

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *QUIZ TEAM*
DENGAN MEMANFAATKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMA
(Studi Kasus di SMA Negeri 10 Bandung)**

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik nyaman dalam belajar. Namun terlalu padatnya beban kurikulum membuat guru tergesa-gesa dalam menyampaikan materi ajar sehingga banyak guru yang menyampaikan materi ajar secara konvensional. Para siswa hanya mendengarkan dan mengumpulkan informasi yang terus menerus disampaikan oleh guru. Padahal seharusnya kegiatan pembelajaran dirancang untuk membuat siswa aktif, dan memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya. Latar belakang inilah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti tentang penerapan strategi pembelajaran aktif tipe quiz team dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuasi Eksperimen dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design. Sampel yang dipilih adalah siswa kelas XI IPA 5 dan kelas XI IPA 6 SMA Negeri 10 Bandung. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa digunakan instrumen tes dalam bentuk pilihan ganda. Setelah diberikan perlakuan diperoleh informasi bahwa terdapat perbedaan kemampuan kognitif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rerata nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan dibandingkan dengan rerata nilai pretest. Jika dibandingkan hasil rerata nilai posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe quiz team dalam proses pembelajaran lebih baik untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Pada pengujian gain didapat rerata normalized gain pada kelas eksperimen sebesar 0,59 dan kelas kontrol 0,36. Dari hasil rerata gain diperoleh bahwa kelas eksperimen memiliki rerata nilai lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Kata Kunci : *Strategi Pembelajaran Aktif tipe Quiz Team, Multimedia Pembelajaran, Kemampuan Kognitif Siswa*

**QUIZ TEAM TYPE OF ACTIVE LEARNING STRATEGY APPLYING
WITH LEARNING MULTIMEDIA USAGE TO INCREASE
SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS' COGNITIVE CAPABILITY
(SMA Negeri 10 Bandung Case Study)**

ABSTRACT

Students need an interesting situation to comfort them in their learning process. Many teachers are in a rush in the teaching process and they teach the materials conventionally since there are many of materials need to be taught. Students just listen to the teacher and collect the information which taught by their teachers, whereas the learning process is planned to make them active and to be able to share their learning experience which involves both mental and physical through an interaction between a student to another student, student to teacher, circumstances and other learning sources. This background has inspired the writer to do a research about quiz team type of active learning strategy applying with the usage of learning multimedia to increase senior high school students' cognitive capability. The method which is used in this research is Quasi Experimental with Nonequivalent Control Group Design. The sample of this research is students from XI 5 and XI 6 Science Major in SMA Negeri 10 Bandung. Multiple choice test item is used to know the increase of students' cognitive capability. After applying the treatment, there is a difference found from students's cognitive capability in experiment class with those who are in the control class. The hipotesis assessment shows that quiz team type of active learning strategy is better in increasing students' application capability than the conventional learning. The average normalized gain in experiment class is 0,59 and in control class is 0,36 are obtained from gain examination. The average gain result shows that experiment class has higher average score than average score in control class.

Key Words : *Quiz Team Type of Active Learning Strategy, Multimedia Learning, Students' Cognitive Capability*