

**ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN *QUIZ TEAM* BERBANTU MEDIA
PEMBELAJARAN *SOCRATIVE* TERHADAP HASIL
BELAJAR
SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat–Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh :

NURFADILLAH

NPM. 1602070050



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jum'at, 23 Oktober 2020, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Nurfadillah
NPM : 1602070050
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Socrative* Terhadap Hasil Belajar

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A-) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dr.H.Elfrianto Nasution,S.Pd.,M.Pd

Sekretaris

Dra.Hj. Syamsuvarnita,M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Heni Zurika Lubis, S.E., M.Si

2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

3. Dian Novianti Sitompul, S.Pd., M.Si

3



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurfadillah
NPM : 1602070050
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Socrative* Terhadap Hasil Belajar

Saya layak di sidangkan:

Medan, 31 Oktober 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

(Dian Novianti Sitompul, S.pd, M.Si)

Dekan,

Diketahui oleh :

Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi

(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

ABSTRAK

NURFADILLA. NPM :1602070050. Analisis Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Socratic* Terhadap Hasil Belajar. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis adanya pengaruh terhadap model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *Socratic* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Metode *Library Research*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik studi dokumentasi dengan menganalisis 10 jurnal yang relevan atau artikel ilmiah yang terkait dengan analisis pengaruh model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *Socratic* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya menyatakan bahwa model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *Socratic* sangat layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media *Socratic* ini berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : *Model Pembelajaran Quiz Team Berbantu Media Pembelajaran Socratic, Hasil Belajar.*

KATA PENGANTAR

Assallamuallaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji dan syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Model Pembelajaran Quiz Team Berbantu Media Pembelajaran Socratic**”. Tidak lupa juga shalawat beriringan salam saya hadiahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita ke alam terang benderang yang diridhoi oleh Allah SWT dan selalu kita harapkan syafaatnya diyaumul akhir kelak.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih atas segala bantuan yang diberikan baik moril maupun materi secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulisan skripsi ini bisa diselesaikan. Adapun persembahan berupa ucapan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya yaitu Bapak H. Abdul Thalib dan Ibu Hj. Agustinawati S.Pd yang selama ini mendukung, merawat dan mendo'akan serta mendidik saya hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga memahami tanpa bantuan, doa dan bimbingan dari semua orang akan sangat sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas dukungan dan kontribusi kepada:

1. Bapak **Dr. H. Agussani, Map** selaku Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pengetahuan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Prodi Program Studi pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahmah Dongoran, M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Suamtera Utara.
5. Ibu **Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si** selaku Dosen Pembimbing Skripsi Ini Yang Telah Memberikan Banyak Masukkan Dan Bimbingan Dalam Menyelesaikan Skripsi Ini.
6. Bapak / Ibu Dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara.
8. Kepada Saudara/I Saya Tercinta Yaitu Kakak Saya **Fauziah, Nurul Rahma**, Dan Adik Saya **Hafizah Zahara**.
9. Buat sahabat seperjuangan tercinta saya **Namira Olivia Diandra, Deby Aulia Rahma, Riyanda Yasmara**, dan **Ria Sudany** yang selalu ada dan menjadi teman saya dikala susah dan senang.

Terima kasih untuk segalanya dan semoga kita sukses dan selalu bersama.

10. Serta untuk seluruh teman-teman **Kelas VIII A Pagi Pendidikan Akuntansi** yang sudah menjadi teman saya dan menghiasi masa perkuliahan saya dan seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, saya mengucapkan terima kasih banyak atas doa dan dukungannya.

Demikian yang dapat saya sampaikan, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan pembaca. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Saya ucapkan sekian dan terima kasih.

Wassalamu'allaikum wr wb.

Medan, 13 Agustus 2020



Nurfadillah

DAFTAR ISI

| | |
|--|--------------|
| JUDUL | |
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Fokus Masalah | 6 |
| C. Rumusan Masalah | 6 |
| D. Tujuan Masalah | 6 |
| E. Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORITIS | |
| A. Deskripsi Teori..... | 8 |
| a. Hasil Belajar | 8 |
| b. Model Pembelajaran | 9 |
| c. Model Pembelajaran <i>Quiz Team</i> | 10 |
| 1. Langkah-langkah Model Pembelajaran | 12 |
| 2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Quiz Team</i> | 13 |
| d. Media Pembelajaran | 13 |
| 1. Manfaat Dan Fungsi Media Pembelajaran | 15 |
| 2. Klasifikasi Media Pembelajaran | 16 |
| 3. E-Learning | 17 |
| e. Socratic | 19 |
| 1. Kelebihan <i>Socratic</i> | 20 |
| 2. Kelemahan <i>Socratic</i> | 20 |
| B. Penelitian Yang Relevan | 20 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Lokasi dan Waktu Penelitian | 23 |
| B. Sumber Data Penelitian..... | 23 |
| C. Teknik Pengumpulan Data..... | 25 |
| D. Teknik Analisis Data | 25 |
| E. Rencana Pengujian Keabsahan Data | 26 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran umum Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Socratic*28
2. Deskripsi hasil penelitian29
3. Hasil analisis data..... 30

B. Pembahasan dan hasil penelitian

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Socratic*35
2. Penggunaan dan Pengaruh Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Socratic*37

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan**39
- B. Saran**39

DAFTAR PUSTAKA41

LAMPIRAN 44

DARTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 jadwal pelaksanaan penelitian..... | 23 |
| Tabel 4.1 tabulasi data dari jurnal yang relevan..... | 31 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|------------|--|----|
| Lampiran 1 | Daftar Riwaya Hidup | |
| Lampiran 2 | Media <i>E-Learning</i> berbasis <i>Schoolog</i> | 45 |
| Lampiran 3 | Form K-1 | 46 |
| Lampiran 1 | Form K-2 | 47 |
| Lampiran 2 | Form K-3 | 48 |
| Lampiran 2 | Berita Acara Bimbingan Proposal..... | 49 |
| Lampiran 1 | Surat Keterangan Seminar Proposal..... | 50 |
| Lampiran 3 | Berita Acara Seminar Proposal..... | 51 |
| Lampiran 3 | Surat Keterangan Plagiat | 52 |
| Lampiran 3 | Surat Permohonan Perubahan Judul..... | 53 |
| Lampiran 2 | Surat Pengesahan Seminar Proposal..... | 54 |
| Lampiran 1 | Surat Izin Riset..... | 55 |
| Lampiran 2 | Surat Balasan Riset..... | 56 |
| Lampiran 3 | Berita Acara Bimbingan Skripsi..... | 57 |

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting agar potensi yang dimiliki oleh individu dapat berkembang. Potensi yang dimiliki tersebut dapat membantu kehidupan seseorang di masa mendatang dalam menghadapi tantangan global. Hal ini sejalan dengan pendapat Ihsan (2005 : 1) yang menyatakan bahwa, dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk membutuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan.

Pendidikan memerlukan proses pembelajaran, dengan pembelajaran yang baik maka tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai. Pembelajaran tidak terlepas dari interaksi antara guru dan siswa. Interaksi yang baik akan memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang disebut dengan faktor internal dan faktor yang berasal dari

luar diri siswa yang disebut faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan, kesiapan, sikap, minat, dan intelegensi. Sedangkan faktor eksternal adalah salah satunya faktor sekolah yang meliputi metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah dan kelengkapan fasilitas sekolah.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 Maret 2020 yang diperoleh peneliti dari guru mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang di SMK N 7 Medan yaitu Ibu Cici, S.pd, menyatakan bahwa tidak sedikit siswa yang cenderung pasif dalam proses belajar mengajar berlangsung. Siswa lebih banyak bermain-main saat pembelajaran dimulai atau masih banyak siswa yang melakukan aktivitas lain pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran akuntansi dianggap sulit dan membosankan bagi siswa, sehingga siswa kesulitan dalam menjawab latihan yang diberikan oleh guru. Selain itu Guru mata pelajaran dalam menjelaskan materi pembelajaran masih menggunakan model dan media pembelajaran konvensional. Alasan tersebutlah yang membuat proses belajar mengajar menjadi membosankan bagi siswa, sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Padahal terdapat banyak model dan media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan dibantu media sebagai saluran untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran, serta merangsang perhatian, fikiran dan keaktifan siswa. Di abad 21 ini media

pembelajaran berbasis teknologi informasi atau dapat disebut dengan media *E-Learning* sangat membantu dalam proses belajar mengajar dimana siswa cenderung dekat dengan teknologi informasi yang di mana harus di imbangi dan di arahkan agar mereka mampu memahami pembelajaran. Dengan adanya *E-Learning* proses belajar mengajar menjadi lebih mudah di karenakan siswa dapat belajar di mana saja tanpa takut jika ketinggalan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu Model dan media pembelajaran yang cocok untuk mempengaruhi hasil belajar tersebut adalah model pembelajaran *Quiz Team* dan *Socratic*.

Model pembelajaran tipe quiz team adalah salah satu tipe model kooperatif yang mana siswa dibagi kedalam 3 kelompok besar yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-6 siswa semua anggota bersama-sama mempelajari materi, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban, setelah materi disampaikan terjadi sesi tanya jawab, setelah salah satu kelompok selesai siswa dapat memaparkan materi.

Agar model pembelajaran *Quiz Team* dapat berjalan menjadi lebih efektif maka dapat didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dengan model pembelajaran *Quiz Team* ialah dengan menggunakan media pembelajaran *Socratic*, Media pembelajaran *socratic* merupakan salah satu media sosial yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran akuntansi, dalam pembelajaran guru bisa memberikan kuis dengan suasana yang berbeda karena diakses dengan komputer ataupun ponsel siswa. Hal ini juga dapat membantu interaksi antara guru, siswa dan antar teman sekelas.

Socratic juga memuat latihan soal yang dikemas dalam bentuk game sehingga ini akan memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *Quiz Team* yang didukung dengan penggunaan media pembelajaran *socratic* maka siswa akan menjadi lebih senang dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socratic* juga dapat membantu proses belajar mengajar di saat siswa maupun guru tidak dapat mengikuti proses belajar mengajar secara langsung dikelas di saat diterapkannya *Social Distancing* sehingga guru dan murid dianjurkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran di rumah.

Quiz Team sengaja dipilih karena penelitian mengenai Model Pembelajaran *Quiz Team* telah dilakukan oleh (Anggun Puspawati, Maskun dan Suparman Arif : 2015) bahwa:

“Model *Team Quiz* terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dengan taraf signifikan yang tinggi, siswa menjadi lebih bersemangat belajar dalam suasana kelas yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran.”

Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Quiz Team* ini memberikan pengaruh positif bagi siswa dan guru, model pembelajaran *Quiz Team* bisa membantu siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan dengan dibantu media pembelajaran *Socratic* juga dapat memudahkan guru untuk melakukan test terhadap siswa dan mendapat hasil belajar dengan lebih menarik dan mudah.

Penelitian mengenai *Socrative* telah dilakukan oleh (Sri Wahyuni a,*, Jan Mujiyanto a, Dwi Rukmini a, Sri Wuli Fitriati a: 2019) bahwa:

“penggunaan *Socrative* sangat bermanfaat bagi pengembangan profesionalisme guru khususnya terkait dengan peningkatan kompetensi pedagogi. Hal ini merupakan salah satu jawaban atas tantangan guru abad 21 yang harus menguasai teknologi (*technologically literate*). *Socrative* sebagai media penilaian interaktif membantu guru dalam beberapa hal. Guru menyusun tes dan menjalankan dengan sangat mudah dan praktis serta murah. Guru dapat menghemat waktu untuk mengoreksi hasil kuis siswa karena system yang melakukannya. Selain guru juga sekaligus memperoleh hasil analisis item soal sehingga dapat membantu guru menghasilkan instrument penilaian yang lebih reliabel dan valid. Sedangkan manfaat bagi siswa adalah mereka dapat melihat langsung hasil kuis setelah kuis selesai.”

Media pembelajaran *Socrative* sangat membantu guru dalam menyusun dan melaksanakan tes terhadap siswa, dimana guru dapat menghemat waktu dalam menyusun tes dan dapat menjala tes dengan mudah da praktis. Bagi siswa juga dengan menggunakan media pembelajaran *Socrative* ini siswa mendapat pengalaman menarik dan juga dapat melihat langsung hasil tes setelah siswa mengerjakan tes tersebut.

Berdasarkan uraian yan telah di kemukakan hasil analisis awal dan penelitian terdahulu maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socrative* Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

B. Fokus masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan diatas , bahwa masalah masalah yang terkait dengan penelitian ini sangat banyak. Namun, Batasan masalah difokuskan pada Analisis Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socrative* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan , maka Peneliti Merumuskan masalahdalam penelitian ini “Bagaimana Analisis Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socrative* Terhadap Hasil Belajar Siswa?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah pada penelitian ini , peneliti memiliki tujuan untuk penelitian bahwa untuk mengetahui Bagaimana Analisis Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socrative* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Menambah pengetahuan peneliti tentang Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socratic* Terhadap Hasil Belajar Siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memilih Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socratic* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi mahasiswa dan penulis lain yang akan mengadakan penelitian dengan judul atau tema yang sama.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Deskripsi Teori

a. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan ,kebiasan ,keterampilan,sikap,pengamatan dan kemampuan. Hasil belajar dapat dilihat dan diukur. Keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya.

Menurut Sudjana (2009 : 3) “ Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif,afektif dan psikomotorik.” Sedangkan menurut Dimiyati (2006 : 3)“Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil (akibat) dari suatu aktivitas yang dapat diketahui perubahannya dalam kriteria tertentu meliputi pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap melalui ujian tes.

Menurut Suryabrata (dalam Aritonang,2008:14) faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa digolongkan menjadi tiga ,yaitu faktor dari dalam, faktor dari luar dan faktor instrument.

Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya:

- 1) Minat individu merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar siswa yang tinggi menyebabkan belajar siswa lebih mudah dan cepat.

2) Motivasi belajar antara siswa satu dengan siswa lainnya tidak sama. Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar . Faktor-faktor ini diantaranya adalah lingkungan sosial. Faktor instrument yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran) .

Berdasarkan uraian-uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa yang merupakan hasil dari kegiatan belajar mengajar siswa disekolah pada mata pelajaran akuntansi yang ditunjukkan dengan nilai atau angka dari evaluasi yang diadakan oleh guru.

b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerepan suatu pedekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Berkenaan dengan model pembelajaran, Joyce (2011:31) mengetengahkan empat kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) model pembelajaran memproses informasi; (2) model pengajaran sosial; (3) model pembelajaran personal; dan (4) model pembelajaran sistem perilaku.

Kelompok model memproses informasi menitik beratkan pada cara meningkatkan dorongan alamiah manusia intuk membentuk makna tentang

dunia dengan dan mengolah data, merasakan dan menghasilkan solusi yang tepat, serta mengemangkan konsep dan bahasa untuk mensosialisasikan solusi tersebut. Model-model pembelajaran yang termasuk kelompok model memproses informasi adalah: 1) berfikir induktif; 2) penemuan konsep; 3) model induktif kata-bergambar; 4) penelitian ilmiah; 5) mnemoteknik; 6) sinetik; dan 7) *advance organizer*.

Kelompok model pembelajaran sosial terdiri dari: 1) mitra belajar; 2) investasi sekolah; 3) bermain peran; dan 4) penelitian hukum. Kelompok pengajar personal meliputi: 1) *non directive teaching* dan 2) *enhancing self concept through achievement*. Kelompok model sistem perilaku terdiri dari: 1) *mastery learning*; 2) *direct instruction*; dan 3) *simulation*.

Selain kelompok yang dikembangkan oleh Bruce Joyce di atas, dalam dunia pendidikan dikenal berbagai macam model pembelajaran antara lain: *cooperative learning*, *problem based learning*, *project based learning*, *work based learning*, *web based learning*, dan lain-lain.

c. Model Pembelajaran *Quiz Team*

Model pembelajaran *Team Quiz* merupakan salah satu model pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetisinya.

Menurut Hisyam Zaini (2008:54), model team quiz merupakan salah satu model pembelajaran bagi peserta didik yang membangkitkan semangat pola pikir kritis. Lebih dari itu, pembelajaran aktif memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan berfikir, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penilaian terhadap peristiwa belajar, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penerapan model ini untuk meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik dalam suasana yang menyenangkan.

Team quiz juga bisa dikatakan merupakan pembelajaran kelompok belajar dimana materi belajar dibagi sesuai dengan kelompok belajar sehingga kelompok belajar akan mendapat kesempatan sebagai kelompok penanyamaupun penjawab. Menurut Muhammad Hasan Sidik (2008:21) tipe *Team Quiz* merupakan model pembelajaran aktif yang dikembenagkan oleh Mel Silberman, yang mana dalam *Team Quiz* ini peserta ajar dibagi menjadi tiga tim. Setiap peserta dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim lainnya menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. Dalam *Team Quiz* ini diawali dengan guru menerapkan materi, secara klasikal, lalu peserta ajar dibagi kedalam kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut, setelah selesai materi maka akan di adakan pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka tercapailah kopetisi antar kelompok, para peserta ajar akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam petandingan.

1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran

Langkah-langkah model pembelajaran *Quiz Team* (kuis berkelompok) adalah sebagai berikut:

- 1) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- 2) Bagilah siswa menjadi tiga kelompok yaitu A, B, dan C.
- 3) Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit.
- 4) Setelah penyampaian, mintalah kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk meninjau lagi catatan mereka.
- 5) Mintalah kepada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- 6) Kelompok A memberi pertanyaan pada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
- 7) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B menjadi penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
- 8) Setelah kelompok B selesai pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
- 9) Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

2. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Quiz Team*

1) Kelebihan

- I. Dapat meningkatkan keseriusan
- II. Dapat menghidupkan kebosanan dalam lingkungan
- III. Mengajak siswa untuk terlibat penuh
- IV. Meningkatkan proses belajar
- V. Membangun kreatifitas diri
- VI. Meraih makna belajar melalui pengalaman
- VII. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar
- VIII. Menambah semangat dan minat belajar siswa

2) Kelemahan

- I. Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi
- II. Waktu yang diberikan sangat terbatas jika dilaksanak oleh seluruh tim dalam satu pertemuan

d. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, Arsyad (2014: 3). Sependapat dengan pernyataan di atas, Heinich et.al. dalam Daryanto (2010:4) kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya

komunikasi dari pengirim menuju penerima. ”*On nomme média un moyen de diffusion d’informations (comme la presse, la radio, la télévision), utilisé pour communiquer*”, yang berarti bahwa media adalah alat untuk mengantarkan informasi yang digunakan untuk berkomunikasi dijelaskan.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memberikan pendapat yang berbeda tentang media, yaitu bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatan-peralatannya, Sadiman (2011: 6).

Gerlach dan Ely via Arsyad (2014: 4), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan Rusman(2012: 170) mengemukakan media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

1. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014:29) beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Munadi (2013:7) menyatakan beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

1. Media yang membantu siswa untuk dapat mengerti gagasan atau ide guru.
2. Menggugah partisipasi agar hal-hal yang diberitahukan itu menjadi milik bersama.
3. Dijadikan sumber belajar oleh siswanya.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Rusman (2012:173) mengemukakan klasifikasi media pembelajaran terbagi menjadi tiga berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik dan pemakaiannya yaitu sebagai berikut :

1. Dari sifatnya, media dapat dikelompokkan ke dalam:
 - a) Media Auditif, yaitu media yang dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
Contoh: Kaset
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
Contoh: foto dan gambar
 - c) Media Audio-Visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
Contoh: film dan video
2. Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dikelompokkan ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak, yaitu media yang memiliki jangkauan luas
Contoh: televisi dan radio
 - b) Media yang daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu, yaitu media yang jangkauannya terbatas
Contoh: film dan video

3. Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dikelompokkan kedalam:

a) Media yang diproyeksikan, yaitu media yang digunakan membutuhkan alat bantu lain

Contoh: OHP (Overhead Projector) dalam penggunaannya media ini membutuhkan plastik transparan agar dapat menampilkannya.

b) Media yang tidak diproyeksikan, yaitu media yang tidak dapat membutuhkan alat bantu lain

Contoh: Poster, diagram, grafik

Maka dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran secara umum terdapat tiga, yaitu: media visual, media audio, serta audio-visual.

3. *E-learning*

Kegiatan pembelajaran secara elektronik atau singkat disebut “*e-learning*” telah dikenal pada tahun 1970-an, namun di Indonesia baru memulainya pada tahun 1995-an.

E-learning terdiri dari dua bagian, yaitu ‘e’ yang merupakan singkatan dari ‘electronic’ dan ‘learning’ yang berarti ‘pembelajaran’. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, *e-learning* sering disebut pula dengan ‘online course’. Dalam berbagai literatur, *e-learning* didefinisikan oleh Soekartawi, Haryono, dan Librero (2002) sebagai berikut:

E-learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online course.

Dengan demikian maka e-learning atau pembelajaran melalui online adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotapes, transmisi satelit atau komputer.

Karakteristik e-learning ini antara lain adalah:

- Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler
- Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan computer networks)
- Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (self learning materials) disimpan dikomputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya
- Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat dikomputer.

e. Socrative

Socrative (<http://www.socrative.com/>) salah satu aplikasi e-learning yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Technology*). *Socrative* merupakan sebuah *student response system* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung (Guraru, 2013). Selain itu, *socrative* merupakan media sosial yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Akuntansi, dalam pembelajarannya guru dapat memberikan kuis dengan suasana berbeda karena bisa diakses dengan komputer ataupun ponsel siswa. Hal ini membantu interaksi antara guru, siswa dan antarteman sekelas.

Lebih lanjut, Chotijah, Larasati, Sari (2016) menyatakan bahwa media *e-learning socrative* merupakan produk pada materi pengohalan. Pengembangan media pembelajaran mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). *E-learning Socrative* diharapkan mampu menjadi sebuah media yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, guru dan siswa diharapkan dapat menggunakan teknologi secara tepat dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar khususnya dalam pembelajaran Akuntansi. Dengan *socrative*, pendidik dapat membuat kuis lebih menyenangkan dan menantang. Jawaban peserta didik dapat dihitung secara otomatis dan disajikan dalam bentuk *file excel* atau *Google spreadsheet*.

1) Kelebihan Socrative

1. Suasana kelas dapat lebih menyenangkan.
2. Siswa dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar.
3. Siswa di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *Socrative*.

2) Kelemahan Socrative

1. Tidak semua guru update dengan teknologi.
2. Siswa gampang terkecoh untuk membuat hal lain.
3. Terbatasnya jam pertemuan kelas.
4. Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur dan menyusun racangan pembelajaran dengan *Socrative*.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Anggun Puspawati, Maskun dan Suparman Arif (2015) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pelajaran Sejarah Siswa”. Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai pengaruh model Team Quiz terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung diperoleh beberapa kesimpulan yang dilakukan peneliti sebagai berikut ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran Team Quiz terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun

Pelajaran 2015/2016. Hal ini diperoleh karena nilai thitung $>$ ttabel yakni sebesar $10,72 > 1,771$. Besarnya taraf signifikansi pengaruh model pembelajaran Team Quiz terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada Pelajaran Sejarah siswa kelas X.1 di SMA Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 sebesar 0,67 yang jika di masukkan ke dalam tabel interpretasi korelasi termasuk ke dalam kategori tinggi.

2. Rima yunita (2016) dalam penelitiannya yang Berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Sma Negeri 4 Lubuklinggau”. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen murni, dengan desain yang digunakan kontrol group pretes-postest. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 4 Lubuklinggau. Dua kelas yang diambil sebagai sampel secara acak, dimana kelas XI.IPA.1 terpilih sebagai kelas eksperimen dan XI.IPA.2 sebagai kelas kontrol. kelas eksperimen diajar dengan model pembelajaran Team Quiz sedangkan kelas kontrol diajar dengan model pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes berbentuk soal pilihan ganda. Data skor tes akhir dianalisis dengan menggunakan uji t. berdasarkan hasil analisis data dengan taraf kepercayaan 95% didapat thitung = 4,16 dan ttabel = 1.67, karena thitung $>$ ttabel , maka diperoleh simpulan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran aktif Team Quiz terhadap hasil belajar biologi siswa.

3. Sri Wahyuni a dkk (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Socrative Sebagai Media Penilaian Interaktif”. Penelitian tersebut dilaksanakan pada kelas VI SD Muhammadiyah Kleco 3 Yogyakarta tahun akademik 2016/2017. Produk yang dihasilkan adalah media E-Learning Socrative pada materi pengolahan, pengembangan media pembelajaran mengikuti model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Instrumen yang digunakan adalah angket berdasarkan USE Questionnaire. Teknik analisis dilaksanakan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek usefulness/ kemanfaatan(3,08), ease of use/ kemudahan pemakaian (3,14), use of learning/ kemudahan mempelajari (3,29) dan satisfacation/ kepuasan (3,21). Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media e-learning socrative yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak digunakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juli 2020 dengan metode penelitian tinjauan pustaka (*Library Research*) yang berlokasi di perpustakaan / ruang baca dan refrensi *online*.

Tabel 3-1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

| No | Proses Penelitian | Bulan / Minggu | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---------------------------------|----------------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------------|---|---|---|---------------|---|---|---|---|--|--|--|
| | | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni- Juli | | | | Septemb er | | | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | |
| 1 | Pengajuan Judul | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Pengesahan Judul | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Analisis | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Penyusunan Proposal | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Bimbingan Proposal | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Seminar Proposal | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Library Research | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Penyusunan Skripsi | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 9 | Analisis Hasil dan Pembimbingan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | |
| 10 | Sidang Meja Hijau | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | |

B. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah berasal dari sumber data primer. Pengambilan sumber data diambil secara purposive sampling, yang bertujuan untuk pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.

Adapun sumber data pada penelitian ini, yang peneliti pilih adalah sebagai berikut:

1. Jurnal Farida, Audea Rinda Vandana (2019). Pengaruh Model *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Kota Padang.
2. Jurnal Anggun Puspawati & Dkk (2015). Pengaruh Model *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pelajaran Sejarah Siswa.
3. Jurnal Ni ketut Susani & Dkk (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Quiz Team* Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Sikap Sosial Siswa Kelas VI Gugus 3 Kecamatan Kuta Utara.
4. Jurnal Nahrul Haya & Dkk (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Didik Materi Sistem Ekskresi Kelas XI MIA Di SMA Negeri 01 Manokwari.
5. Jurnal Made Rai Saputra & Dkk (2017).. Pengaruh Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbasis Permainan Kamus Mini Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Gugus IV Abiansemal Tahun Ajaran 2016/2017
6. Jurnal Rima Yunita (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif *Quiz Team* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Lunuklinggau.
7. Jurnal Mukhamad Ryan & Dkk (2015). Profit Keterampilan Komunikasi Siswa SMP Pada Pembelajaran Dengan Strategi *Reading Infufion* Dan Penggunaan *Socrative*.

8. Jurnal Sri Wahyuni & Dkk (2019). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan *Socrative* Sebagai Media Penilaian Interaktif.
9. Jurnal Alfa Mitri Suhara & Dkk (2019). Penerapan *E-Learning Socrative* Dalam Pembelajaran Bahasa.
10. Jurnal Hindun Yafa Chotijah & Dkk (2016). Penerapan *Media E-Learning Soctarive* Dalam Materi Pengolahan Data Kelas VI Sekolah Dasar.

C. Teknik Pengumpula Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan studi dokumentasi. Peneliti memilih teknik ini karena penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dan data yang diteliti oleh peneliti sendiri yaitu berupa 10 jurnal documenter yang relevan.

D. Teknik Analisis Data

Analisi data dalam penelitian ini berlangsung bersamaan dengan proses pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam menganalisis data. Data yang dianalisis diperoleh melalui observasi , dokumentasi dan jurnal jurnal yang relevan serta artikel artikel ilmiah lainnya. Untuk memperoleh hasil yang layak maka peneliti menggunakan teknik analisis isi yang terdiri dari 3 kegiatannya, yaitu menyelidiki , memahami dan menguraikan suatu teks.

E. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan suatu data pada penelitian ini dilakukan menggunakan teknik pemeriksaan yang mengandung nilai kebenaran (*truth value*). Untuk mengecek keabsahan data dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan Uji Kredibilitas. Uji Kredibilitas ini bertujuan untuk membuktikan bahwa data atau informasi yang diperoleh berdasarkan dengan nilai kebenaran (*Truth Value*). Uji Kredibilitas pada penelitian kualitatif ini dilaksanakan antara lain dengan :

1. Pengamatan secara seksama

Pengamatan secara seksama ini dilakukan secara terus menerus dengan memperoleh gambaran nyata tentang pengaruh dari model *Quiz Team* berbantu media *Socrative* terhadap hasil belajar.

2. Trianggulasi

Trianggulasi dalam pengujian kredibilitas ini bertujuan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu yang diperoleh berdasarkan dengan jurnal jurnal yang relevan tentang Pengaruh Model *Quiz Team* berbantu media *Socrative* terhadap hasil belajar sehingga informasi yang diperoleh akan semakin teruji kebenarannya.

3. Mengadakan member check

Member check dimaksudkan untuk memeriksa keabsahan data. Member check dilakukan setiap akhir kegiatan. Dalam hal ini, peneliti berusaha mengulang kembali garis besar hasil dari

dokumentasi atau catatan yang telah peneliti peroleh agar informasi yang diperoleh dapat digunakan sesuai dengan apa yang dimaksudkan sumber data informan terkait pengaruh model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media *Socrative* terhadap hasil belajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socratic*

Model pembelajaran merupakan suatu cara maupun teknis dalam penyajian sistematis yang juga digunakan oleh seluruh guru didalam mengorganisasikan pengalaman suatu proses dari pembelajaran supaya dapat mencapai suatu tujuan dari sebuah pembelajaran tersebut. Model pembelajaran ini juga dapat diartikan menjadi keseluruhan dari rangkaian yang didalamnya meliputi seluruh aspek sebelumnya, sedang dan juga sesudah dari pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru dan seluruh fasilitas terkait yang juga digunakan dengan cara langsung maupun tidak langsung didalam suatu proses belajar mengajar. *Quiz Team* merupakan pembelajaran kelompok belajar dimana materi belajar dibagi sesuai dengan kelompok belajar sehingga kelompok belajar akan mendapat kesempatan sebagai kelompok penanya maupun penjawab. Model pembelajaran *quiz team* ini akan berjalan yang efektif jika dibantu dengan media pembelajaran *Socratic*, *socratic* merupakan sebuah *student response system* (sistem respon siswa) yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif dan melibatkan siswa secara langsung (Guraru, 2013). Dengan adanya media pembelajaran *socratic* ini kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif, dimana media pembelajran ini dapat digunakan disaat dimana dan kapan saja, baik bertatap muka secara langsung dengan siswa maupun

secara pembelajaran jarak jauh. Kelebihan dari model *Quiz Team* media *socrative* ini ialah suasana kelas dapat lebih menyenangkan, siswa dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, siswa dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *Socrative*. Dengan adanya model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *socrative* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menganalisis 10 jurnal yang relevan tentang model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *socrative*. Analisis yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis penggunaan model pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Scorative* terhadap hasil Belajar siswa. Dengan menetapkan fokus masalah Berdasarkan jurnal yang relevan, guru masih sering menggunakan model dan media konvensional, sehingga diperlukan adanya pembaharuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang diterapkan guru saat pembelajaran berlangsung masih menggunakan model ceramah yang menyebabkan siswa merasa bosan, yang berdampak siswa tidak memperhatikan guru dalam menerangkan pembelajaran. Dan media yang digunakan di sekolah juga masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti media papan tulis saja atau power point. Dapat disimpulkan bahwa guru hendaknya menggunakan model dan media pembelajaran untuk menarik meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu model dan media yang

dapat digunakan adalah model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *Socrative*.

Salah satu penelitian yang sudah dilakukan ialah oleh Farida dkk, yang mengatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil t-test dengan taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh $t_{hitung} (3,637) > t_{tabel} (1,668)$. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Team Quiz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang. Sedangkan menurut penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti Hindun Yafa Chotijah dkk, menyatakan bahwa penerapan media E-Learning *Socrative* dalam materi pengolahan data kelas 6 dinyatakan layak, karena kualitas media *socrative* termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata total penelitian uji coba mencapai skor 86% dari persentase maksimal yaitu 100%.

3. Hasil Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang peneliti peroleh ialah dengan mendeskripsikan 10 jurnal yang berhubungan tentang model pembelajaran *quiz team* dan media pembelajaran *socrative*. Tujuan dari analisis data ini ialah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *socrative* terhadap hasil belajar siswa. Adapun hasil analisis data dalam penelitian ini dapat dilihat dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel Tabulasi data jurnal –jurnal yang relevan dibawah ini:

Tabel 4-1
Tabulasi jurnal yang relevan tentang penggunaan Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Socrative*

| Aspek Pengamatan | Judul Jurnal/artikel penelitian | Penulis / peneliti | Data / informasi |
|---|---|-----------------------------|--|
| Kelayakan Model Pembelajaran <i>Quiz Team</i> | 1. Pengaruh Model <i>Team Quiz</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Kota Padang | Farida, Audea Rinda Vandana | Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil t-test dengan taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh t_{hitung} (3,637) > t_{tabel} (1,668). Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model <i>Team Quiz</i> terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang. |
| | 2. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Quiz Team</i> Berbasis Permainan Kamus Mini Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn Gugus Iv Abiansemal Thun Ajaran 2016/2017 | Made Rai Saputra Dkk | Terdapat perbedaan nilai rerata hasil belajar IPS yang lebih tinggi antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Quiz Team</i> berbasis permainan kamus mini dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yakni, ($x = 78,25 > x = 69,58$), hal ini berarti terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Quiz Team</i> berbasis permainan kamus mini terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus IV Abiansemal Tahun pelajaran 2016/2017. |
| | 3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Quiz</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Sistem Ekskresi Kelas XI MIA Di SMA 01 Manokwari | Nahrul Haya dkk | Berdasarkan hasil analisis uji-t secara statistik terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan dengan nilai signifikan ($0,00 < 0,025$), disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Quiz Team</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta |

| | | | |
|--|---|---------------------|---|
| | | | didik pada materi sistem eksresi kelas XI MIA di SMA Negeri 01 Manokwari. |
| | 4. Pengaruh Model <i>Team Quiz</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pelajaran Sejarah Siswa | Anggun puspita dkk | Terdapat pengaruh yang signifikan pada pelajaran sejarah siswa kelas XI di SMA Bina Mulya Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini diperoleh karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni sebesar $10,72 > 1,771$. besarnya taraf signifikan pengaruh model pembelajaran <i>Team Quiz</i> terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pelajaran sejarah sebesar 0,67 yang jika dimasukkan ke dalam tabel interpretasi korelasi termasuk ke dalam kategori tinggi. |
| | 5. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Quiz</i> Terhadap hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Sikap Sosial Siswa Kelas VI SD Gugus 3 Kecamatan Kuta Utara. | Ni Ketut Susani dkk | Hasil penelitian ini telah terbukti terdapat pengaruh hasil belajar IPS dalam penggunaan model pembelajaran <i>Team Quiz</i> lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan hasil rata-rata sebesar 39,74 bagi kelompok siswa yang menggunakan model <i>Team Quiz</i> , sedangkan skor hasil rata-rata menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 33,39. |
| | 6. Pengaruh Model Pembelajaran Aktif <i>Team Quiz</i> Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI Negeri 4 Lubuklinggu. | Rima Yunita | Hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran aktif <i>Team Quiz</i> lebih dari hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model konvensional. Nilai |

| | | | |
|--|--|--------------------------|---|
| | | | rata-rata hasil belajar biologi pada post test kelompok yang menggunakan model <i>Team Quiz</i> sebesar 76,33, sedangkan pada kelompok yang menggunakan model konvensional sebesar 60,83. |
| | 7.Penerapan Media <i>E-Learning Socratic</i> Dalam Materi Pengelohan Data Kelas VI Sekolah Dasar | Hindun Yafa Chotijah dkk | Hasil penelitian ini adalah penerapan media <i>E-Learning Socratic</i> dalam materi pengolahan data kelas VI dinyatakan LAYAK karena kualitas media ini termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata total penilaian mencapai 86% dari persentase maksimal yaitu 100%. |
| | 8.Profit Keterampilan Komunikasi Siswa SMP Pada Pembelajaran Dengan Strategi Reading Infusion Dan Penggunaan <i>Socratic</i> | Mukhamad Ryan dkk | Terdapat perbedaan keterampilan, komunikasi dalam menggunakan media <i>socratic</i> dibandingkan dengan media konvensional biasa yang menunjukkan persentase penggunaan pada media <i>socratic</i> sebesar 87,89 selama dua kali siklus pelaksanaan sedangkan komunikasi dalam penggunaan media pembelajaran biasa terdapat persentase sebesar 81,82 selama dua kali siklus pelaksanaan, hal ini menunjukkan bahwa media <i>socratic</i> dapat meningkatkan komunikasi antara siswa dan guru. |
| | 9.Persepsi Guru Terhadap Penggunaan <i>Socratic</i> Sebagai Media Penilaian Interaktif | Sri Wahyuni a dkk | Penggunaan <i>socratic</i> sangat bermanfaat bagi pengembangan profesionalisme guru khususnya terkait dengan peningkatan kompetensi paedagogi. <i>Socratic</i> |

| | | | |
|--|---|------------------------------|---|
| | | | <p>sebagai media penilaian interaktif yang membantu guru dalam beberapa hal, guru juga dapat menghemat Waktu dalam mengoreksi siswa dalam sistem yang ada dalam <i>socratic</i>. Hal ini juga didukung oleh salah satu hasil interview yang peneliti lakukan yaitu dengan bapak Anto menyatakan bahwa dengan adanya pelatihan <i>socratic</i> maka kami mendapatkan alikasi baru yang lebih mudah dalam pembuatannya dan penggunaannya sehingga evaluasi jauh lebih mudah dilakukan bahkan secara online.</p> |
| | <p>10. Penerapan <i>E-Learning Socratic</i> Dalam Pembelajaran Bahasa</p> | <p>Alfa mitri suhara dkk</p> | <p>Berdasarkan hasil observasi penelitian diketahui bahwa penerapan <i>E-Learning Socratic</i> dalam pembelajaran bahasa mahasiswa dapat belajar dengan efektif, menyenangkan, dan antusias. Terdapat perbedaan pada hasil pembelajaran bahasa dengan menggunakan <i>E-Learning Socratic</i>. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan analisis data penelitian. Berdasarkan hasil uji perbedaan rata-rata pada tes awal dan akhir dengan tingkat kepercayaan 95% ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $7,87 > 2,06$.</p> |

Berdasarkan dari hasil tabulasi data jurnal-jurnal yang relevan diatas, maka peneliti mendapat kesimpulan bahwasanya model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *socratic* ini layak digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam semua tingkat satuan pendidikan. Model pembelajaran *Quiz Team* sangat membantu siswa dalam berdiskusi dan memecahkan masalah bersama dalam pembelajaran, dan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi antara sesama siswa maupun guru. Media pembelajaran *Socratic* mempunyai kelebihan dalam menggunakan media ini mampu membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik dan dapat membantu guru untuk mengefisienkan waktu dalam mengoreksi hasil evaluasi siswa. Dimana siswa juga dapat pengalaman baru dalam mengerjakan soal dengan menggunakan teknologi, media ini juga memiliki kelebihan yang mana dapat digunakan dimana dan kapan saja. Jadi model pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socratic* layak digunakan untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran

Socratic

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Menurut Dimiyati dan Mudjiono

(2013) definisi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa memahami materi yang telah diterangkan oleh guru. Maka dari itu penggunaan model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *Socratic* sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Model dan media ini juga sudah diuji adanya pengaruh oleh peneliti sebelumnya dan mendapatkan hasil yang layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil analisis tentang penggunaan Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socratic* maka peneliti dapat menyimpulkan :

- a. Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socratic* sangat menarik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa
- b. Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socratic* sangat Memudahkan siswa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran.
- c. Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socratic* membantu guru dalam menghemat waktu dalam proses evaluasi siswa.

- d. Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socrative* membantu siswa dalam berkomunikasi antara sesama siswa maupun guru.
- e. Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Scrative* dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Penggunaan dan Pengaruh Model Pembelajaran *Quiz Team* berbantu Media Pembelajaran *Socrative*

Model pembelajaran *Quiz Team* merupakan pembelajaran kelompok belajar dimana materi belajar dibagi sesuai dengan kelompok belajar akan mendapat kesempatan sebagai penanya maupun penjawab. Model pembelajaran ini dilakukan dengan diawali guru memberikan kuis (kuis dikerjakan dengan berbantu *socrative*) berbeda setiap kelompok yang terdiri dari tiga kelompok.

Dan media pembelajaran *Socrative* (<http://www.socrative.com/>) salah satu aplikasi e-learning yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis ICT (*inforation Communication Technology*). *Socrative* merupakan media sosial yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, dalam pembelajarannya guru dapat memberikan kuis dengan suasana berbeda karena bisa diakses dengan komputer ataupun ponsel siswa. Untuk siswa agar bisa menggunakan *Socrative* maka dapat membuka *website socrative* lalu *Login* sebagai siswa. Siswa tidak perlu membuat akun untuk *Login*, siswa hanya perlu memasukkan nama *Rooms* yang sudah

diberikan oleh guru lalu klik untuk *join*. Lalu siswa hanya akan memasukkan nama dan dapat memulai mengerjakan kuis. Siswa dapat mengerjakan kuis dengan mengklik jawaban yang benar, *submit* ketika sudah selesai. Baik jawaban benar dan salah benar atau salah, akan muncul notifikasi jawaban benar atau salah. Dan siswa akan melihat notifikasi selesai saat sudah selesai mengerjakan kuis. Model dan media ini sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar karena memudahkan siswa dan guru dimana pembelajaran dapat digunakan dimana dan kapan saja. Dan mampu menarik minat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *socratic* sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar, dan layak digunakan dalam membantu dalam proses belajar mengajar dibandingkan dengan menggunakan model dan media konvensional.
2. Model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *Socratic* dapat menjadi salah satu alternatif untuk memudahkan siswa dalam mengerjakan kuis dan dapat membantu guru dalam menghemat waktu dalam mengoreksi hasil belajar siswa. Dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *Socratic* juga membantu siswa dalam meningkatkan komunikasi antara sesama siswa maupun guru, dan dapat menambah pengalaman siswa dalam mengerjakan kuis dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap jurnal yang diperoleh , maka peneliti memberikan saran yaitu:

- a) Hendaknya untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan ataupun menerapkan model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *Socratic*.
- b) Hendaknya kepada guru agar dapat memadukan model pembelajaran *Quiz Team* berbantu media pembelajaran *Socratic*.
- c) Hendaknya diharapkan kepada setiap lembaga pendidikan agar lebih dapat memfasilitasi siswa infrastruktur baik internet maupun laboratorium komputer dalam penggunaan teknologi sehingga tidak ada kendala pada saat memanfaatkan *E-Learning* di lingkungan pendidikan agar terwujudnya tujuan pembelajaran yang baik.
- d) Hendaknya untuk penelitian selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian sumber yang lebih luas lagi, agar dapat menjadikan perbandingan untuk berkeaitas yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfa Mitri, Indra Permana, Dida Firmansyah. 2019. *Penerapan E-Learnig Socrative Dalam Pembelajaran Bahasa*, 8(2). 1-7. ISSN 2252-4657 <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/view/1476/889> (diakses 19 agustus 2020)
- Anggun Puspawati, Maskun dan Suparman Arif. 2015. *Pengaruh Model Team Quiz Terhadap hasil Belajar Kognitif Pada Pelajaran Sejarah Siswa*, FKIP Unila Jalan <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/10426> (diakses 19 agustus 2020)
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dian Novianti Sitompul, Spd.,M.Si. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi*. 1(1), 78-94. <https://scholar.google.co.id/citations?user=CfCFLGgAAAAJ&hl=id> (di akses 12 april 2020)
- Farida, Audea Rinda Vandan. 2019. *Pengaruh Model Team Quiz Terhadap Hasil Belajar IPS siswa Sekolah Dasar Kota Padang*, Vol 3 No.2. P-ISSN 2622-5069. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/article/view/107577/102967> (diakses 19 agustus 2020)
- Fuad ihsan. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hidun, Sukmana, Ika Putri. 2016. *Penerapan Media E-Learning Socrative Dalam Materi Pengolahan Data Kelas VI Sekolah Dasar*, 94-98. ISBN 978-979-3812-46-5. <https://docplayer.info/115845717-Penerapan-media-e-learning-socrative-dalam-materi-pengolahan-data-kelas-vi-sekolah-dasar.html> (diakses 19 agustus 2020)
- Hisyam Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun. 2011. *Models of Teaching*, edisi 8. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Made Rai Saputra, MG. RiNi Kristiantari, I.G.A. Agung Sri Asri. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Quiz Team Berbasis Permainan Kasus Mini Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Gugus IV Abiansemal Tahun Ajaran 2016/2017*. Vol.5No.2,1-10.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/10778/6880>
(diakses 19 agustus 2020)

Moleong, L.J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Mukhamad Ryan dkk.2015. *Profil Keterampilan Komunikasi Siswa SMP Pada Pembelajaran Dengan Strategi Reading Infusion Dan Penggunaan Socrative*. Vol.3No.1.ISSN2338-9117.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jps/article/view/4834/3011> (diakses 19 agustus 2020)

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

Ni Ketut Susani dkk.2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz Terhadap hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Sikap Sosial Siswa Kelas VI SD Gugus 3 Kecamatan Kuta Utara*
<https://www.neliti.com/id/publications/124230/pengaruh-model-pembelajaran-team-quiz-terhadap-hasil-belajar-ips-ditinjau-dari-s> (diakses 19 agustus 2020)

Notoamodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Nugroho Susanto, Parijo, Husni Syahrudin. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Kelas XI SMA Mhammadiyah 2 Pontianak*.1-10.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/1684/pdf> (di akses 19 agustus 2020)

Rima Yunita.2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Lubuk linggau: STKIP*.
<http://mahasiswa.mipastkipllg.com/repository/Jurnal-Skripsi-Rima-1.pdf> (diakses 19 agustus 2020)

Rusman. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.

Sri Whayuni a*, Jan Mujiyanto a, Dwi Rukimini a, Sri Wuli Fitriati a. 2019. *Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Socrative Sebagai Media Penilaian Interaktif*.ISSN:2686-6404
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/296/328/>
(diakses 19 agustus 2020)

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Penerbit CV Alfabeta.

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi:



Nama Lengkap : Nurfadillah

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, Tanggal Lahir : Tangse, 27 Mei 1998

Agama : Islam

Alamat : Jl. Eka surya, komplek royal monaco, Medan

No.Telp : 0853-6165-8798

E-Mail : Nurfadillah982705@gmail.com

Pendidikan Formal :

2004 – 2010 : SDN 2 Kutacane

2010 – 2013 : Tsanawiyah Pesantren Al-Kautsar Medan

2013 – 2016 : Aliyah Pesantren Al-Kautsar Medan

2016 – 2020 : Tercatat Sebagai Mahasiswa pada fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas

Muhammadiyah Sumatera Utara

Lampiran 3



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form : K-1

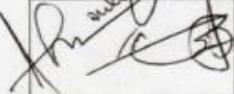
Kepada Yth : Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat saya yang bertanda tangan dibawah ini :

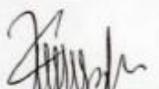
Nama Mahasiswa : Nurfadillah
 NPM : 1602070050
 Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
 Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK = 3,46

| Persetujuan Ket/Sekret. Prog. Studi | Judul yang Diajukan | Disahkan oleh Dekan Fakultas |
|---|--|---|
|  | Pengaruh Model Pembelajaran <i>Quiz Team</i> Berbantu Media Pembelajaran <i>Socratic</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Ak-6 SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2019/2020. |  |
| | Pengaruh media Pembelajaran <i>E-Learning Quipper school</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Ak-6 SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2019/2020. | |
| | Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> Berbantu Media pembelajaran <i>Quizlet</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Ak-6 SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2019/2020. | |

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Medan, 25 Februari 2020
 Hormat Pemohon,


Nurfadillah

Keterangan
 Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

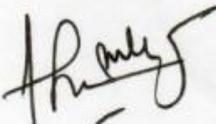
Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Nurfadillah
NPM : 1602070050
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Socrative* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Ak-6 SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si 

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Februari 2020
Hormat Pemohon,


Nurfadillah

Keterangan
Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 2

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 436 /IL3-AU /UMSU-02/F/2020
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

| | |
|----------------|--|
| Nama Mahasiswa | : Nurfadillah |
| N P M | : 1602070050 |
| Program Studi | : Pendidikan Akuntansi |
| Judul Skripsi | : Pengaruh Model Pembelajaran Quiz Team Berbantu Media Pembelajaran Socratic terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Ak -6 SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2019/2020 |
| Pembimbing | : Dian Novianti Sitompul S.Pdi.,MM |

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **25 Februari 2021**

Medan, 01 Rajab 1441 H
25 Februari 2020 M

Wassalam
Dekan



Dr. H. Elfrianto., M.Pd.
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 2



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

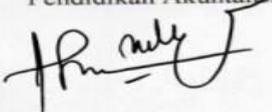
BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Nurfadillah
 NPM : 1602070050
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Socratic* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI AK-6 SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Dosen Pembimbing : Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si

| Tanggal | Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal | Tanda Tangan |
|------------|---|---|
| 09/03/2020 | Bab 1 : LBM, Identifikasi masalah, rumusan masalah, Tujuan masalah. |  |
| | Bab 2 : Tambahkan referensi terkait model yang digunakan. Desain dan Hipotesis Penelitian | |
| 16/03/2020 | Bab 1 : LBM, Tabel data nilai siswa dicatukan Identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah |  |
| | Bab 2 : Cara menggunakan Media <i>Socratic</i> tidak perlu dilampirkan. kerangka konseptual | |
| | Bab 3 : Memakai uji Validitas jika tes dibuat sendiri teknik analisis data sesuaikan dengan jenis Penelitian | |
| 29/04/2020 | Bab 3 : Metode Penelitian |  |
| 04/05/2020 | ACC DISEMINARKAN |  |

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Medan, 04 Mei 2020

Dosen Pembimbing



(Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si)

Lampiran 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Nurfadillah
 NPM : 1602070050
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Jum'at
 Tanggal : 15 Mei 2020

Dengan Judul Proposal :

" Analisis Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Socrative* Terhadap Hasil Belajar."

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, smoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan
 Pada Tanggal : 18 Juni 2020

Wassalam
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

Dra Ijah Mulyani Sihotang.,M.SI

Lampiran 3



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Rabu Tanggal 15 Mei 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : NURFADILLAH
NPM : 1602070050
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Quiz Team Berbantu Media Socrative Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI AK-6 SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Disetujui/tidak disetujui*)

| No | Argument/Komentar/Saran |
|-----------|---|
| Judul | Judul diperbaiki " Analisis Model Pembelajaran Quiz Team Berbantu Media Socrative dalam pembelajaran ... (missal jurnal, atau piutang dll) |
| Bab I | 1. LBM disesuaikan dengan judul dan permasalahan boleh di kutip dari masalah2 pada penelitian terdahulu misalnya jurnal atau boleh juga dasar masalah yang sudah dapat dari sekolah 2. Identifikasi diadopsi dari masalah yang ada dalam latar belakang masalah 3. Batasan masalah tidak ada tidak mengapa, Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus sinkron |
| Bab II | 1. Kerangka teori sub judul sesuaikan dengan judul 2. Kerangka konsep dibangun atas dasar teori nyang sudah disusun 3. Hipotesis tidak usah ada |
| Bab III | Penelitian ini penelitian deskriptif kualitatif jadi sesuaikan panduannya dengan penelian kualitatif |
| Lainnya | Daftar pustaka |
| Ksimpulan | [] Disetujui [] Ditolak [√] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan |

Medan, 15 Mei 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Pembimbing

Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si

Sekretaris

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembahas

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampiran 3



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah in:

Nama : Nurfadillah
 NPM : 1602070050
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Analisis Model Pembelajaran Quiz Team Berbantu Media Pembelajaran Socratic Terhadap Hasil Belajar**". Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhamamdiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,



(NURFADILLAH)

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 3



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU
 Prihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nurfadillah
 N PM : 1602070050
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

“Pengaruh Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran
Socratic Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI AK-6 SMK Negeri 7 Medan
 Tahun Ajaran 2019/2020”

Menjadi :

“Analisis Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran
Socratic Terhadap Hasil Belajar”

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Menyetujui :
 Dosen Pembimbing

Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si

Medan, 07 Juni 2020
 Hormat Pemohon, Pendidikan

Nurfadillah

Diketahui Oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampiran 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

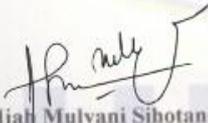
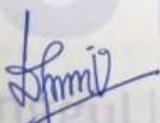
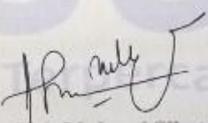
Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Rabu Tanggal 15 Mei 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : Nurfadillah
 NPM : 1602070050
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Analisis Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Socrative* Terhadap Hasil Belajar

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 16 Juli 2020

TIM SEMINAR

| | |
|---|--|
| Ketua | Sekretaris |
|  (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si) Pembimbing |  (Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si) Pembahas |
|  (Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si) |  (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si) |

Lampiran 1



UMSU

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1093/IL.3/UMSU-02/F2020 Medan, 18 Dzulqa'idah 1441 H
 Lamp. : -- 13 Juli 2020 M
 Hal : Mohon Izin Riset

Kepada Yth.:
 Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**
 Di
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Nurfadillah**
 NPM : 1602070050
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Penelitian : Analisis Model Pembelajaran Quiz Team Berbantu Media Pembelajaran Socrative Terhadap Hasil Belajar.

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh


 Dekan
Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.
 NIDN : 0115057302

Tembusan :
 - Peringgal

Lampiran 2



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN**

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 3357/KET/IL.11-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Nurfadillah
NPM : 1602070050
Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ S1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

"Analisis Model Pembelajaran Quiz Team Berbantu Media Pembelajaran Socrative Terhadap Hasil Belajar"

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 18 Rabiul Awal 1442 H
04 November 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,

Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

Lampiran 3



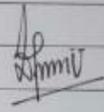
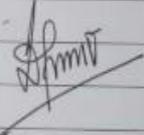
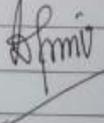
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umau.ac.id> E-mail: fkip@umau.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SKRIPSI

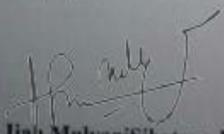
Nama : Nurfadillah
 NPM : 1602070050
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Analisis Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu Media Pembelajaran *Socrative* Terhadap Hasil Belajar.

Dosen Pembimbing : Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si

| Tanggal | Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi | Tanda Tangan |
|--------------|---|---|
| 11 Sept 2020 | Bab IV : Deskripsi Hasil Peneliti → Penggunaan Media |  |
| 17 Sept 2020 | Bab V : Kesimpulan & Saran - Abstrack - Revisi - Deskripsi Hasil |  |
| 21 Sept 2020 | Acc sidang |  |

Medan, 21 September 2020

Ketua Program
Studi Pendidikan Akun
tansi



(Dra. Ijati Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing



(Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si)