

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* BERBANTUAN
MEDIA *MICROSOFT POWER POINT* TERHADAP PEMECAHAN
MASALAH BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BK TIK
DI SMAN 6 PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**FACHRUR ROZI
NIM. 18004163**

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI


**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* BERBANTUAN
MEDIA *MICROSOFT POWER POINT* TERHADAP PEMECAHAN
MASALAH BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BK TIK
DI SMAN 6 PADANG**

Nama : Fachrur Rozi
NIM/BP : 18004163/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2022

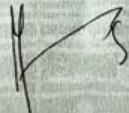
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 1986021 002

Ketua Departemen KTP FIP UNP



Dr. Abna Hdayati, M.Pd
NIP. 19830126 2008122 002

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengaruh Strategi Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan Media
Microsoft Power Point Terhadap Pemecahan Masalah Belajar
Pada Mata Pelajaran BK TIK di SMAN 6 Padang
Nama : Fachrur Rozi
NIM/BP : 18004163/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

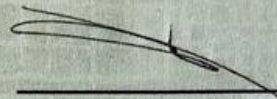
Padang, Desember 2022

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

**Ketua : Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 1986021 002**



**Anggota : Dr. Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd
NIP. 19830126 2008122 002**



**Anggota : Novrianti, S.Pd, M.Pd
NIP. 19801101 2008012 014**



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fachrur Rozi
NIM/BP : 18004163/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan
Media *Microsoft Power Point* Terhadap Pemecahan
Masalah Belajar Pada Mata Pelajaran BK TIK di SMAN 6
Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Desember 2022
Yang menyatakan



FACHRUR ROZI
NIM. 18004163

ABSTRAK

Fachrur Rozi : Pengaruh Strategi Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan Media *Microsoft Power Point* Terhadap Pemecahan Masalah Belajar Pada Mata Pelajaran BK TIK di SMA Negeri 6 Padang

Permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu rendahnya kemampuan pemecahan masalah belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor seperti rendahnya kemampuan siswa dalam menjawab soal dan kurangnya strategi pembelajaran aktif. Berdasarkan data hasil nilai ujian PTS (Pertemuan Tengah Semester) peserta didik kelas X MIPA masih dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditentukan yaitu 75 hasil tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari pembelajaran *Team Quiz* berbantuan media *microsoft power point* terhadap pemecahan masalah belajar Pada Mata Pelajaran BK TIK Kelas X di SMA Negeri 6 Padang

Metode penelitian yang penulis lakukan ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk *Quasi Eksperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA Negeri 6 padang dengan jumlah populasi sebanyak 50 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Sampel Random Sampling*, yaitu dari dua kelas diambil secara acak yakni kelas X MIPA 4 sebagai kelas eksperimen sebanyak 25 peserta didik dan kelas X MIPA 5 sebagai kelas kontrol sebanyak 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test peserta didik pada kelas eksperimen adalah 84.7 sedangkan rata-rata nilai post-test peserta didik pada kelas kontrol adalah 78,8 84. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa $T_{hitung} 3.430 > T_{tabel} 2.00$. Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Team Quiz* memberikan pengaruh yang signifikan kepada peserta didik terhadap Pengaruh Strategi Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan Media *Microsoft Power Point* Terhadap Pemecahan Masalah Belajar Pada Mata Pelajaran BK TIK di SMA Negeri 6 Padang.

Kata Kunci : Strategi Pembelajaran *Team Quiz*, Pemecahan Masalah Belajar, Bimbingan Konseling Teknologi Informasi dan Komunikasi (BK TIK)

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan Media *Microsoft Power Point* Terhadap Pemecahan Masalah Belajar Pada Mata Pelajaran BK TIK di SMA Negeri 6 Padang”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini telah mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberi bimbingan dengan sepenuh hati, serta memberi saran, dan masukkan yang berarti bagi saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati S.Pd M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

3. Ibu Dr. Abna Hidayati S.Pd M.Pd dan ibu Novrianti, S.Pd. M.Pd selaku penguji satu dan dua yang senantiasa mengarahkan saya untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi.
4. Keluarga besar saya, terutama ibunda Desliwarti dan ketiga saudara saya Yazid, Rifki, Torik dan seluruh keluarga besar saya tercinta yang selalu memberikan perhatian, dukungan, dan memberikan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Risdaneti M.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Desi Fitri S.Kom selaku guru mata pelajaran di SMA Negeri 6 Padang, serta majelis guru dan tata usaha yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
6. Terima kasih kepada Rati, Azmi dan Ilham selaku teman persejuangan yang selalu mendukung dan memotivasi saya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Akhir kata saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu semoga bimbingan, bantuan dan dukungan yang diberikan dapat balasan dari Allah SWT, Aamiin. saya menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga diperlukan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca. Untuk kritik dan saran saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb.

Padang, Januari 2023

Fachrur Rozi
Nim. 18004163

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Pustaka	10
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	10
2. Strategi Pembelajaran	12
3. Media <i>Microsoft Power Point</i>	17
4. Bimbingan Konseling Teknologi Informasi dan Komunikasi (BK TIK)	19
5. Pemecahan Masalah Belajar	23
6. Kegiatan Penutup.....	26
B. Penelitian Relevan	27
C. Kerangka Berfikir	29
D. Hipotesis	30

BAB III.....	31
METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampling.....	32
1. Populasi.....	32
2. Sampel	33
3. Teknik Sampling.....	34
C. Jenis dan Sumber Data.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
1. Tes.....	36
E. Teknik Analisis Data	36
F. Prosedur Penelitian	41
1. Tahap persiapan penelitian	41
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	41
3. Tahap Akhir Penelitian	42
4. Dokumentasi	42
BAB IV	43
HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Data.....	43
1. Data Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran Team Quiz	43
2. Data Hasil Belajar Siswa dengan Pembelajaran Konvensional	45
B. Analisis Data.....	46
1. Uji Normalitas.....	47
2. Uji Homogenitas	48
3. Uji Hipotesis	49
4. Pembahasan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSATAKA	55

DAFTAR TABEL

Table 1. Data Hasil Belajar Mata Pelajaran BK TIK Kelas X MIPA.....	5
Table 2. Desain Penelitian	32
Table 3. Populasi Peserta Didik Kelas X MIPA SMAN 6 Padang.....	33
Table 4. Desain Rancangan Penelitian.....	35
Table 5. Langkah Perhitungan Uji Barlett	39
Table 6. Data Nilai Hasil Belajar X MIPA 4 Kelas Eksperimen.....	44
Table 7. Data Nilai Hasil Belajar Kelas X MIPA 5 Kelas Kontrol	45
Table 8. Perbandingan Data Hasil Belajar Siswa	46
Table 9. Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors	48
Table 10. Hasil Uji Homogenitas Pada Kedua Kelas Sampel	48
Table 11. Uji Hipotesis	49
Table 12. Hasil Uji t Hipotesis Penelitian.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	29
Gambar 2. Guru Menjelaskan Materi Strategi <i>Team Quiz</i>	98
Gambar 3. Guru Membagi Siswa Menjadi 3 Kelompok	98
Gambar 4. Kelompok A Untuk Menyiakan Pertanyaan-Pertanyaan	99
Gambar 5. Kelompok B Menjawab Dari Kelompok A	99
Gambar 6. Kelompok C Memeriksa Catatan	100
Gambar 7. Siswa Mengerjakan Soal Tes (Kelas Eksperimen)	100
Gambar 8. Guru Memberi Materi Pembelajaran (Kelas Kontrol)	101
Gambar 9. Siswa Mengerjakan Soal Tes Dari Penguji (Kelas Kontrol).....	101
Gambar 10. Siswa Mengerjakan Soal Tes Dari Penguji (Kelas Kontrol).....	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Kelas Kontrol	58
Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol	61
Lampiran 3 Silabus	64
Lampiran 4. Soal Penilaian	76
Lampiran 5. Lembaran Jawaban	81
Lampiran 6. Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	82
Lampiran 7. Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol	83
Lampiran 8. Tabel Perhitungan Mean dan Varian.....	84
Lampiran 9. Tabel Uji Normalitas (Kelas Eksperimen)	87
Lampiran 10. Tabel Uji Normalitas (Kelas Kontrol).....	89
Lampiran 11. Perhitungan Uji Homogenitas	91
Lampiran 12. Uji Hipotesis.....	93
Lampiran 13. Tabel Z Distribusi Normal	94
Lampiran 14. Tabel Nilai Kritis Distribusi T.....	95
Lampiran 15. Tabel Chi Kuadrat	96
Lampiran 16. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors	97
Lampiran 18. Nilai Tertinggi Kelas Eksperimen.....	103
Lampiran 19. Nilai Terendah Kelas Eksperimen.....	104
Lampiran 20. Nilai Tertinggi Kelas Kontrol.....	105
Lampiran 21. Nilai Terendah Kelas Kontrol	106
Lampiran 22. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat .	107
Lampiran 23. Surat Balasan Penelitian Dari SMA Negeri 6 Padang	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bekal untuk mengejar semua yang ditargetkan oleh seseorang dalam kehidupannya sehingga tanpa pendidikan, maka logikanya semua yang diimpikannya akan menjadi sangat sulit untuk dapat diwujudkan (Kurniawan, 2017). Menurut Sutrisno (2016: 29) pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan, dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur yang lain. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup.

Mata Pelajaran Bimbingan Konseling Teknologi Informasi dan Komunikasi (BK TIK) merupakan mata pelajaran yang menuntut tersedianya sumber belajar yang cukup (Lestari, 2020). Pelaksanaan pembelajaran BK TIK menuntut guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa untuk memahami konsep-konsep teknologi informasi dan komunikasi, dalam hal ini guru harus memiliki variasi penggunaan strategi pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, oleh sebab itu dibutuhkan strategi pembelajaran yang tepat dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara tuntas (Rivalina, 2014).

Dalam pembelajaran BK TIK, setiap siswa memiliki tingkat kemampuan pemecahan masalah yang berbeda. Guru diharapkan dapat mengoptimalkan siswa menguasai konsep dan memecahkan masalah dengan kebiasaan berpikir kritis, logis, sistematis dan terstruktur.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa disebabkan beberapa faktor, diantaranya selama belajar berlangsung siswa belum mampu untuk memberikan argumen yang benar dan jelas baik secara lisan maupun tulisan tentang pemahaman materi, karena kemampuan pemecahan masalah secara matematis siswa masih kurang. Sebenarnya siswa memiliki gagasan atau ide-ide yang ingin disampaikan namun gagasan atau ide-ide tersebut hanya ada dipikiran saja. Kondisi seperti ini terjadi, karna masih banyak siswa yang memiliki persepsi bahwa Mata Pelajaran BK TIK adalah mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Kenyataan yang terjadi dapat dibuktikan ketika peneliti memberikan soal dan hasilnya didapati kemampuan siswa masih berada dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 75.

Belajar kelompok mempunyai tujuan utama agar peserta didik dapat bersosialisasi dan bekerjasama, terutama untuk kegiatan yang memerlukan pemecahan masalah bersama, seperti melakukan percobaan, berdiskusi, bermain peran, juga untuk mendorong agar anak pemalu dan penakut dapat berbicara dan berdiskusi. Pembelajaran merupakan sebuah proses sistematis yang dilakukan untuk dapat memfasilitasi terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik (Bentri & Yeni, 2012). Proses

pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses baik secara mental maupun secara fisik. Model proses ini dikenal seperti yang dikemukakan oleh Sagala (2013: 63) yaitu ; (1) dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir, (2) dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa.

Pada setiap pembelajaran dalam kelas X MIPA di SMAN 6 Padang, guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan memberikan tugas kepada siswa. Guru dengan menggunakan metode ceramah ini, siswa cenderung pasif karena di dalam mempelajari ilmu, sebagian besarnya diperoleh dari guru, siswa kurang diberi kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri. Kebiasaan pasif ini dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan siswa takut untuk berpendapat dan malu bertanya pada guru mengenai materi yang kurang dipahami, sehingga masih banyak siswa yang mendapatkan nilai yang rendah. Suasana belajar di kelas menjadi monoton dan kurang menarik sehingga sering terjadi kegaduhan saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di ruang guru SMAN 6 Padang pada tanggal 20 Mei 2022 dengan guru Mata Pelajaran BK TIK Ibu Desi Fitria, S.Pd, terungkap beberapa kendala dalam pembelajaran BK TIK. Adapun kendala-kendala dalam pembelajaran BK TIK di SMAN 6 Padang adalah (1) rendahnya minat belajar siswa, seperti ketika diminta untuk bertanya seputar materi pelajaran yang tidak dipahami oleh siswa, setelah pelajaran berakhir hanya ada 3 - 4 orang yang bertanya mengenai materi yang kurang dipahami oleh mereka. Padahal dengan bertanya siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya, siswa akan lebih memahami materi yang sulit dimengerti dengan bertanya kepada guru yang bersangkutan. (2) Guru cenderung mendominasi dalam kegiatan pembelajaran dan strategi yang digunakan masih konservatif (tanya jawab, informasi, konsep, memberi contoh soal). (3) Kurang memadainya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran, hanya ada 19 perangkat komputer yang dapat dioperasikan untuk kegiatan praktikum di labor, sedangkan jumlah siswa rata-rata berjumlah 25 orang, dan (4) terbatasnya waktu untuk kegiatan belajar BK TIK di kelas, dimana setiap kelas dalam satu minggu hanya mendapat pelajaran BK TIK sebanyak satu kali selama satu jam pelajaran.

Table 1. Data Hasil Belajar Mata Pelajaran BK TIK Kelas X MIPA Tahun Pelajaran 2021/2022 SMA Negeri 6 Padang

KELAS	Jumlah Siswa	NILAI RATA-RATA
X MIPA 1	25	69,7
X MIPA 2	25	65,5
X MIPA 3	25	63,4
X MIPA 4	25	68,30
X MIPA 5	25	65,00

Sumber: Guru Mata Pelajaran BK TIK SMA Negeri 6 Padang.

Identifikasi Masalah Berdasarkan data hasil nilai ujian PTS (Pertemuan Tengah Semester) peserta didik kelas X MIPA masih dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditentukan yaitu 75. sementara data pada tabel di atas menunjukkan bahwa presentase peserta didik yang sudah mencapai KKM adalah 24% (50 orang) sedangkan persentase peserta didik yang belum mencapai KKM adalah 76% (75 orang). Dari tabel diatas, siswa dengan pembelajaran tidak tuntas terlihat pada kemampuan siswa menjawab soal yang diberikan. Mengartikan pemecahan masalah sebagai satu usaha mencari jalan keluar dari satu kesulitan guna mencapai satu tujuan yang tidak begitu mudah segera untuk dicapai dan mengajukan empat langkah fase penyelesaian masalah yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah dan melakukan pengecekan kembali semua langkah yang telah dikerjakan sesuai dengan indikator menurut Polya dalam Ghina Nadhifa (2016 :35).

Berdasarkan masalah diatas, dapat ditemukan alternatif tindakanya itu dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz*. Pemberian strategi pembelajaran ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar dan membuat siswa menjadi aktif, sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam belajar.

Silberman (2013: 135) mengungkapkan bahwa “Strategi *Team Quiz* adalah teknik tim meningkatkan tanggung jawab murid atas materi yang sedang dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam.” Siswa disini akan merasa senang dan tidak takut karena dalam proses pembelajaran siswa menjadi sumber belajar bagi satu sama lain. Sejalan dengan itu, Ngalimun (2016: 211) mengungkapkan bahwa Strategi *Team Quiz* adalah strategi yang meningkatkan kerjasama tim dan juga dapat meningkatkan tanggung jawab siswa tentang apa yang mereka pelajari dalam suasana menyenangkan. Penerapan strategi pembelajaran *Team Quiz* ini siswa yang berbeda kemampuan akan dituntut untuk lebih menguasai materi yang diberikan guru dan belajar di rumah untuk mendapatkan nilai dalam mata pelajaran tersebut.

Untuk menjadikan pembelajaran semakin menarik perhatian siswa, maka dalam penerapan strategi pembelajaran *Team Quiz* perlu dilengkapi dengan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu *Microsoft Power Point* yang akan berperan

penting dalam penyampaian materi pembelajaran sebelum dimulainya kegiatan belajar mengajar. *Microsoft Power Point* memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyajikan sebuah materi presentasi karena dapat mengolah teks, gambar, warna, tampilan, dan animasi-animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Menurut pendapat Giri (2017), kelebihan *Microsoft Power Point* yaitu dapat membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi semakin menarik dan dapat diingat baik oleh siswa karena di dalamnya dapat disertai dengan gambar-gambar serta animasi. Media *Microsoft Power Point* merupakan pilihan tepat mengingat pelajaran BK TIK sangat lekat dengan gambar-gambar serta video sehingga dengan menggunakan *Microsoft Power Point*, siswa mampu memahami materi yang sedang dibahas dengan jelas. Oleh karena itu, penggunaan *Microsoft Power Point* sebagai media akan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga mereka mampu memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah serta diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengadakan penelitian untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan Media *Microsoft Power Point* Terhadap Pemecahan Masalah Belajar Pada Mata Pelajaran BK TIK di SMA Negeri 6 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya strategi pembelajaran aktif pada Mata Pelajaran BK TIK.
- 2) Kemampuan pemecahan masalah dalam belajar masih rendah.
- 3) Bagaimana pengaruh pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran BK TIK Kelas X di SMA Negeri 6 Padang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah ini agar penelitian lebih terarah dan juga dikarenakan keterbatasan kemampuan peneliti secara materi dan pengetahuan yang dimiliki, sehingga fokus penelitian yang akan diteliti yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah belajar di dalam kelas pada Mata Pelajaran BK TIK kelas X di SMA Negeri 6 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut “Seberapa Besar Pengaruh Strategi Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan Media *Microsoft Power Point* Terhadap Pemecahan Masalah Belajar Pada Mata Pelajaran BK TIK di SMA Negeri 6 Padang” ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya Pengaruh Strategi Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan Media *Microsoft Power Point* Terhadap Pemecahan Masalah Belajar Pada Mata Pelajaran BK TIK di SMA Negeri 6 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat antara lain:

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh strategi pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar BK TIK.

b. Bagi peserta didik

Diharapkan lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran menggunakan *Team Quiz*, khususnya pada mata pelajaran BK TIK.

c. Bagi Guru

Memberikan masukan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan strategi *Team Quiz* untuk melaksanakan proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta mengimplementasikan ilmu yang telah peneliti peroleh selama duduk di bangku perkuliahan.