangsung secara interaktif dan inspiratif, dalam suasana yang menyenangkan, memotivasi, serta menantang, sehingga

mampu mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, pembelajaran juga perlu memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk berinisiatif, berkreasi, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologisnya (Sutikno, 2019). Pada praktinya juga masih terdapat tantangan pada keaktifan dan hasil belajar siswa, utamanya dalam mata pelajaran IPS di MTsN 6 Tulungagung. *Pertama*, aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran masih tergolong rendah. Sebagian peserta didik cenderung pasif, belum banyak terlibat dalam kegiatan bertanya, menjawab, maupun memberikan pendapat saat proses diskusi berlangsung. *Kedua*, tingkat konsentrasi dan fokus siswa pada saat pembelajaran juga masih perlu ditingkatkan. Beberapa siswa tampak kurang memperhatikan penjelasan guru dan mudah kehilangan minat terhadap materi yang disampaikan. *Ketiga*, pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru, sehingga interaksi dua arah antara guru dan siswa belum berjalan optimal. Kondisi ini berdampak pada kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar serta berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan keaktifan, meningkatkan fokus, serta menumbuhkan semangat belajar siswa (Rahma et al., 2025). Dari Permasalahan dan kondisi tersebut, peneliti memiliki alternatif yang dapat diterapkan yaitu metode *Quiz Team* berbantuan media *Baamboozle*. Metode ini dinilai sebagai pilihan yang tepat untuk mengatasi rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa (Almagofi et al., 2023). Metode ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, mendorong kerja sama tim, serta menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan (Ardianto, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Quiz Team* mampu memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian terdahulu tersebut antara lain penelitian yang dilakukan oleh Vira Silvia dan Durinta Puspasari dengan Penelitian berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Berbantuan Media Interaktif Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Active Learning tipe Quiz Team yang didukung oleh media interaktif Baamboozle memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Silvia & Puspasari, 2025). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aulia Putri dengan judul Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Kubu Babussalam juga membuktikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Kubu Babussalam (Putri, 2024). Berdasarkan penelitian - penelitian

terdahulu yang membahas mengenai penerapan metode pembelajaran *quiz team* berbantuan media *baambozle* pada pembelajaran IPS di tingkat SMP masih terbatas.

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menganalisis Pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTsN 6 Tulungagung. Diharapkan, penelitian tentang metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* ini dapat memberikan kontribusi metode pembelajaran yang efektif, inovatif sehingga mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar terutama pada mata pelajaran IPS.

2. KAJIAN TEORITIS

Metode pembelajaran *Quiz Team* merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan peserta didik secara langsung melalui kerja kelompok dan kegiatan kuis. Menurut Melvin L. Silberman, metode *Quiz Team* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari karena dalam suasana yang menyenangkan, tidak memaksa, dan tidak menimbulkan rasa takut (Silberman, 2016). Penggunaan metode ini dapat didukung dengan media pembelajaran interaktif seperti Baamboozle, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang menyerupai cerdas cermat dan memadukan unsur pendidikan dengan permainan, sehingga mampu meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran (Mudrikah et al., 2022). Keaktifan belajar sendiri dapat dibangun melalui interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik, di mana peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga terlibat dalam bertanya, menanggapi, menjawab, serta merumuskan pemahamannya secara aktif (Irwanto et al., 2025). Keaktifan tersebut berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar, yang menurut Benyamin S. Bloom mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif (Sukemi, 2023). Sejalan dengan landasan teori tersebut, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Silvia & Puspasari (2025) serta Putri (2024). Dengan demikian, penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baamboozle* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di MTsN 6 Tulungagung.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis desain *quasi eksperimental*, dengan desain *non-equivalent control group design*. Pada penelitian ini melibatkan semua siswa kelas VII di MTsN 6 Tulungagung sebagai populasi (sugiyono 2021). Sampel pada penelitian ini terdiri dari siswa kelas VII-B sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII-H sebagai kelompok kontrol, yang dipilih dengan *purposive sampling*. Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode angket menggunakan *skala likert* untuk menilai keaktifan belajar dan tes untuk hasil belajar. Analisi data pada penelitian ini mencakup uji validitas dan reabilitas instrumen, uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, serta uji homogenitas. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji *t-test* untuk mengukur pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa, serta menggunakan uji MANOVA untuk menganalisis perbedaan rata - rata pada kelas eksperimen dan kontrol. Kriteria pengujian ditentukan dengan nilai signifikansi, nilai Sig. Kurang dari 0,05 maka menunjukkan adanya pengaruh (Akbar et al., 2024).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 6 Tulungagung pada tanggal 06 Februari 2026 hingga 21 Februari 2026. Proses pengumpulan data dilakukan melalui angket untuk mengukur keaktifan siswa serta tes untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sampel penelitian terdiri atas kelas VII-B sebagai kelas eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baamboozle* dan kelas VII-H sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Adapun data yang disajikan berikut merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

Hasil Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Pada uji validitas dilakukan dua tahap yaitu uji validitas oleh para ahli (*expert judgement*) dan menggunakan IBM SPSS Statistic 25. Peneliti melibatkan tiga ahli untuk melakukan uji validitas, yaitu Bapak Dr. Yudi Krisno Wicaksono, M.IP dan Ibu Ikfi Khouilita, M.Pd.I yang merupakan Dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, serta Ibu Antin Haryati, S.Pd., merupakan Guru mata pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 6 Tulungagung. Hasil Uji instrumen oleh para ahli disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji instrumen oleh para ahli.

Validator	Penilaian Validator
Validator 1	Valid, layak digunakan dengan revisi
Validator 2	Valid, layak digunakan dengan revisi
Validator 3	Valid, layak digunakan

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan revisi sesuai dengan perbaikan, Instrumen penelitian telah melalui proses penilaian oleh ahli dan dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan pada tahap pengujian selanjutnya. Tahap berikutnya dilakukan uji coba instrumen kepada responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Uji coba instrumen dilaksanakan pada peserta didik kelas VIII-D MTsN 6 Tulungagung. Pelaksanaan uji coba angket keaktifan belajar dan tes hasil belajar siswa dilakukan pada waktu yang sama. Data yang diperoleh dari hasil uji coba selanjutnya dianalisis untuk menilai kualitas setiap butir pernyataan dan soal menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25 (Zayrin et al., 2025). Hasil uji validitas angket keaktifan belajar siswa selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 2. Hasil uji validitas angket keaktifan belajar siswa.

Kode Soal	Rhitung (Nilai Validasi)	Rtabel (N=32) Taraf Signifikansi 5%	Asymp. Sig. < α (0,05)	Keterangan
P1	0,610	0,349	0,000	Valid
P2	0,693	0,349	0,000	Valid
P3	0,417	0,349	0,017	Valid
P4	0,085	0,349	0,643	Tidak Valid
P5	0,229	0,349	0,097	Tidak Valid
P6	0,301	0,349	0,095	Tidak Valid
P7	0,643	0,349	0,000	Valid
P8	0,593	0,349	0,000	Valid
P9	0,661	0,349	0,000	Valid
P10	0,603	0,349	0,000	Valid
P11	0,495	0,349	0,004	Valid
P12	0,628	0,349	0,000	Valid
P13	0,694	0,349	0,000	Valid
P14	0,756	0,349	0,000	Valid
P15	0,813	0,349	0,000	Valid
P16	0,716	0,349	0,000	Valid
P17	0,576	0,349	0,001	Valid
P18	0,724	0,349	0,000	Valid
P19	0,580	0,349	0,000	Valid
P20	0,563	0,349	0,001	Valid

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas, butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid tidak langsung dibuang, tetapi diperbaiki. Perbaikan dilakukan dengan menyederhanakan kalimat, memperjelas indikator, serta menyesuaikan isi pernyataan dengan tujuan pengukuran agar mudah dipahami oleh responden dan sesuai dengan aspek yang ingin diukur. Demikian, dari 20 butir pernyataan yang diuji, terdapat 17 butir yang dinyatakan valid dan 3 butir yang tidak valid. Butir pernyataan yang valid selanjutnya dapat digunakan sebagai instrumen

pengumpulan data dalam penelitian. Hasil coba validitas tes hasil belajar siswa akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar Siswa.

Kode Soal	Rhitung (Nilai Validasi)	Rtabel (N=32) Taraf Signifikansi 5%	Asymp. Sig. < α (0,05)	Keterangan
S1	0,707	0,349	0,000	Valid
S2	0,707	0,349	0,000	Valid
S3	0,707	0,349	0,000	Valid
S4	0,707	0,349	0,000	Valid
S5	0,707	0,349	0,000	Valid
S6	0,923	0,349	0,000	Valid
S7	0,766	0,349	0,000	Valid
S8	0,550	0,349	0,001	Valid
S9	0,904	0,349	0,000	Valid
S10	0,414	0,349	0,018	Valid
S11	0,550	0,349	0,001	Valid
S12	0,716	0,349	0,000	Valid
S13	0,026	0,349	0,887	Tidak Valid
S14	0,288	0,349	0,110	Tidak Valid
S15	0,377	0,349	0,034	Valid
S16	0,904	0,349	0,000	Valid
S17	0,904	0,349	0,000	Valid
S18	0,288	0,349	0,110	Tidak Valid
S19	0,829	0,349	0,000	Valid
S20	0,904	0,349	0,000	Valid
S21	0,188	0,349	0,302	Tidak Valid
S22	0,579	0,349	0,001	Valid
S23	0,603	0,349	0,000	Valid
S24	0,093	0,349	0,611	Tidak Valid
S25	0,603	0,349	0,000	Valid

Berdasarkan tabel 3 tersebut, dapat dilihat secara keseluruhan dari 25 butir soal yang diuji, sebanyak 20 butir dinyatakan valid dan 5 butir dinyatakan tidak valid. Butir soal yang valid selanjutnya dapat digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir soal yang tidak valid perlu dilakukan perbaikan agar dapat digunakan pada tahap penelitian selanjutnya.

Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan instrumen penelitian, baik pada angket keaktifan belajar maupun tes hasil belajar siswa. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Alpha Cronbach yang diperoleh lebih dari 0,60, sedangkan instrumen dengan nilai Alpha Cronbach kurang dari 0,60 dinyatakan tidak reliabel (Anggraini et al., 2022). Berikut hasil uji reabilitas angket keaktifan belajar maupun tes hasil belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas Angket Keaktifan Belajar.

Reability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,748	21

Tabel 5. Hasil Uji Reabilitas Tes Hasil Belajar Siswa.

Reability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,749	26

Data pada tabel 4 tersebut adalah hasil uji reabilitas angket keaktifan siswa melalui SPSS 25 *for windows*. Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,748. Artinya angket keaktifan siswa memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Nilai tersebut termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi karena berada pada rentang $0,60 \leq 0,748 < 0,80$. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tabel 5 di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,749. Artinya soal tes memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Nilai tersebut termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi karena berada pada rentang $0,60 \leq 0,749 < 0,80$.

Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian memiliki sebaran yang normal atau tidak (Nurhaswinda et al.,2026). Hasil uji normalitas data yang menggunakan IBM SPSS Statistic 25 disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Angket Keaktifan Siswa.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		kelas kontrol	kelas eksperimen
N		32	32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	52,84	77,28
	Std. Deviation	8,539	10,932
Most Extreme Differences	Absolute	,131	,151
	Positive	,131	,084
	Negative	-,112	-,151
Test Statistic		,131	,151
Asymp. Sig. (2-tailed)		,175 ^c	,061 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel 6, dapat dilihat bahwa nilai angket keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,61 yang berarti lebih besar dari 0,05. dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,175 yang berarti lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Normalita Tes Hasil Belajar Siswa.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Kelas kontrol VII-H	kelas eksperimen VII-B
N		32	32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	44,81	53,38
	Std. Deviation	7,146	8,893
Most Extreme Differences	Absolute	,142	,116
	Positive	,139	,104
	Negative	-,142	-,116
Test Statistic		,142	,116
Asymp. Sig. (2-tailed)		,098 ^c	,200 ^{c, d}
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. This is a lower bound of the true significance.			

Berdasarkan Tabel 7, diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 0,200, yang menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Sementara itu, kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,098, yang juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* pada kedua kelas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok data yang diperoleh memiliki kesamaan varians. Pada penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25 dengan ketentuan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka data dari kedua kelompok dinyatakan homogen (Agustian et al., 2025). Uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Angket Keaktifan Siswa.

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
keaktifan belajar ips	Based on Mean	,788	1	62	,378
	Based on Median	,371	1	62	,544
	Based on Median and with adjusted df	,371	1	48,947	,545
	Based on trimmed mean	,677	1	62	,414

Berdasarkan Tabel 8, diketahui bahwa nilai signifikansi pada angket keaktifan belajar siswa sebesar 0,378, yang menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Hal ini telah memenuhi kriteria pengujian yang ditetapkan, yaitu apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka kedua sampel dinyatakan homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa data angket keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar Siswa.

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	,867	1	62	,356
belajar	Based on Median	,654	1	62	,422
	Based on Median and with adjusted df	,654	1	58,550	,422
	Based on trimmed mean	,849	1	62	,360

Berdasarkan Tabel 9, hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest hasil belajar siswa sebesar 0,356, yang nilainya berada di atas 0,05. Sesuai dengan kriteria pengujian homogenitas, apabila nilai signifikansi melebihi 0,05, maka kedua kelompok sampel dinyatakan homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilaksanakan setelah seluruh uji prasyarat terpenuhi. Pada penelitian ini, uji *t-test* digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua, sedangkan hipotesis ketiga dianalisis menggunakan uji MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*). Proses pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25 dengan ketentuan apabila nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima (Takaria dkk. 2025)

a. Uji T-Test

Pada penelitian ini hipotesis 1 dan hipotesis 2 menggunakan uji *Independent Sampel T-Test*. Berikut adalah hasil uji *t-test* pada hipotesis pertama yaitu pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baamboozle* terhadap keaktifan siswa.

Hipotesis 1

H_0 : Tidak ada Pengaruh Metode Pembelajaran Quiz Team Berbantuan Media Baamboozle terhadap Keaktifan belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MtsN 6 Tulungagung.

H_1 : Ada Pengaruh Metode Pembelajaran Quiz Team Berbantuan Media Baamboozle terhadap Keaktifan belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MtsN 6 Tulungagung.

Tabel 10. Hasil Uji T-Test Angket Keaktifan Belajar Siswa.

Group Statistics		KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
keaktifan belajar ips	posttest kelas kotrol		32	52,84	8,539	1,509
	kelas eksperimen		32	77,28	10,932	1,932

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
keaktifan belajar ips	Equal variances assumed	,788	,378	-9,966	62	,000	-24,438	2,452	-29,339	-19,536
	Equal variances not assumed			-9,966	58,566	,000	-24,438	2,452	-29,345	-19,530

Berdasarkan tabel 10. Dapat dilihat nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Selain itu, pada nilai rata – rata kelas eksperimen Adalah 77,28 lebih tinggi dibandingkan kelas control yaitu 52,84. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* memiliki pengaruh terhadap Keaktifan belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MtsN 6 Tulungagung. Berikut adalah hasil uji hipotesis kedua menggunakan uji *T-test* untuk *posttest* hasil belajar siswa:

Hipotesis 2:

H0: Tidak ada Pengaruh Metode Pembelajaran Quiz Team Berbantuan Media Baambozle terhadap hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MtsN 6 Tulungagung.

H1: Ada Pengaruh Metode Pembelajaran Quiz Team Berbantuan Media Baambozle terhadap hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MtsN 6 Tulungagung.

Tabel 11. Hasil Uji T-Test *Posttest* Hasil Belajar Siswa.

Group Statistics		KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	posttest kelas kotrol		32	62,75	7,144	1,263
	kelas eksperimen		32	78,00	8,561	1,513

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,867	,356	-7,737	62	,000	-15,250	1,971	-19,190	-11,310
	Equal variances not assumed			-7,737	60,074	,000	-15,250	1,971	-19,193	-11,307
	assumed									

Berdasarkan tabel 11. Dapat dilihat nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Selain itu, pada nilai rata – rata kelas eksperimen adalah 78,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu 62,75. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MtsN 6 Tulungagung.

b. Uji MANOVA

Hipotesis selanjutnya akan di uji menggunakan uji MANOVA, digunakan untuk menguji hipotesis ketiga yaitu pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII di MtsN 6 Tulungagung (Gestyaki et al., 2025). Pada penelitian ini, uji MANOVA dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistic 25, Kriteria pengambilan keputusan, jika nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Berikut hasil uji MANOVA menggunakan IBM SPSS Statistic 25:

Hipotesis 3

H0: Tidak ada Pengaruh Metode Pembelajaran *Quiz Team* Berbantuan Media *Baambozle* terhadap Keaktifan dan hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MtsN 6 Tulungagung.

H1: Ada Pengaruh Metode Pembelajaran *Quiz Team* Berbantuan Media *Baambozle* terhadap keaktifan dan hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MtsN 6 Tulungagung.

Tabel 12. Hasil Uji MANOVA Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar.

Multivariate Tests^a						
	Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	,992	3847,914 ^b	2,000	61,000	,000
	Wilks' Lambda	,008	3847,914 ^b	2,000	61,000	,000
	Hotelling's Trace	126,161	3847,914 ^b	2,000	61,000	,000
	Roy's Largest Root	126,161	3847,914 ^b	2,000	61,000	,000
Kelas	Pillai's Trace	,717	77,373 ^b	2,000	61,000	,000
	Wilks' Lambda	,283	77,373 ^b	2,000	61,000	,000
	Hotelling's Trace	2,537	77,373 ^b	2,000	61,000	,000
	Roy's Largest Root	2,537	77,373 ^b	2,000	61,000	,000

a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic

Berdasarkan tabel 12 di atas, hasil dari output Uji MANOVA menunjukkan nilai signifikansi pada wilks' lambda sebesar 0,000. yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat ditarik kesimpulan yaitu metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII di MtsN 6 Tulungagung.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* berpengaruh terhadap hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MtsN 6 Tulungagung. Hasil uji *Independent Sampel T-Test* untuk hipotesis pertama yaitu keaktifan belajar menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. yang berarti H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil uji yang sama untuk hasil belajar menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pada Uji MANOVA juga menunjukkan nilai sebesar 0,000. Maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* dapat meningkatkan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII di MtsN 6 Tulungagung.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini, untuk pihak sekolah, diharapkan pihak sekolah dapat mendukung guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Penggunaan metode dan media

pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa serta hasil belajar. Bagi guru, diharapkan metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* dapat diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas dan mampu menjadi sebuah solusi. Bagi siswa, peneliti berharap siswa termotivasi untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle*. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian yang telah dilakukan ini mampu memberikan sumber informasi tentang metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* sebagai salah satu strategi alternatif yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan, berjuang, dan menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Terima kasih untuk tetap hidup, melangkah, dan merayakan setiap pencapaian kecil dalam perjalanan ini. Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada kedua orang tua atas doa, dukungan, serta tirakat yang tak pernah terputus. Terima kasih juga kepada dosen pembimbing, Ibu Laras, atas bimbingan yang penuh kesabaran, ketulusan, dan kehangatan selama proses penyusunan penelitian ini. Selain itu, terima kasih kepada teman-teman dekat yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan kehadiran yang berarti bagi penulis hingga penelitian ini dapat diselesaikan.

DAFTAR REFERENSI

- Almagofi, F., Sya'diyah, H., & Gultom, R. (2023). *Media interaktif dalam pembelajaran IPS SD*. Cahya Ghani Recovery.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran statistika menggunakan software SPSS untuk uji validitas dan reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.30743/mkd.v9i1.10657>
- Ardianto, W. (2023). *Karya inovasi guru penggerak*. Qahar Publisher.
- Gestyaki, J. A., Hadin, T. A. A., Anggie, E. N., & Nasrudin, M. (2025). Penerapan repeated measures MANOVA pada analisis data pendidikan dasar di Indonesia. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(11), 6753–6766. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i11.8823>
- Irwanto, I. (2025). *Strategi belajar dan mengajar*. CV Eureka Media Aksara.
- Mudrikah, S. (2022). *Inovasi pembelajaran di abad 21*. Pradina Pustaka.

- Nurhaswinda, N. (2026). Uji normalitas dan homogenitas dalam analisis statistik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(1), 98–105. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9708>
- Putri, A. (2024). *Pengaruh penerapan media pembelajaran Baamboozle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Kubu Babussalam* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rahma, R. A., Fadjarajani, S., & Rahmawati, A. D. (2025). *Guru masa depan: Membangun profesionalisme dan inovasi dalam mengajar*. CV Jejak.
- Ratnasari, D., Cahyono, H., Rahmani, A., & Heryadi, Y. (2025). *Model pembelajaran aktif dan berkarakter*. CV Gita Lentera.
- Silberman, M. L. (2016). *Active learning: 101 cara belajar siswa aktif*. Nuansa Cendekia.
- Silvia, V., & Puspasari, D. (2025). *Pengaruh model pembelajaran active learning tipe quiz team berbantuan media interaktif Baamboozle terhadap hasil belajar siswa* (Skripsi). Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Sukemi. (2023). *Perpaduan pembelajaran blended learning secara daring dan tatap muka pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum 2022*. P4I.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode dan model-model pembelajaran*. Holistica.
- Takaria, D., Huliselan, E. K., & Rachman, G. (2025). Uji hipotesis pengaruh model problem solving terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Maluku Tengah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 409–417. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26256>
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Analisis instrumen penelitian pendidikan (uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>