

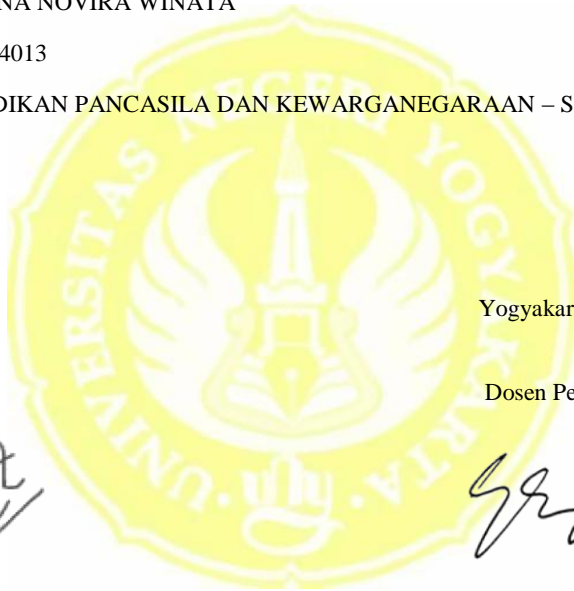
LEMBAR PENGESAHAN JOURNAL

Judul : **PENGARUH MATODE PEMBELAJARAN TEAM QUIZ DENGAN MEDIA ROLET TERHADAP PEMAHAMAN HAK DAN KEWAJIBAN ASASI MANUSIA DALAM PERSPEKTIF PANCASILA**

Nama : KARINA NOVIRA WINATA

NIM : 16401244013

Prodi : PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN – S1



Yogyakarta, 17 Juli 2020

Reviewer,

Drs. Suyato, M.Pd

NIP. 19670616 199403 1 002

Dosen Pembimbing,

Dr. Mukhamad Murdiono, S.Pd, M.Pd

NIP. 19780630 200312 1 002

Rekomendasi Pembimbing (Mohon lingkari satu)

1. Dikirim ke *Journal Student*
2. Dikirim ke *Journal civics*
3. Dikirim ke *Journal lain*

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* DENGAN MEDIA *ROLET* TERHADAP PEMAHAMAN HAK DAN KEWAJIBAN ASASI MANUSIA DALAM PERSPEKTIF PANCASILA

THE EFFECT OF TEAM QUIZ AND ROULETTE MEDIA LEARNING METHODS ON STUDENTS COMPREHENSION OF HUMAN RIGHTS AND OBLIGATIONS IN THE PANCASILA PERSPECTIVE

by : Karina Novira Winata, Mukhamad Murdiono

karinanovirawinata@gmail.com

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh media *rolet* terhadap pemahaman materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam perspektif Pancasila; serta (2) pengaruh strategi pembelajaran *Team Quiz* dengan media *Rolet* terhadap pemahaman materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam perspektif Pancasila

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen desain *quasi experiment* tipe *non equivalent control group design*. Pendekatan penelitian kuantitatif. Populasi 30 peserta didik di kelas XI IPS 2 dan 32 peserta didik di XI MIPA 3 MAN 1 Yogyakarta dengan sampel berjumlah 62 peserta didik. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif berupa tes *pre-test* dan tes *post-test*. Instrumen yang digunakan berupa soal *pre-test* dan *post-test* serta media *Rolet*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *team quiz* dengan media pembelajaran *rolet*. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang dihitung menggunakan aplikasi program SPSS versi 23 dengan nilai probabilitas pada kelas eksperimen sebesar 0,00 dimana nilai $p < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak atau dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan metode *team quiz* dengan media *Rolet* terhadap materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila. (2) Tidak ada pengaruh media *rolet* yang signifikan terbukti dari perhitungan data melalui aplikasi SPSS versi 23 dengan hasil probabilitas sebesar 0,776. nilai $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak atau dapat disimpulkan tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap penerapan pembelajaran hanya menggunakan media *rolet* terhadap prestasi belajar pada materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila.

Kata kunci: Metode Pembelajaran, *Team Quiz*, Media Pembelajaran, *Rolet*, Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila.

Abstract

This study aims to understand: (1) the influence of the media on understanding the material Harmonization of Rights and Obligations of Manusia in the Pancasila perspective; and (2) the influence of the Team Quiz learning strategy with Roulette media on the understanding of the Harmonization of the Rights and Obligations of Manusia in the Pancasila perspective

This research is an experimental study with a quasi-experimental type non-control group design, quantitative research purposes. Population of 30 students in class XI IPS 2 and 32 students in XI MIPA 3 MAN 1 Yogyakarta with a sample of 62 students. Data analysis techniques using descriptive statistics. The research method uses quantitative research methods in the form of initial tests and final tests. The instrument used was in the form of pre-test and post-test questions and Roulette media.

The results showed that (1) It is a significant learning method that uses team quiz learning methods with roulette learning media. This can be seen from the results of testing the hypothesis calculated using the SPSS version 23 application program with a probability value in the experimental class of 0.00 while the value of $p < 0.05$ then H_a is accepted and H_o can be rejected can be adjusted with media Roulette on Harmonization material Human Rights and Obligations in the Pancasila Perspective. (2) There is no significant media effect as evidenced from the calculation of data through the application of SPSS version 23 with a probability result of 0.776. $p \text{ value} > 0.05$ then H_o is accepted and can be rejected can be rejected but there is no significant effect on the application of learning using only roulette media on learning achievement on the Harmonization of Rights and Obligations of Human Rights in the Pancasila Perspective.

Keywords: Learning Method, Team Quiz, Learning Media, Roulette, Human Rights and Obligations in the Pancasila Perspective.

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia sesuai Pancasila. Maka dari itu, salah satu materi inti dari pendidikan kewarganegaraan adalah Hak Asasi Manusia, tanpa adanya pendidikan mengenai pemahaman Hak Asasi Manusia maka banyak hal yang bisa jadi dapat menyebabkan pelanggaran-pelanggaran HAM yang disadar maupun tidak sadar. Materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila perlu dipelajari untuk mewujudkan warga Negara yang paham atas hak-hak dan kewajibannya menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dalam konteks pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas saat ini diperlukan pengembangan kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Di dalam dunia kerja yang berorientasi pada persaingan, serta kecepatan dalam pengambilan keputusan menjadi sebuah tuntutan yang tidak bisa dielakkan. Oleh karenanya, siswa harus dilatih guru untuk aktif dikelas, berpikir kritis dan kreatif serta memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah.

Mengingat begitu pentingnya pendidikan, maka kualitas pendidikan haruslah diperhatikan secara serius dan juga harus lebih ditingkatkan. Mulai dari cara pandang yang dipakai, manajemen pendidikan, strategi atau metode pembelajaran, kurikulum, model pembelajaran dan penekanan tujuan pendidikan sehingga nantinya jika kualitas pendidikan tersebut dapat meningkat, maka pendidikan ini dapat menghasilkan SDM yang berkualitas. Metode pembelajaran kooperatif melibatkan peserta didik dalam kelompok untuk saling berinteraksi dan berkerjasama. Kerjasama yang dilakukan kelompok tersebut dapat melatih peserta didik untuk memahami konsep dengan baik, mengemukakan pendapat dan gagasannya dengan orang lain, dan menghargai pendapat anggota kelompok. Metode pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya dengan metode *active learning* tipe *team Quiz* (Suyatno, 2009: 107)

Team Quiz merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan peserta didik lain maupun guru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa interaksi yang dilakukan oleh peserta didik membuat peserta didik menjadi semakin aktif. Dalam metode pembelajaran *Team Quiz* peserta didik dikelompokkan

menjadi beberapa kelompok yang akan bersaing menjawab pertanyaan dari kelompok lain atau guru.

Media yang akan digunakan saat sesi kuis berupa media *rolet*, media ini digunakan saat *Team Quiz* dilaksanakan. Media ini terdiri dari dua media yang dijadikan satu, yaitu media putaran dan kotak. Pada media putaran tersebut terdapat warna-warna untuk menentukan kotak warna apa yang akan dipilih dan dibuka. Dalam kotak tersebut terdapat hadiah, kuis, dan informasi unik mengenai materi yang sedang diajarkan. Warna dalam kotak terdiri dari warna merah, kuning, hijau, biru, merah muda, dan jingga.

Dalam meneliti seberapa pengaruh metode pembelajaran *Team Quiz* menggunakan media rolet. Maka, penulis membandingkan pengaruh metode pembelajaran *Team Quiz* dengan media *rolet* antara peserta didik yang menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz* serta media *Rolet* dengan kelas yang tidak menggunakan metode Pembelajaran *Team Quiz* dan hanya menggunakan media *rolet*. Penulis juga meneliti tiap kelas dengan materi pembelajaran yang sama yaitu BAB I semester pertama: Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila di kelas XI MAN 1 Yogyakarta.

Adapun prinsip-prinsip penggunaan yang terdapat dalam metode Pembelajaran *Team Quiz*, yang *pertama* menumbuhkan semangat motivasi untuk berkompetisi antar kelompok, *kedua* membuat siswa aktif bekerja sama dalam proses pembelajaran baik secara emosional maupun sosial, *ketiga* melatih keterampilan daya ingat atau berpikir kritis siswa, *keempat* memberikan stimulus siswa belajar aktif, *kelima* membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Dalam meneliti seberapa pengaruh metode pembelajaran *Team Quiz* menggunakan media rolet. Maka, penulis membandingkan pengaruh metode

pembelajaran *Team Quiz* dengan media *rolet* antara peserta didik yang menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz* serta media *Rolet* dengan kelas yang tidak menggunakan metode Pembelajaran *Team Quiz* dan hanya menggunakan media *rolet*. Penulis juga meneliti tiap kelas dengan materi pembelajaran yang sama yaitu BAB I semester pertama: Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila di kelas XI MAN 1 Yogyakarta.

Dalam penelitian ini, peneliti akan membandingkan dari nilai-nilai tiap kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Team Quiz* dengan nilai-nilai kelas yang tidak menggunakan metode pembelajaran *Team Quiz*. Dari data nilai tersebut maka munculah kesimpulan pengaruh strategi pembelajaran *Team Quiz* dengan media *Rolet* apakah berhasil atau tidak berhasil. Data nilai maka kelas dibagi menjadi dua untuk kelas yang menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz* dan media *rolet* yaitu Kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz* dan hanya menggunakan media *Rolet* yaitu kelas XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam rancangan penelitian dengan desain *quasi experiment* dengan tipe *non equivalent control group design* ini, ada dua kelompok subjek dimana satu mendapat perlakuan dan satu kelompok sebagai kelompok control. Keduanya memperoleh pretes dan pascates.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Yogyakarta yang beralamatkan di jalan. Simanjuntak Nomor 60 Yogyakarta pada semester pertama tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan mengambil data pada tanggal 15 Juli 2019 sampai 28 Agustus 2019.

Subjek Penelitian

Penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas XI MIPA 3 berjumlah 32 peserta didik sebagai kelas kontrol dan 1 kelas di IPS 2 berjumlah 30 peserta didik sebagai kelas eksperimen MAN 1 Yogyakarta yang berjumlah 62 peserta didik.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini yang digunakan berupa *pretest* untuk mengetahui keadaan awal dan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberi perlakuan yang disebut sebagai kelas eksperimen menggunakan metode *active learning tipe team quiz* sedangkan kelas lain diberi perlakuan seperti biasanya dan disebut sebagai kelas kontrol. Setelah pemaparan materi semua kelas diberikan tes yang sama sebagai *posttest*. Hasil kedua tes itu lalu dibandingkan maka ketahanan bagaimana pengaruh dari perlakuan yang diberikan dan hasil tersebut akan menunjukkan hasil dari metode yang diberikan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Pengumpulan data menggunakan soal *pre-test* dan soal *post-test*. soal test ada *pre test* dan *post test* untuk mencari tahu bagaimana pengaruh pemahaman peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Kelas Eksperimen

Kegiatan awal

Pada kelas eksperimen yaitu di kelas XI IPS 2 diawali dengan kegiatan pengenalan siswa dan guru kemudian diadakan kegiatan *pretest* untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan pengetahuan peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran terhadap materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila.

Kegiatan Inti

Peserta didik dalam kelas eksperimen dibagi menjadi 5 kelompok. Seperti prosedur pelaksanaan *Team Quiz* setiap kelompok harus berusaha

menjawab pertanyaan di media *Rolet* yang sudah dipilih dan apabila kelompok tersebut tidak dapat menjawab maka akan dilempar secara bergilir ke kelompok lainnya, kelompok yang berhasil akan mendapatkan skor dan juga hadiah yang sudah disiapkan oleh guru. Dalam pelaksanaan kuis semua peserta didik akan mendapatkan pertanyaan semua jadi satu peserta didik harus dapat menjawab satu pertanyaan namun boleh di bantu oleh teman satu kelompok. Hal ini ditujukan agar peserta didik termotivasi untuk lebih giat belajar. Dalam kuis ini peserta didik diberikan waktu sekitar 10 menit untuk belajar bersama kelompoknya. Kemudian semua peserta didik mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan secara bergilir. Jadi, setiap perwakilan anggota nanti maju untuk memutar media rolet sebagai penentuan soal yang akan dijawab. Apabila anggota kelompok tersebut tidak dapat menjawab maka kelompok lain berhak merebut pertanyaan tersebut begitu pula skor dan hadiah kuis didapatkan oleh kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan tersebut.

Pengaruh Metode Pembelajaran *Team Quiz* dan Media Rolet Terhadap Pemahaman Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila

1. *Pre-test* Kelas Eksperimen

Diperoleh skor tertinggi yaitu 84,00, skor terendah yaitu 54,00, rerata (*mean*) sebesar 73,60 median 73,00 modus 80,00 dan standar deviasi sebesar 8,14.

Selanjutnya disusun tabel frekuensi menurut Sugiyono (2010: 35) yaitu dengan mencari kelas interval $(1 + 3,3 \log n)$, n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $N = 30$ maka diperoleh banyak kelas yaitu $1 + 3,3 \log 30 = 5,874$ dibulatkan menjadi 6 kelas interval.

Tabel distribusi frekuensi hasil

pre-test pada peserta didik kelas eksperimen sebelum pembelajaran dengan menerapkan metode Pembelajaran *Team Quiz* dengan media rolet dapat di lihat pada Tabel berikut.

Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	84,00 – 89,90	3	10%
2.	78,00 – 83,90	11	36%
3.	72,00 – 77,90	4	13%
4.	66,00 – 71,90	8	27%
5.	60,00 – 65,90	2	7%
6.	54,00 – 59,90	2	7%
Jumlah		30	100%

frekuensi variabel pretest belajar siswa kelas eksperimen paling banyak berada pada interval 78,00–83,90 sebanyak sepuluh 10 peserta didik (33%), sedangkan paling sedikit terdapat pada interval 54,00–59,90 dan 60,00–65,90 sebanyak 2 peserta didik (7%).

Tingkat Ketuntasan Pre-Test Kelas Eksperimen

Presentase	Kategori
90% - 100 %	Baik Sekali
80 % -89 %	Baik
70% - 79%	Cukup
<79%	Kurang

Dari tabel yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan pada kelas eksperimen menunjukan terdapat 16 peserta didik yang nilainya masih belum mencapai KKM yaitu sebesar 54% dan terdapat 14 siswa sudah mencapai nilai KKM yakni sebesar 46% sehingga prestasi belajar kelas eksperimen tergolong kurang baik dan pembelajaran dapat dikatakan belum efektif karena terdapat kurang dari 70%

siswa yang belum mencapai nilai KKM. **Pemahaman Materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila pada Peserta Didik Kelas XI IPS 2 Setelah Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Team Quiz* dengan media rolet.**

hasil pretest yang diolah menggunakan program SPSS 23 diperoleh skor tertinggi yaitu 88.00 dan skor terendah yaitu 56.00, rerata (mean) sebesar 79,20, median 79,50, modus 78,00 dan standar deviasi sebesar 7,50. Selanjutnya di susun tabel frekuensi menurut Sugiyono (2010: 35) yaitu dengan mencari kelas interval $(1 + 3,3 \log n)$, n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa N = 30 maka diperoleh banyak kelas yaitu $1 + 3,3 \log 30 = 5,874$ dibulatkan menjadi 6 kelas interval.

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	5,00 – 90,90	7	23%
2.	9,00 – 84,90	9	30%
3.	73,00 – 78,90	11	37%
4.	68,00 – 72,90	1	3%
5.	62,00 – 67,90	-	0%
6.	66,00 – 61,90	2	7%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut, frekuensi variabel pretest belajar siswa kelas eksperimen paling banyak berada pada interval 73,00–78,90 sebanyak sebelas peserta didik (37%) , sedangkan paling sedikit terdapat pada interval 68,00–72,90 sebanyak 1 orang (3%) setelah tidak ada peserta didik pada kelas interval 62,00–67,90. Kemudian, tingkat ketuntasan belajar siswa;

Presentase	Kategori
90% - 100 %	Baik Sekali
80 % -89 %	Baik
70% - 79%	Cukup

Commented [MOU1]: Tabel 7.

<70%	Kurang
------	--------

Dari tabel yang sudah dijelaskan maka dapat di simpulkan pada kelas eksperimen menunjukan terdapat 9 peserta didik yang nilainya masih belum mencapai KKM yaitu sebesar 30% dan terdapat 21 siswa sudah mencapai nilai KKM yakni sebesar 70% sehingga prestasi belajar kelas eksperimen tergolong baik dan pembelajaran dapat dikatakan efektif karena terdapat 70% siswa yang mencapai nilai KKM.

Pengaruh Media Rolet Terhadap Pemahaman Peserta Didik di Kelas Kontrol (XI MIPA 3)

Kegiatan awal

Pada awal pertemuan pertama dilakukan perkenalan antara peneliti dan peserta didik. kemudian menyampaikan SK, KD, dan Indikator Pembelajaran. Setelah itu dilaksanakan kegiatan pretest dengan tujuan mengetahui pengetahuan siswa pada materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila sehingga dapat di bandingkan dengan hasil akhir (Post-Test).

Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah meliputi penyampaian materi, penayangan video dan Tanya jawab menggunakan media *rolet*. Setelah itu, sebagai penutup peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dengan dibantu guru.

Pretest Kelas Kontrol

Hasil perhitungan data awal peserta didik (*Pre-Test*) pada kelas kontrol XI MIPA 3 hasil data diolah menggunakan program SPSS versi 23 menghasilkan nilai terendah 48,00 dan nilai maksimal 86,00 mean 74,00 median 78,00 modus 78,00 dan standar deviasi sebesar 9,743. banyak kelas yaitu $1 + 3,3 \log 32 = 5,966$ dibulatkan menjadi 6

mencari rentang data (nilai mmaksimal-nilai minimum) sehingga $86,00 - 48,00 = 38,00$.

No	elas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	3,00 – 88,00	6	19%
2.	6,00 – 82,00	10	31%
3.	9,00 – 75,00	8	25%
4.	2,00 – 68,00	3	9%
5.	5,00 – 61,00	2	6%
6.	8,00 – 54,00	3	10%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan tabel dan histogram diatas menunjukkan data di kelas kontrol bahwa frekuensi tertinggi berada pada kelas interval 76,00 – 82,00 sebanyak 10 peserta didik, dan frekuensi terendah berada pada kelas interval 55,00 – 61,00 sebanyak 2 peserta didik. Dengan nilai KKM 78,00 maka berdasarkan data yang didapatkan menunjukan terdapat 17 peserta didik yang nilainya sudah mencapai KKM yakni sebesar 56,6% sedangkan 15 peserta didik masih belum mencapai nilai KKM.

Presentase	Kategori
90% - 100%	Baik sekali
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup
<70%	Kurang

Adapun tingkat ketuntasan belajar pada peserta didik kelas kontrol menunjukan bahwa terdapat 17 peserta didik yang nilainya sudah mencapai KKM yakni sebesar 56,6% sehingga prestasi belajar kelas kontrol tergolong dalam kategori kurang dan pembelajaran dapat dikatakan kurang efektif karena kurang dari 70% peserta didik yang mencapai nilai KKM.

Post-Test Kelas Kontrol

Hasil *Post-Test* yang diolah menggunakan program SPSS versi 23 diperoleh skor tertinggi yaitu 86,00 dan skor terendah yaitu 56,00, rerata (*mean*) sebesar 76,41, median 78,00, modus 79,00 dan standar deviasi sebesar 7,084. kelas interval yaitu $1 + 3,3 \log 32 = 5,966$ dibulatkan menjadi 6 kelas interval.

No	Kelas Interval	Frekuensi	rekuensi Relatif
1.	1,00 – 97,00	0	0%
2.	4,00 – 90,00	3	9%
3.	7,00 – 83,00	18	56%
4.	0,00 – 76,00	7	23%
5.	3,00 – 69,00	1	3%
6.	6,00 – 62,00	3	9%
	Jumlah	32	100%

frekuensi variabel *post-test* belajar siswa kelas kontrol paling banyak berada pada interval 77,00–83,00 sebanyak delapan belas peserta didik (56%), sedangkan paling sedikit terdapat pada interval 63,00–69,00 sebanyak 1 orang (3%) setelah tidak ada peserta didik pada kelas interval 91,00–97,00. Kemudian, tingkat ketuntasan belajar siswa terdapat pada tabel sebagai berikut;

Presentase	Kategori
90% - 100 %	Baik Sekali
80 % - 89 %	Baik
70% - 79%	Cukup
<70%	Kurang

Dapat di simpulkan pada kelas kontrol menunjukkan terdapat 11 peserta didik yang nilainya masih belum mencapai KKM yaitu sebesar 45% dan terdapat peserta didik sudah mencapai nilai KKM yakni sebesar 65% sehingga prestasi belajar kelas eksperimen tergolong kurang dan pembelajaran dapat dikatakan masih belum efektif karena

terdapat kurang dari 70% peserta didik yang mencapai nilai KKM.

SIMPULAN DAN SARAN**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang tidak signifikan dengan penggunaan media *rolet* terbukti Perhitungan data melalui aplikasi SPSS versi 23 dengan hasil probabilitas sebesar 0,776. maka nilai $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak atau dapat disimpulkan tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap penerapan pembelajaran hanya menggunakan media *rolet* terhadap prestasi belajar pada materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila peserta didik kelas XI di MAN 1 Yogyakarta. Hasil yang diperoleh dari data kelas kontrol memiliki peningkatan namun masih tetap berkategori rendah.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *team quiz* dengan media *rolet* secara bersamaan terhadap pemahaman materi hak dan kewajiban asasi manusia dalam perspektif Pancasila di kelas XI MAN 1 Yogyakarta. Hal ini dapat di lihat dari hasil uji hipotesis yang di hitung menggunakan aplikasi program SPSS versi 23 dengan diperoleh nilai probabilitas pada kelas eksperimen sebesar sebesar 0,00 dimana nilai $p < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak atau dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan penerapan metode *team quiz* dengan media *Rolet* terhadap materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Pancasila.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah

dijelaskan, maka terdapat saran yang dapat di sampaikan sebagai berikut.

1. Bagi Guru Pendidikan Kewarganegaraan
Memilih metode pembelajaran sangat penting untuk menunjang keberhasilan pemahaman peserta didik. Dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, dapat memilih metode pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Metode pembelajaran *Team Quiz* adalah salah satu metode pembelajaran *active learning* yang membuat peserta didik lebih aktif. Metode ini juga tidak kaku melainkan peserta didik dapat lebih tertarik dengan adanya media pembelajaran berupa *rolet*. Hal ini telah terbukti dengan diadakan penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

2. Bagi Peneliti

Penulisan penelitian ini dapat digunakan menjadi contoh atau referensi bahan pertimbangan untuk meneliti metode pembelajaran yang sama atau mungkin dapat melanjutkan peneliti dengan inovasi baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Samadhi, Adhi (2009). *Pembelajaran Aktiif (Active Learning)*. Jakarta: Teaching Improvement Workshop, Enginerig Education Development Project
- Abdul Majid (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Krosdaarya. Alfabeta
- Bambang Heri Supriyanto. *Penegakan hukum mengenai Hak Asasi Manusia (HAM) menurut hukum positif di Indonesia*. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial*. 2 (3). 153
- Fauzan Khairazi. (2015). *Implementasi Demokrasi dan Hak Asasi Manusia di Indonesia*. *Ilmu Hukum*. 08 (1). 80 – 83
- Fithrotul Kamlah. (2016). “*Peningkatan hasil belajar matematika materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang menggunakan media Roulette Question Pada Siswa kelas iii SDN Landungsari 1 Malang*”
- Hamruni (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani
- Maisaroh, Roestringsih. (2010). *Peningkatan Hasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi di SMK N 1 Bogor*. *Ekonomi & Pendidikan*. 08 (2) : 159
- Melvin, L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013) h. 175
- Muhammad Ibnu Cholid. (2015). *Pengaruh Metode Pembelajaran Quiz Kelompok (Team Quiz and Student Instructor) terhadap hasil belajar siswa pada standar kompetensi pengendali elektromagnetik di SMK N 7 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. UNESA*. 4 (2). 511 – 517
- Munadi, Yudhi. (2013) . *Media Pembelajaran (sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group)
- Nana Sudjana. (1996). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Octapin A. Tarigan. (2016) . *Penarapan Model Active Learning Tipe Quiz Team Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. *Journal of Mechanical Engineering Education*. UPI. 3 (1). 125 – 126
- Oemar Hamalik (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Bandung: PT Bumi Aksara, 2013)
- Oktiyanto, Wahyu dkk. 2012. *Peningkatan Pemahaman Konsep Persiapan Kemerdekaan Indonesia Melalui Metode Team Quiz*. Solo : PGSD FKIP UNS
- Priyanka Anodya. (2018). *Pengembnagan Alat Evaluasi Pembelajaran Media Roulette Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Materi Modal Usaha Kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 2 Kediri*. Pendidikan Tata Niaga. 06 (4) : 177
- Ria Devi dkk. (2013). *Pengembangan Media Permainan Lingkaran Aksi Asertif Pada Siswa SMP Negeri 1 Sedayu*. BK UNESA. 01. (2). 63
- A.M, Sadirman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komuniiasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Suprijono, Agus. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyonno. (2010). *Statistika Untuk Penelitian Bandung*: Alfabeta
- Tejo, Nurseto. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. UNY. 8 (1). 20 – 21
- Uni, Hamzah B & Nurdin Mohamad. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wulansari, Yuli dan Durinta Pusasari. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Pintar pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas*. Jurnal Administrasi Pekantoran (JPAP). UNESA. 05 (1). 3
- Yuli Asmara, (2017). *Implementasi Nilai-Nilai HAM Global ke Dalam Sistem Hukum Indonesia yang Berlandaskan Pancasila*. Hukum Ius Quia Iustum. 24 (2) : 282
- Zainudin, Akhmad. (2011). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Alat Pencernaan Manusia Melalui Metode Team Quiz Pada Siswa Kelas V SD Negeri Saren 1 Kalijambe Saren 1 Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi UMS : Surakarta