

PENGARUH METODE KUIS INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS MATA KULIAH TRIGONOMETRI

Dian Purnama Sari¹, Rizki Wahyu Yunian Putra², Muhamad Syazali³

¹ Mahasiswa Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung, Jalan Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35133

^{2,3} Dosen Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung, Jalan Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35133
Email: dianps315@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of a mathematical problem-solving ability of college student who takes learning by using interactive quiz method, students who take learning by using the conventional learning model conducted by researchers at the third-semester college students University State of Islamic Studies Raden Intan Lampung. This research is a quantitative type of experimentation with Quasi-Experimental Design. Hypothesis test using T-test and got a conclusion that interactive quiz method better than conventional learning model. Based on the results of analysis and discussion of research data obtained that there is the influence on learning achievement between students whose class apply the method of interactive quizzes, students in class apply the conventional learning model on the subject of Trigonometry.

Keywords: Interactiv Quiz, Mathematical Problem Solving Abilities, Trigonometry

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode kuis interaktif, mahasiswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa semester III Universitas Negeri Islam Raden Intan Lampung. Jenis penelitian kuantitatif ini adalah jenis Kuasi Eksperimen. Uji hipotesis menggunakan Uji T 2 sampel tidak berkolerasi. Hasil penelitian didapat kesimpulan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis metode kuis interaktif lebih baik dari model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terhadap data penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang berbeda pada kemampuan pemecahan masalah matematis antara mahasiswa yang kelasnya menerapkan metode kuis interaktif, mahasiswa yang dikelasnya menerapkan model pembelajaran konvensional pada pokok pembahasan trigonometri.

Kata kunci: Kuis Interaktif, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, Trigonometri

Cara Menulis Sitasi: Sari, D.P., Putra, R.W.Y., & Syazali, M. (2018). Pengaruh metode kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mata kuliah trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12 (2), 63-72.

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang kompleks, berdimensi luas, dan banyak variabel yang mempengaruhinya. Sebagai suatu proses psikologis, pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar, dari prespektif mengajar, pelakunya adalah guru atau pendidik, ataupun pihak yang mendidik (Syazali, 2015). Pembelajaran di Perguruan Tinggi tidak hanya sekedar pemberian materi ataupun konsep-konsep yang strategis, tetapi juga harus memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan berkembangnya kemandirian mahasiswa untuk belajar (Melisa, 2015). Dalam proses

pembelajaran diperlukan kemandirian dari siswa untuk mampu mengembangkan dan merumuskan ide-ide matematikanya (Putra & Sari, 2016).

Dosen sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran pada perguruan tinggi perlu meningkatkan kualitasnya dalam pembelajaran (Ah, 2016). Salah satu faktor penentu keberhasilan proses belajar mengajar adalah ketepatan penggunaan model pembelajaran. Penting bagi dosen untuk memahami metodologi pembelajaran terutama berkaitan pemilihan model-model pembelajaran, yang tertuju ke pencapaian tujuan pembelajaran tertentu (Untari, 2015).

Kuis interaktif ini merupakan penggabungan dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Permainan seperti ini memberikan kesempatan kepada pemain dan semua peserta bahkan penonton untuk melakukan upaya kreatif (Untari, 2015). Pemberian kuis merupakan strategi yang diberikan oleh guru terhadap peserta didik dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Pemberian kuis ini menurut Hamzah dalam Sumarni, menjelaskan bahwa dengan memberikan kuis pada pertemuan-pertemuan tertentu, peserta didik diharapkan untuk lebih bersemangat, sungguh-sungguh atau lebih aktif dalam mengikuti perkuliahan. Pemberian kuis ini diharapkan dapat mendorong peserta didik dalam mempersiapkan diri di rumah untuk belajar sebelum masuk kelas. Dengan pemberian kuis diperoleh balikan atau *feedback* (Riskawati, 2017).

Kuis di dalam kelas dapat menghasilkan manfaat yang positif pada ujian sumatif. Lebih spesifiknya, kuis dapat membantu keefektifan siswa mempelajari istilah dan konsep dasar dalam mata pelajaran tertentu. Selanjutnya, memberikan kuis acak pertanyaan (ilustrasi bagaimana konsep menjadi lebih praktis) dapat membantu siswa memahami konsep dan menerapkannya pada konteks baru pada tes selanjutnya (Nguyen & Mcdaniel, 2015).

Menurut Duane menyatakan bahwa tidak ada dua orang yang memiliki tingkat prestasi belajar yang sama, menggunakan cara belajar yang sama, memecahkan masalah dengan cara yang sama dan siap untuk belajar pada waktu yang sama. Pada dasarnya setiap anak mempunyai kemampuan, potensi dan kecepatan belajar yang berbeda (Rosyadi, 2016). Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda untuk menyelesaikan masalah. Hal ini terkait dengan strategi yang diterapkan masing-masing individu. Terdapat berbagai macam strategi pemecahan masalah yang biasa digunakan dalam memecahkan permasalahan. Wena menyebutkan salah satu strategi yang biasa digunakan dalam memecahkan permasalahan adalah pemecahan masalah sistematis. Pemecahan masalah sistematis (*systematic approach to problem solving*) adalah petunjuk untuk melakukan suatu tindakan yang berfungsi untuk membantu seseorang dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Mattes dalam Wena menyebutkan secara umum pemecahan masalah sistematis terdiri atas 4 langkah dalam memecahkan masalah yang disajikan, yaitu: (1) Pahami masalahnya (*Understand the problem*), (2) Rancanglah

rencana untuk mengatasinya (*Devise a plan to solve it*), (3) Melaksanakan rencana (*Carry out the plan*) (4) Cek hasilnya (*Check the result*) (Beevers & Paterson, 2015; Sari, Zulkardi, & Putri, 2018; Sulistyowati, Widodo, T.A., & Sumarni, 2012).

Pemecahan masalah sangat penting karena keterampilan pemecahan masalah yang baik memberdayakan seseorang tidak hanya dalam kehidupan pribadi mereka tetapi juga dalam kehidupan profesional mereka. Dalam saat ini ekonomi global yang cepat berubah, setiap orang sering mengidentifikasi pemecahan masalah sehari-hari yang penting untuk keberhasilan organisasi mereka, dan pemecahan masalah dapat digunakan untuk mengembangkan praktis dan kreatif solusi dan untuk menunjukkan independensi dan inisiatif kepada pengusaha (Arifin, Zulkardi, Putri, Hartono, & Susanti, 2018).

Pemecahan Pentingnya pemecahan masalah dikemukakan Branca, ia mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah jantungnya matematika. Hal ini sejalan dengan NCTM yang menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan bagian integral dalam pembelajaran matematika, sehingga hal tersebut tidak boleh dilepaskan dari pembelajaran matematika. Selanjutnya, Ruseffendi juga mengemukakan bahwa Penting dalam matematika, bukan saja bagi mereka yang di kemudian hari akan mendalami atau mempelajari matematika, melainkan juga bagi mereka yang akan menerapkannya dalam bidang studi lain dan dalam kehidupan sehari-hari. (Effendi, 2012; Sari et al., 2018). Sejalan juga kemampuan memecahkan masalah sangat penting dibutuhkan oleh siswa. Karena pada dasarnya siswa dituntut untuk berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Konsekuensinya adalah siswa akan mampu menyelesaikan masalah masalah serupa ataupun berbeda dengan baik karena siswa mendapat pengalaman konkret dari masalah yang terdahulu (Hertiavi, Langlang, & Khanafiyah, 2010). Kemampuan pemecahan masalah hal yang sangat penting bagi siswa karena dalam belajar, siswa cepat lupa jika hanya dijelaskan secara lisan, mereka ingat jika diberikan contoh, dan memahami jika diberikan kesempatan mencoba memecahkan masalah (Sulistyowati et al., 2012).

Penelitian sebelumnya telah dilakukan Riskawati tentang kuis interaktif untuk mengukur hasil belajar siswa. Penelitian juga dilakukan Erny Untari mengenai efektivitas metode kuis interaktif dan *explicit Intruction* pada prestasi belajar mahasiswa. Peneliti dalam hal ini melakukan penelitian kuis interaktif tetapi dengan variabel terikat yang berbeda yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis.

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah di atas maka penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan metode pembelajaran kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui

apakah terdapat pengaruh pada penggunaan metode pembelajaran kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

METODE

Penelitian ini mencakup dua buah variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah metode pembelajaran yang akan diterapkan pada mata kuliah Trigonometri (Metode Kuis Interaktif dan Model Pembelajaran Konvensional). Sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen karena penulis akan mencari perbedaan *treatment* (perlakuan) tertentu. Penelitian ini merupakan penelitian *quasy experimental research* dengan desain *post test only control design*. Populasi penelitian yang digunakan adalah mahasiswa semester III Universitas Negeri Islam Raden Intan Lampung. Dalam penelitian terdapat dua kelas yang dibandingkan. Kedua kelas tersebut diasumsikan sama dalam segi yang relevan dan hanya berbeda dalam perlakuan X yang diberikan. Pada rancangan ini tidak ada tes awal. Setelah perlakuan berbeda kedua kelas diberikan tes akhir yang sama, kemudian hasil tes pada kedua kelas dibandingkan untuk menentukan ada tidaknya pengaruh perlakuan tersebut. Rancangan tersebut digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian Eksperimental

<i>Kelas</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Tes Akhir</i>
Kelas Eksperimen	X_1	T_2
Kelas Kontrol	X_2	T_2

Keterangan:

X_1 = Perlakuan dengan menggunakan metode *Kuis Interaktif*

X_2 = Perlakuan dengan menggunakan pembelajaran Konvensional

T_2 = Tes akhir (*post test*) disetiap perlakuan sama.

Populasi pada penelitian ini adalah sebagian mahasiswa pendidikan matematika semester III UIN Raden Intan Lampung. Penelitian ini akan memilih 2 buah sampel dari populasi tersebut, sampel dipilih berdasarkan teknik *random sampling*. Untuk memperoleh informasi yang diinginkan peneliti mengumpulkan data dengan cara yaitu tes. Setelah data hasil uji coba diperoleh kemudian dianalisis deskriptif untuk menggambarkan data secara umum menggunakan *SPSS 16.0 for Windows*. Kemudian peneliti melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas uji homogenitas menggunakan *SPSS 16.0 for Windows*. Kemudian akan dilakukan uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan

Uji T 2 sampel tidak berkorelasi menggunakan *SPSS 16.0 for Windows*. Uji ini digunakan untuk melihat efek variabel bebas terhadap variabel terikat dengan membandingkan rata-rata beberapa kelompok.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes (tes kemampuan pemecahan masalah matematis). Penelitian ini menggunakan tes uraian dengan jenis soal berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yang diuji cobakan kepada mahasiswa yang telah mempelajari materi pokok bahasan Trigonometri. Teknik analisis data dalam pengujian hipotesis menggunakan Uji T 2 sampel tidak berkorelasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rancangan penelitian untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis yang telah dirumuskan. Berikut ini disajikan hasil uji deskriptif data tes kemampuan pemecahan masalah matematis pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Deskriptif Data Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

<i>Kelompok</i>	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
1	47	50	50	100	75.21	15.879	252.128
2	49	75	10	85	51.84	20.044	401.764

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh informasi mengenai gambaran data secara umum dari hasil penerapan metode kuis interaktif dan metode konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah. Hasil analisis data diperoleh skor rata-rata metode kuis interaktif adalah 75.21, sedangkan model konvensional adalah 51.84. Pada metode kuis interaktif diperoleh skor range, minimum dan maksimumnya adalah 50, 50 dan 100, sedangkan model konvensional diperoleh skor range, minimum dan maksimumnya adalah 75, 10 dan 85. Kemudian perolehan skor standar deviasi sebesar 15.879 untuk metode konvensional dan skor standar deviasi sebesar 401.764 untuk model konvensional. Kemudian skor variansi adalah 252.128 untuk metode kuis interaktif dan skor variansi adalah 401.764 untuk model konvensional.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebar dengan rata atau tidak. Uji normalitas dengan hipotesis

$$H_0 = \text{Data menyebar normal}$$

$$H_1 = \text{Data tidak menyebar normal}$$

Uji normalitas ini dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. H_0 diterima apabila taraf signifikansi $Asym.Sig. > \alpha$. Berikut ini hasil uji normalitas kemampuan pemecahan masalah matematis pada sajian Tabel 3:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
1	.122	47	.075	.932	47	.009
2	.103	49	.200*	.954	49	.053

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji normalitas menunjukkan bahwa uji normalitas dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ penerapan metode kuis interaktif dan konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis terlihat probabilitas output Kolmogorov-Smirnov untuk metode kuis interaktif (X_1) adalah 0.075 dan metode konvensional (X_2) adalah 0.200. Karena nilai-nilai $Asym.Sig. > \alpha$ maka kedua data menyebar normal.

Uji homogenitas dengan hipotesis $H_0 =$ Data homogen, $H_1 =$ Data tidak homogen. Jika nilai $Asym Sig > \alpha$ maka H_0 diterima. Berikut ini Tabel. 4 hasil uji homogenitas:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3.557	1	94	.062
	Based on Median	3.479	1	94	.065
	Based on Median and with adjusted df	3.479	1	91.631	.065
	Based on trimmed mean	3.567	1	94	.062

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh hasil uji homogenitas dengan taraf signifikan 0,05 terlihat bahwa nilai $Asym.Sig.$ sebesar 0.062 lebih dari 0.05 maka dapat disimpulkan kedua data homogeny. Setelah uji pra syarat yaitu normalitas dan kehomogenan menghasilkan data normal dan homogen maka Uji T 2 sampel tidak berkolerasi dapat dilakukan dengan hipotesis.

H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah matematis akibat pengaruh metode kuis interaktif dan konvensional.

H_1 : terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis akibat pengaruh metode kuis interaktif dan konvensional.

Jika nilai $Asymp Sig < \alpha$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak. Hasil pengolahan data uji t 2 sampel tidak berkolerasi dapat dilihat pada Tabel 5. berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji T 2 Sampel Tidak Berkolerasi

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i> <i>Lower Upper</i>	
Equal variances assumed	3.557	.062	6.317	94	.000	23.376	3.701	16.028	30.724
Equal variances not assumed			6.347	90.799	.000	23.376	3.683	16.060	30.692

Berdasarkan Tabel 5 hasil perhitungan Uji T 2 sampel tidak berkolerasi pada penerapan metode kuis interaktif dan konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah, tingkat signifikan yang dihasilkan $0.000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah matematis antara metode pembelajaran kuis interaktif dan Konvensional.

Soal Trigonometri yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa dalam penyelesaian soal. Metode pemberian kuis interaktif saat kegiatan belajar mengajar berhasil. Hal ini terbukti dengan hipotesis awal penelitian yaitu nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis akibat pengaruh metode kuis interaktif lebih baik dari pada konvensional. Perbedaan pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa. Mahasiswa yang memperoleh pembelajaran dengan metode kuis interaktif lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Metode ini memberikan kuis disetiap pembelajaran dan memberikan diagnosis langsung tentang hasilnya. Pembelajaran dengan metode kuis interaktif membuat mahasiswa telah mempersiapkan diri untuk belajar sebelum menghadapi kuis sehingga tujuan pembelajaran dan target penguasaan materi yang diharapkan dapat tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang berbeda pada kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa yang menggunakan metode kuis interaktif dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa yang dikenai metode kuis interaktif

lebih baik daripada rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa yang dikenai konvensional.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis memberikan saran sebagai berikut: (1) Lembaga pendidikan khususnya UIN Raden Intan Lampung dapat menerapkan metode kuis interaktif untuk melatih mahasiswa ikut serta dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa UIN Raden Intan Lampung, (2) Pembelajaran dengan menggunakan metode kuis interaktif cocok diterapkan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa, karena pembelajaran ini menuntut mahasiswa untuk aktif, aktif dalam arti menyiapkan diri sebelum pembelajaran dikelas berlangsung. (3) Dosen dituntut lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang akan diterapkan di kelas, sehingga sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ah, N.I. (2016). Pengembangan bahan ajar mata kuliah analisis real berbasis pembuktian pada semester V UNMUH JEMBER. *Jurnal Gammath*, 1 (2), 26–32.
- Arifin, S., Zulkardi, Putri, R.I.I., Hartono, Y., & Susanti, E. (2018). Developing III-defined problem-solving for the context of “South Sumatera”. *Journal of Physics: Conference Series*, 943(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012038>
- Beevers, C.E., & Paterson, J.S. (2015). Automatic assessment of problem-solving skills in mathematics. *The Institute for Learning and Teaching in Higher Education and SAGE Publications*, 4, 127–144.
- Effendi, L.A. (2012). Pembelajaran matematika dengan metode penemuan terbimbing untuk meningkatkan kemampuan representasi dan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1–10.
- Hertiavi, M.A., Langlang, H., & Khanafiyah, S. (2010). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6, 53–57.
- Melisa. (2015). Pengembangan modul berbasis penemuan terbimbing yang valid pada perkuliahan kalkulus peubah banyak I. *Lemma*, 1 (2), 21–27.
- Nguyen, K., & Mcdaniel, M.A. (2015). Using quizzing to assist student learning in the classroom: the good, the bad, and the ugly. *Teaching of Psychology*, 42 (1), 87–92. <https://doi.org/10.1177/0098628314562685>
- Putra, R.W.Y., & Sari, L. (2016). Pembelajaran matematika dengan metode *accelerated learning* untuk meningkatkan kemampuan penalaran adaptif. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (2), 211–220. Lampung: UIN Raden Inten Lampung.

- Riskawati. (2017). Pengaruh pemberian kuis pada proses pembelajaran fisika terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMKN 4 Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 5, 90–98.
- Rosyadi, A.A.P. (2016). Pengembangan modul pembelajaran menggunakan pendekatan penemuan terbimbing pada matakuliah kalkulus. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 11–15. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Sari, E.F.P., Zulkardi, & Putri, R.I.I. (2018). Mathematical Problem Solving Ability of Sport Students In the Statistical Study. *Journal of Physics: Conference Series*, 943 (1), 5–9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012037>
- Sulistiyowati, N., Widodo, T.A., & Sumarni, W. (2012). Efektivitas model pembelajaran *Guided Discovery Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah kimia. *Chemistry in Education*, 2 (1), 49–55.
- Syazali, M. (2015). Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan *Maple II* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (1), 91–98. Lampung: UIN Raden Inten Lampung.
- Untari, E. (2015). Efektivitas metode kuis interaktif dan *explicit intruction* pada prestasi belajar mahasiswa STKIP PGRI Ngawi. *Media Prestasi: Jurnal Kependidikan STKIP PGRI Ngawi*, 15 (1). Ngawi: LP3M STKIP PGRI Ngawi.

