

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BELAJAR AKTIF TIPE *QUIZ*  
*TEAMS* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN  
KOMUNIKASI KELAS VIII SMP N 30 PADANG**

**Skripsi**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan**



*Oleh*

**MARDHIYA INDRA  
83131/07**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BELAJAR AKTIF TIPE *QUIZ*  
*TEAMS* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN  
KOMUNIKASI KELAS VIII SMP N 30 PADANG**

Nama : MARDHIYA INDRA  
NIM : 83131  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

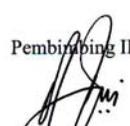
Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

  
Dra. Ida Muzni Saan, M. Pd  
NIP. 19516411979032001

Pembimbing II

  
Drs. Syarifil, M. Pd  
NIP. 19600414 198403 1 004

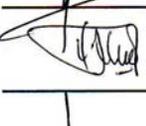
**PENGESAHAN**

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

**Judul** : Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams*  
Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata  
Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII  
SMPN 30 Kota Padang  
**Nama** : Mardhiya Indra  
**NIM** : 83131  
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan  
**Jurusan** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2010

**Tim Penguji**

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Ketua	: Dra. Ida Murni Saan, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Syafril, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Zuwirna, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Fetri Yeni, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Abna Hidayati, S.Pd, M. Pd	5. 

## ABSTRAK

**Mardhiya Indra (2011) : Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII di SMP Negeri 30 Padang.**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 30 Padang, terlihat proses belajar mengajar kurang optimal. Hal ini terbukti dengan kurangnya aktivitas dan minat siswa dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran TI&K pada siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat *quasy exsperiment* yang bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Padang, pada tahun ajaran 2010 / 2011. Teknik penarikan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan *purposive sampling*, sehingga yang menjadi sampel adalah siswa kelas VIII 5 SMP Negeri 30 Padang (kelas eksperimen) dan siswa kelas VIII 7 SMP Negeri 30 Padang (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes hasil belajar, alat pengumpul data yaitu pedoman observasi dan lembaran soal tes. Data yang diperoleh, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian barulah dianalisis dengan menggunakan t-tes.

Dari hasil penelitian, rata-rata nilai siswa dari pembelajaran yang menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* (84,2) lebih tinggi dari pembelajaran yang tidak menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* (79,3). Hasil uji t  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $3,14 > 2,00$  pada taraf kepercayaan  $\alpha$  0,05. Sedangkan untuk aktivitas, pada kelas yang menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* didapat rata-rata yaitu 41,92 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* yaitu 29,16 dengan hasil uji t  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $3,02 > 2,00$ . Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran TI&K lebih efektif aktivitas dan hasil belajarnya jika dibandingkan dengan aktivitas dan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* di SMP Negeri 30 Padang.

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis aturkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII di SMP Negeri 30 Padang”.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya.

1. Ibu Dra. Ida Murni Saan selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs, Syafril, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan dan bantuan serta masukan kepada penulis.
6. Keluarga besar penulis, Kedua orang tua Alm, Masril (Papa), Yulidarnis, A.Ma.Pd (Mama) Kedua saudaraku Ice yol<sup>ii</sup> 3.Pd dan Muhammad Ilham serta spesial kepada Alex Purba, S. Pd yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.

7. Bapak Kepala Sekolah dan majelis guru SMP Negeri 30 Padang yang telah memberikan izin.
8. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Akhirnya penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberkati dan meridhoi kita semua. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Padang, Agustus 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I        PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II        LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Aktivitas Belajar.....	10
B. Hasil Belajar.....	13
C. Metode Belajar Aktif .....	15
D. Metode Belajar Aktif Tipe <i>Quiz Teams</i> .....	17
E. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi .....	17
F. Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe <i>Quiz Teams</i> terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa.....	22
G. Kerangka Konseptual .....	23
H. Hipotesis Penelitian.....	24
<b>BAB III        METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Jenis Penelitian.....	27

	B. Populasi dan Sampel .....	28
	C. Jenis dan Sumber Data.....	31
	D. Teknik dan Alat Pengumpul Data .....	31
	E. Teknik Analisis Data.....	32
	F. Prosedur Penelitian .....	36
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
	A. Deskripsi Data.....	38
	B. Analisis Data .....	44
	C. Pembahasan.....	48
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>51</b>
	A. Kesimpulan .....	51
	B. Saran.....	52
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>53</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-Rata Ulangan Semester 1 Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Padang Tahun Ajaran 2010/2009.....	28
2. Sampel Penelitian Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Padang Tahun Ajaran 2010/2011 .....	29
3. Table perlakuan terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Padang Tahun Ajaran 2010/2011.....	30
4. Persiapan Perhitungan Uji Barlett .....	35
5. Tabel Data Skor aktivitas Belajar TIK Kelas Eksperimen.....	39
6. Tabel Skor aktivitas Belajar TIK Kelas Eksperimen .....	40
7. Data Nilai Hasil Belajar TIK Kelas Eksperimen .....	41
8. Data Nilai Hasil Belajar TIK Kelas Kontrol .....	43
9. Hasil Perhitungan Pengujian Lilifors Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	45
10. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	46
11. Pedoman Observasi Aktivitas Siswa Kelas VIII.5 (Kelas Eksperimen).....	69
12. Data Skor aktivitas Belajar TIK Kelas Eksperimen.....	70
13. Pedoman Observasi Aktivitas Siswa Kelas VIII.7 (Kelas Kontrol) .....	72
14. Data Skor aktivitas Belajar TIK Kelas Kontrol .....	73
15. Nilai aktivitas Belajar TIK Siswa Kelas VIII.5 (Kelas Eksperimen).....	75
16. Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VIII.5 (Kelas Eksperimen).....	75
17. Perhitungan Mean dan Varians Skor Aktivitas Belajar TIK Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	77
18. Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VIII.5 (Kelas Eksperimen).....	79
19. Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VIII.7 (Kelas Kontrol) .....	80
20. Nilai Gabungan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	81
21. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar TIK Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	82
22. Uji Normalitas (Liliefors) Kelas Eksperimen .....	84
23. Uji Normalitas (Liliefors) Kelas Kontrol.....	86
18. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Konrol .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Kerangka Konseptual.....	24
2. Grafik Histogram Menunjukkan Nilai Rata-rata Siswa Kelas Eksperimen.....	42
3. Grafik Histogram Menunjukkan Nilai Rata-rata Siswa Kelas Kontrol.....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus .....	52
2. RPP Kelas Eksperimen .....	56
3. RPP Kelas Kontrol .....	61
4. Soal evaluasi Kelas VIII.....	63
5. Kunci Jawaban .....	68
6. Pedoman Observasi Kelas Eksperimen.....	69
7. Data Skor aktivitas Belajar TIK Kelas Eksperimen.....	70
8. Pedoman Observasi Kelas Eksperimen.....	72
9. Data Skor aktivitas Belajar TIK Kelas Kontrol .....	73
10. Nilai Gabungan skor belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	75
11. Perhitungan Mean dan Varians Skor Aktivitas Belajar TIK Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	77
12. Nilai Hasil belajar TIK Siswa Pada Kelas Eksperimen .....	79
13. Nilai Hasil belajar TIK Siswa Pada Kelas Kontrol.....	80
14. Nilai Gabungan hasil belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	81
15. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar TIK Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	82
16. Uji Normalitas (Liliefors) Dari Data Nilai Kelas Eksperimen.....	84
17. Uji Normalitas (Liliefors) Dari Data Nilai Kelas Kontrol .....	86
18. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji Barlet.....	88
19. Tabel Nilai z .....	89
20. Tabel Nilai L Untuk Uji Lilifors .....	90
21. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	91
22. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor) .....	92

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Aktivitas Belajar**

Kata aktivitas, berasal dari Bahasa Inggris yaitu *Activity* yang artinya, kegiatan, kesibukan, keramaian. Dalam dunia pendidikan, yang termasuk aktivitas belajar adalah yang terkait dengan pengalaman belajar. Pengalaman belajar merupakan aktivitas belajar yang harus dilakukan siswa dalam rangka mencapai standat kompetensi, kompetensi dasar dan materi pembelajaran. Prinsip utama yang dikembangkan Montessori dalam Sadiman, AM (2001 : 94), bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri dan membentuk diri. Disinilah pendidikan akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak-anak didiknya. Seterusnya Rosseau dalam Sadiman, AM (2001 : 94) berpendapat, “Bahwa segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri serta fasilitas yang mampu diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis”. Kemudian ia berkata lagi, “Bahwa setiap orang harus aktif sendiri dalam belajar, tanpa ada aktivitas dalam belajar, maka proses belajar tidak akan mungkin terjadi”.

Pendapat diatas menyatakan bahwa, aktivitas merupakan segala sesuatu perbuatan yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran, baik perbuatan rohani maupun jasmani, sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada siswa itu sendiri. Sedangkan, menurut Poerdawarminto (1995 : 26) mengatakan bahwa, aktivitas belajar adalah suatu kegiatan atau kesibukan yang dilakukan seorang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sedangkan Piaget dalam Sadiman, AM (2001 : 98) menyatakan bahwa, “seorang anak akan berfikir, sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan ataupun aktivitas, berarti anak tidak berfikir”. Kutipan tersebut menyatakan aktivitas belajar merupakan segala kegiatan, kesibukan yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan ataupun kesibukan tersebut dapat bersifat positif ataupun negatif. Namun, dalam pembelajaran yang diharapkan pastinya kegiatan yang bersifat positif, sehingga

nantinya dapat meningkatkan hasil belajar sebagai bukti bahwa siswa berfikir dan berbuat.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Teori psikologi Gestalt sangat berpengaruh terhadap tafsiran tentang aktivitas belajar, beberapa prinsip-prinsip yang perlu mendapat perhatian adalah sebagai berikut :

1. Tingkah laku terjadi berkait interaksi antara individu dan lingkungannya, faktor Herediter (natural endowment) lebih berpengaruh
2. Bahwa individu berada dalam keseimbangan yang dinamis, adanya gangguan terhadap keseimbangan itu akan mendorong terjadinya tingkah laku
3. Belajar, mengutamakan aspek pemahaman (*insight*) terhadap situasi problematis
4. Belajar menitikberatkan pada situasi sekarang, dalam situasi tersebut menemukan dirinya
5. Belajar dimulai dari keseluruhan dan bagian-bagian hanya bermakna dalam keseluruhan itu.

Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang efektif, banyak aktivitas yang harus dilakukan siswa dalam pembelajaran. Paul B'Diedrich dalam Sadiman, AM (2001 : 99), Menggolongkan macam-macam aktivitas yang bisa dilakukan siswa disekolah, antara lain :

1. *Visual* aktivitas, yaitu membaca, memperhatikan, demonstrasi
2. *Listening* aktivitas yaitu mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato
3. *Oral* aktivitas yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
4. *Writing* aktivitas yaitu menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin
5. *Drawing* aktivitas yaitu menggambar, membuat grafik, peta, diagram
6. *Motor* aktivitas yaitu melakukan percobaan konstruksi, membuat model, merevasi, bermain, berkebun

7. *Mental* aktivitas mananggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan
8. *Emotional* aktivitas yaitu menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Dari aktivitas diatas, maka jelas bahwa aktivitas yang ada disekolah cukup banyak dan kompleks. Jika guru dapat membangkitkan dan menimbulkan aktivitas ini, maka sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan, bahkan dapat mengoptimalkan hasil belajar.

Dalam penelitian ini, ada beberapa aktivitas yang akan diamati oleh peneliti.

Diantaranya yaitu :

1. Siswa termotivasi, saat pelajaran akan dimulai
2. Siswa serius, dalam memperhatikan penjelasan guru
3. Siswa mencatat hal-hal penting, dari penjelasan guru
4. Siswa mampu bertanya, dan mengungkapkan pendapat
5. Siswa dapat menjawab pertanyaan guru
6. Siswa mau bekerjasama dalam kelompok
7. Siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan quiz
8. Siswa ikut menyimpulkan materi pelajaran.

Sesuai pendapat yang dikemukakan Sadiman, AM (2001 : 143) “ Peran guru sebagai motivator penting, dalam arti personalisasi dan sosialisasi diri”.

Dari pendapat yang dikemukakan oleh Sadiman diatas, sangat jelas terlihat bahwa guru sangat besar peranannya dalam rangka memotivasi dan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian, agar siswa dapat berfikir, maka aktivitas belajar siswa dapat dipacu melalui dukungan proses pembelajaran disekolah, seperti mengembangkan kemampuan belajar mandiri, inovatif, kreatif serta bertanggung jawab dalam penggunaan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

## **B. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat pemahaman dan penguasaan seseorang terhadap pelajaran, yang mana berupa pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap setelah seseorang mengalami proses belajar. Gagne dalam Tengku (2001 : 82), mengemukakan hasil belajar merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari hasil belajar. Sedangkan Dimiyanti dan Mudjino (1999 : 200), menjelaskan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala berupa huruf, kata, atau angka.

Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana (1992 : 2) membagi hasil belajar menjadi 3 ranah, diantaranya :

- 1) Ranah kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual
- 2) Ranah afektif, yaitu berkenaan dengan sikap
- 3) Ranah psikomotor, yaitu berkenaan dengan ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Hasil belajar yang dicapai hendaknya, mempunyai efek atau pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, mempunyai sikap yang positif terhadap proses belajar dan punya sikap percaya diri. Siswa dikatakan sudah belajar, apabila dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku dan perubahan tersebut disadarinya berlangsung secara terus menerus.

Dalam membicarakan hasil belajar, tidak bisa dipisahkan dari penilaian sebagai aktivitas dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar. Bila membicarakan penilaian, maka tidak terlepas juga dari membahas masalah evaluasi. Sebab, evaluasi merupakan suatu tindakan untuk menentukan nilai di dalam pembelajaran. Untuk mengetahui prestasi belajar yang telah dicapai, perlu diadakan evaluasi atau tes yang diberikan pada siswa secara periodik.

Guru dapat menggunakan berbagai teknik dan metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang optimal. Teknik dan metode yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran, seperti penugasan proyek, demonstrasi, pemecahan masalah dan sebagainya yang melibatkan partisipasi aktif siswa.

### **C. Metode Belajar Aktif**

Belajar aktif sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran yang bermuara pada belajar mandiri, maka kegiatan belajar mengajar yang dirancang harus mampu melibatkan siswa secara aktif. Siswa dan guru dalam belajar aktif sama berperan untuk menciptakan suatu pengalaman belajar yang bermakna.

Pada Metode Belajar Aktif yang dikemukakan oleh Dalvin (2006 : 183) menemukan dalam setiap grup yang terdiri dari 30 siswa, rata-rata 22 siswa dari mereka dapat belajar dengan efektif selama guru menyediakan campuran aktivitas visual. Selain itu sisi sosial pembelajaran juga harus diperhatikan. Jika siswa belajar bersama teman temannya, mereka memperoleh dukungan emosi dan intelektual yang membawa mereka melampaui level pengetahuan dan ketrampilan mereka sebelumnya lebih banyak dari pada belajar sendiri.

Pembelajaran aktif akan lebih tampak dan menunjukkan kadar yang tinggi apabila pembelajaran berorientasi pada siswa. Menurut Mc Keachie dalam bukunya Dimiyati (1994 : 110) ada 7 dimensi proses pembelajaran yang mengakibatkan terjadinya kadar pembelajaran aktif, yaitu :

1. Partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran,
2. Tekanan pada aspek afektif dalam belajar,
3. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama berbentuk interaksi antarsiswa,
4. Penerimaan guru terhadap perbuatan dan kontribusi siswa yang kurang relevan atau bahkan sama sekali salah,
5. Kekompakan kelas sebagai kelompok,
6. Kebebasan diberikan kepada siswa untuk mengambil keputusan-keputusan penting dalam kehidupan sekolah,

7. Jumlah waktu yang digunakan untuk menanggulangi masalah siswa baik yang berhubungan maupun yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri, siswa berperan serta pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses belajar, pengalaman siswa lebih diutamakan dalam memutuskan titik tolak kegiatan.

Guru membimbing dalam terjadinya pengalaman belajar. Guru bukan satu-satunya sumber informasi, guru merupakan salah satunya sumber belajar, yang memberikan peluang bagi siswa agar dapat memperoleh pengetahuan atau ketrampilan sendiri melalui usaha sendiri, dapat mengembangkan motivasi dari dalam dirinya, dan dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya.

Tujuan kegiatan tidak hanya untuk sekedar mengejar standar akademis. Selain pencapaian standar akademis, kegiatan ditekankan untuk mengembangkan siswa secara utuh dan seimbang. Pengelolaan kegiatan pembelajaran ditekankan pada kreativitas siswa, dan memperhatikan kemajuan siswa untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap. Penilaian dilakukan untuk mengukur dan mengamati kegiatan dan kemajuan siswa, serta mengukur ketrampilan dan hasil belajar siswa.

#### **D. Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams***

*Quiz Team* merupakan pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman, yang mana dalam tipe *Quiz Team* ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan.

Dalam *Quiz Team* ini, diawali dengan guru menerangkan materi secara klasikal ataupun ceramah, lalu siswa dibagi ke dalam tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling

memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis.

Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

### **Prosedur *Quiz Team***

Silberman dalam Dalvi (2006) mengungkapkan prosedur pembelajaran dengan menggunakan tipe *Quiz Team* adalah sebagai berikut:

1. Guru memilih topik yang bias disajikan dalam tiga segmen.
2. Siswa dibagi ke dalam tiga kelompok besar.
3. Guru menjelaskan skenario pembelajaran.
4. Guru menyajikan materi pelajaran.
5. Guru meminta tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, sementara tim B dan tim C menggunakan waktu untuk memeriksa catatan mereka.
6. Tim A memberikan kuis kepada tim B. jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, tim C segera menjawabnya.
7. Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota tim C, dan mengulang proses tersebut.
8. Ketika kuisnya selesai, lanjutkan segmen kedua dari pelajaran dan mintalah tim B sebagai pemandu kuis.
9. Setelah tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran dan tunjuklah tim C sebagai pemandu kuis.

*Quiz teams* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Siswa bersama-sama anggota kelompoknya mempelajari materi dalam lembaran kerja, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan terakhir dari kegiatan siswa adalah melakukan dan mencobakan langsung. Sehingga siswa tidak mudah lupa dalam memahami materi tersebut.

Penelitian yang dilakukan Dalvi adalah, dengan membandingkan antara kelas yang menggunakan metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* dengan kelas konvensional.

Dan dari penelitian tersebut, maka di dapat hasil adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dengan *Quiz Teams* ini, siswa akan aktif dalam memberikan pertanyaan dan jawaban. Selain itu, siswa juga mampu bekerjasama dengan siswa lainnya untuk memahami materi. Selain menuntut siswa aktif, di setiap pertemuan, juga diadakan pertandingan akdemis antar tim, yang telah dibagi oleh guru. Dengan diadakannya pertandingan akademis ini, maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi, agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan tersebut. Dengan adanya usaha dan motivasi siswa dalam belajar, maka mereka akan merasa mudah dalam menyelesaikan soal-soal tes dan memperoleh hasil belajar yang baik.

*Quiz Teams* dapat menghidupkan suasana dan mengaktifkan siswa untuk bertanya dan menjawab. Untuk memperlancar proses pembelajaran dengan *Quiz Teams* ini, maka setiap anak harus memiliki bahan pelajaran, baik bentuk buku, diktat ataupun LKS.

#### **E. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Memasuki abad ke 21 Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi berkembang dengan pesat yang dipicu oleh temuan dalam bidang rekayasa material mikroelektronika. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktivitas manusia kini banyak tergantung kepada Teknologi Informasi dan Komunikasi dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut.

Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi ( Teknologi Informasi dan Komunikasi ) menurut [http: www.google.com](http://www.google.com) mempunyai pengertian dari 2 aspek yaitu :

“Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.

Teknologi Komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya”.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin, agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Untuk menghadapi perubahan tersebut, diperlukan kemampuan dan kemauan untuk belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil – hasil Teknologi Informasi dan Komunikasi banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Dengan demikian, selain sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja.

Adapun tujuan dari mata pelajaran ini Menurut Munir (2008) yaitu agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi,
2. Mengembangkan ketrampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi,
3. Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiasif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi,
4. Menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi”.

Sementara ruang lingkup mata pelajaran TIK untuk tingkat SMP meliputi aspek sebagai berikut :

1. Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi dan menyajikan informasi.
2. Penggunaan alat bantu untuk memproses dan memindahkan data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.

Kompetensi – kompetensi yang harus dimiliki siswa dalam mata pelajaran TIK untuk tingkat SMP ini adalah :

1. Siswa dapat mengenal Komputer dengan berbagai perangkatnya (*hardware dan software*)
2. Siswa mampu mengoperasikan Komputer sesuai dengan prosedur yang ada
3. Siswa mampu menggunakan perangkat lunak pengolah kata (Microsoft Word)
4. Siswa mampu menggunakan perangkat lunak pengolah angka (Microsoft Excell)
5. Siswa memahami dasar-dasar penggunaan internet.

**F. Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK**

Materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk tingkat SMP Kelas VIII Semester II, lebih banyak bersifat praktek langsung setelah guru menjelaskan teori. Siswa dituntut untuk dapat mengaplikasikan materi yang telah dipelajari tersebut. Materi mengenai Microsoft Excell akan sangat membantu siswa nantinya dikehidupan sehari-hari. Guru dituntut untuk aktif dan kreatif mengembangkan metode pembelajaran yang ada, agar aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Penggunaan metode Belajar Aktif Tipe *quiz teams* dapat diterapkan oleh guru dalam menerangkan pelajaran mengenai Microsoft Excell, diawal pelajaran, guru mengemukakan tujuam pembelajaran dan menerangkan dengan metode ceramah, metode ini dianggap lebih efisien, praktis dan dapat diterpakan secara klasikal

Setelah guru menerangkan dengan metode ceramah, langkah selanjutnya untuk refleksi, maka diterapkanlah *quiz team*, siswa yang pada mulanya pasif hanya mendengarkan ceramah, kali ini dapat aktif karena sistem kuis yang diterapkan oleh guru tersebut, nantinya akan memberikan nilai yang lebih kepada siswa. Siswa pun mulai bisa untuk berkompetisi secara sehat.

Dengan adanya pertandingan akademis ini, maka akan tercipta kompetisi antar kelompok, para siswa senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi, dengan

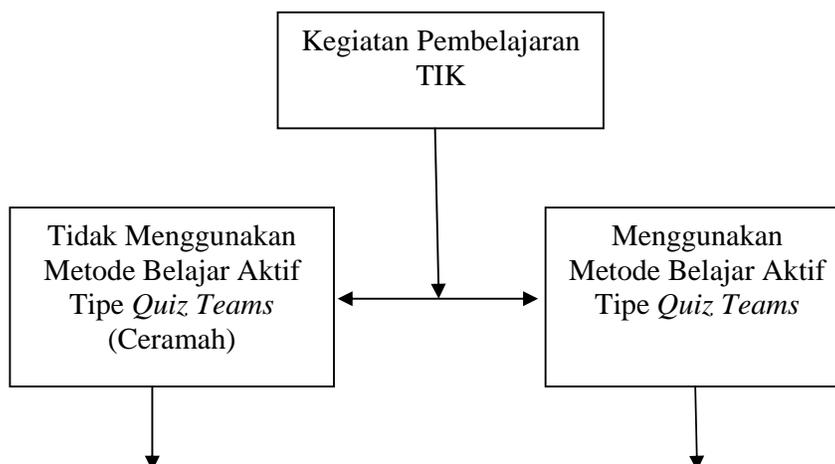
harapan memperoleh nilai yang tinggi juga di dalam pertandingan akademis tersebut. Setelah adanya usaha dan motivasi belajar siswa yang meningkat, maka mereka akan merasa mudah dalam menyelesaikan soal-soal tes dan memperoleh hasil belajar yang baik.

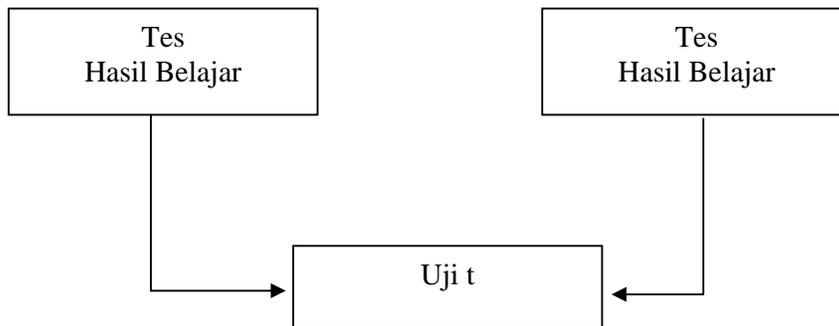
### G. Kerangka Konseptual

Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz teams* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Siswa bersama-sama anggota kelompoknya mempelajari materi dalam lembaran kerja, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan terakhir dari kegiatan siswa adalah melakukan dan mencobakan langsung. Sehingga siswa tidak mudah lupa dalam memahami materi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikemukakan kerangka konseptual penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* yang mana dalam pembelajarannya, diperlukan prosedur seperti yang telah dijelaskan diatas. Adapun materi yang akan di eksperimenkan dalam pembelajaran TIK yaitu mengenai Microsoft Excell.

Untuk lebih ringkasnya dapat di gambarkan dalam kerangka konseptual sebagai berikut :





Gambar 1 : Skema Kerangka Konseptual

## H. Hipotesis

1. Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini, untuk aktivitas belajar siswa adalah :

$H_0$  : Tidak terdapat aktivitas belajar yang tinggi pada siswa, dengan menggunakan metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* dibandingkan dengan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode Konvensional (Ceramah) pada mata pelajaran TIK dalam memahami materi tentang Microsoft Excell di Kelas VIII SMPN 30 Kota Padang.

$H_1$  : Terdapat aktivitas belajar yang tinggi dengan menggunakan metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* dibandingkan dengan hasil belajar yang hanya menggunakan metode konvensional (Ceramah) pada mata pelajaran TIK dalam memahami materi tentang Penggunaan Microsoft Excell di Kelas VIII SMPN 30 Kota Padang pada taraf signifikansi 95%.

2. Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini, untuk Hasil belajar siswa adalah :

$H_0$  : Tidak terdapat Hasil belajar yang tinggi pada siswa, dengan menggunakan metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* dibandingkan dengan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode Konvensional

(Ceramah) pada mata pelajaran TIK dalam memahami materi tentang Microsoft Excell di Kelas VIII SMPN 30 Kota Padang.

H<sub>1</sub> : Terdapat Hasil belajar yang tinggi dengan menggunakan metode Belajar Aktif Tipe Quiz Teams dibandingkan dengan hasil belajar yang hanya menggunakan metode konvensional (Ceramah) pada mata pelajaran TIK dalam memahami materi tentang Penggunaan Microsoft Excell di Kelas VIII SMPN 30 Kota Padang pada taraf signifikansi 95%.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai dampak positif dan sudah banyak membawa perubahan dalam aspek kehidupan di masyarakat baik dalam sistem komunikasi, proses industrialisasi, dan perkembangan masyarakat. Untuk menghadapi perkembangan tersebut, pemerintah telah berusaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara optimal. Hal ini dilakukan dengan cara meningkatkan mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam undang-undang No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan merupakan investasi yang paling berharga bagi setiap negara, apalagi bangsa Indonesia yang sedang berkembang dan membangun. Tapi kenyataannya, terlihat Indonesia sejak dulu sampai sekarang tidak pernah lepas dari berbagai hambatan dan permasalahan. Salah satu permasalahan itu adalah rendahnya mutu pendidikan yang disebabkan oleh berbagai faktor seperti dana, sarana dan prasarana serta faktor tenaga kependidikan. Guru sebagai tenaga kependidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mewujudkan kelancaran proses pembelajaran baik sebagai fasilitator, motifator, inovator, komunikator dan evaluator sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Berdasarkan PP Nomor 19 tahun 2005 maka tenaga guru harus berkualifikasi S1/D4, dan bagi guru-guru yang belum mencapai kualifikasi tersebut diharuskan untuk

melanjutkan pendidikan. Diharapkan nantinya, setelah kompetensi tersebut dapat dikuasai, maka proses belajar yang efektif dan menyenangkan antara guru dan siswa akan terjadi.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ( TIK ) adalah mata pelajaran keahlian yang memperkenalkan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi kepada siswa. Dimasukkannya pelajaran TIK pada kurikulum pendidikan, diharapkan dapat mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan zaman, dan mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin hari, semakin pesat. Perubahan informasi berlangsung sangat cepat, dan jika tidak diikuti maka akan menyebabkan ketertinggalan.

Mata pelajaran TIK yang diwajibkan pada sekolah menengah, merupakan bentuk aplikasi perkembangan teknologi yang semakin pesat pada dunia pendidikan. Ini merupakan bentuk nyata, dalam rangka memberikan ketrampilan kepada siswa, sehingga dengan ketrampilan yang dimiliki, mereka mampu bersaing dalam dunia kerja.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan siswa mengenai teknologi. Akan tetapi, penggunaan model pembelajaran hendaklah tepat dan efektif, agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk mencapai semua itu, maka pendidik harus menguasai segala sesuatu yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, sarana dan prasana serta komponen-komponen utama pembelajaran, seperti media, metode, dan strategi untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan temuan dan wawancara penulis, pada tanggal 6 Desember 2010 dengan guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII Semester I SMP N 30 Padang, didapat rata-rata nilai semester genap januari-juni 2010 masih rendah

yaitu 74,0. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di antaranya disebabkan karena :

1. Metode pembelajaran yang diterapkan belum bervariasi dan kurang tepat membuat siswa kurang aktif dan kurang bergairah untuk melakukan kegiatan belajarnya terutama sekali bagi siswa yang berkemampuan rendah.
2. Pelaksanaan proses pembelajaran belum terlaksana secara efektif dan efisien.
3. Kemudian masalah belajar yang paling menonjol yang terjadi di SMP N 30 Padang, antara lain: Motivasi belajar, konsentrasi dalam belajar, kerjasama dalam kelompok. Disini siswa terlihat kurang memiliki motivasi belajar, konsentrasi dalam belajar, kerjasama dalam kelompok serta rasa takut mendapatkan ejekan dari teman-temannya jika salah dalam menjawab pertanyaan guru, siswa juga merasa malu dan tidak berani untuk bertanya kepada guru atau temannya jika tidak paham dari materi tertentu karena takut dianggap salah oleh siswa lain dan gurunya, sehingga menyebabkan lemahnya kegiatan belajar.
4. Sedangkan dilihat dengan cara guru mengajar, disini terlihat bahwa guru belum mampu mengubah pola proses belajar mengajar. Dimana guru masih menggunakan metode konvensional. Metode ini belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengembangkan ide, gagasan atau kemampuan-kemampuan lain yang mereka memiliki, sehingga siswa terlihat tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa tidak mengerti dengan materi yang telah diterangkan dan siswa juga tidak mempunyai keinginan untuk mengerjakan latihan dan pekerjaan rumah, siswa hanya berperan sebagai penerima ilmu yang diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Semiawan, dkk (1992: 15) yaitu: “Tugas guru bukanlah memberi pengetahuan, melainkan menyiapkan situasi yang menggiring anak untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, serta menemukan fakta dan konsep.”

Didalam satu kelas kemampuan belajar siswa tidak sama, siswa yang pandai, biasa saja, dan ada juga yang tidak pandai. Dengan adanya perbedaan kemampuan belajar itu, maka perlu dibentuk kelompok yang beranggotakan kemampuan yang berbeda, sehingga menggunakan aktivitas belajar yang bervariasi untuk meningkatkan pemahaman diri.

Dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, siswa tidak cukup menyimak dan mendengarkan informasi. Lebih dari itu, mereka dituntut harus terlibat aktif dan kreatif didalam proses belajar belajar dan pembelajaran, memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan dan terampil berinteraksi sesama teman, guru serta terampil dalam menggunakan media pembelajaran.

Dalam usaha melibatkan siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar dan pembelajaran, maka penulis melalui kesempatan dengan guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan menerapkan metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams*. Yaitu dengan cara, guru tetap menerangkan tujuan pembelajaran di kegiatan awal, selanjutnya guru akan melakukan refleksi, dengan cara pemberian kuis berupa soal-soal yang baru saja dipelajari tersebut.

Dalam *Quiz Teams* ini, diawali dengan guru menerangkan materi secara klasikal, dengan metode ceramah, lalu siswa dibagi menjadi tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi pelajaran tersebut, dan saling bekerja sama dalam suatu kelompok. Setelah selesai penyampaian materi oleh guru, maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini, maka terciptalah kompetisi antar kelompok. Para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan tersebut.

*Quiz Teams* dapat menghidupkan suasana dan mengaktifkan siswa untuk bertanya ataupun menjawab. Untuk memperlancar proses belajar mengajar dengan *Quiz Teams*, maka setiap anak harus memiliki bahan pelajaran, baik itu berbentuk buku cetak, LKS, diktat ataupun materi yang didapat melalui internet. Dalam penerapan metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams*, untuk hasil yang diperoleh dalam bentuk nilai dapat diharapkan mampu menjamin adanya peningkatan. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Dalvi (2006:49)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penggunaan metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* ini dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa khususnya di SMP N 30 Padang. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di Kelas VIII SMPN 30 Kota Padang**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan dalam pembelajaran yaitu:

1. Hasil belajar TIK masih rendah.
2. Siswa belum terbiasa bekerjasama dengan teman untuk berdiskusi belajar bersama
3. Siswa tidak memiliki buku teks pelajaran
4. Kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran TIK
5. Minat belajar dan baca siswa kurang.
6. Daya serap pelajaran rendah.
7. Siswa tidak menguasai materi yang baru saja disampaikan oleh guru.

Karena adanya kesenjangan yang diharapkan dengan kenyataan yang ada, maka penulis tertarik untuk mengadakan Penelitian Eksperimen dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di Kelas VIII SMPN 30 Kota Padang”.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, Mengingat kemampuan, waktu, tenaga, dana serta agar terpusatnya penelitian terhadap masalah maka penulis membatasi:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Siswa belum bekerjasama dengan teman, dalam belajar pokok bahasan menggunakan Microsoft Excell untuk membantu kehidupan manusia.
3. Hasil belajar ada 3 yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar yang diteliti adalah aspek kognitif dan psikomotor yang terlihat dari perbedaan skor hasil belajar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan dan identifikasi masalah di atas dapat dikemukakan rumusan masalah “Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di Kelas VIII SMPN 30 Kota Padang”?

### **E. Tujuan Penelitian**

Mengetahui Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di Kelas VIII SMPN 30 Kota Padang.

## **F. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

### 1. Siswa

- a. Terjadi perubahan cara belajar siswa dari pasif menjadi aktif.
- b. Dapat menambah wawasan dan meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar TIK di Kelas VIII SMP N 30 Kota Padang.
- c. Mampu mengaplikasikan keterampilan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari.

### 2. Guru

- a. Dapat mengembangkan wawasannya dan meningkatkan kemampuannya mengajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams*.
- b. Sebagai bahan informasi bagi guru Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam merancang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi.

### 3. Kepala Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan guru-guru di sekolah yang dipimpinnya dalam meningkatkan mutu pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

### 4. Penulis

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah penulis peroleh.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka pada bagian ini akan dikemukakan beberapa kesimpulan dan saran terhadap hasil belajar.

#### **A. Kesimpulan**

1. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas yang menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas yang tidak menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* ( $41,92 > 29,16$ ).
2. Terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa yang signifikan, pada kelas yang menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* dengan kelas yang tidak menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams*. Hal ini dapat dilihat dari, Hasil uji hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu ( $3,02 > 2,00$ ).
3. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas yang tidak menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* ( $84,2 > 79,3$ ).
4. Terdapat perbedaan nilai hasil belajar siswa yang signifikan, pada kelas yang menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* dengan kelas yang tidak menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams*. Hal ini dapat dilihat dari, Hasil uji hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu ( $3,14 > 2,00$ ).

#### **B. Saran**

Setelah memperhatikan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka penelitian ini mengemukakan beberapa saran yaitunya:

1. Kepada guru TI&K, hendaknya penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* dapat di terapkan dalam pembelajaran TI&K.
2. Kepada kepala sekolah atau yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran TIK disekolah agar dapat memotivasi guru dan membina guru-guru agar mau dan mampu melaksanakan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams*

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rieka Ciepta.
- Dalvi. 2006. *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Agama dengan Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Team*. Jurnal Guru. [www.google.com](http://www.google.com) diakses tanggal 21 November 2010
- Dimiyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Asdi Mahasatya. Jakarta.
- Hamadi, Abu. 2005. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Pustaka Media.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- <http://www.pdf.kq5.org/doc/tentang-metode-team-quiz/21/11/10>
- Nana, Munir. 2008. *Kurikulum berbasis TIK*. ALPHABETA. Bandung.
- Pandia, Henry. 2006. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Erlangga.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 1995. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Sudjana, Nana. 1991. *Penilaian Hasil Belajar dan Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.2007. *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta:Bandung
- Syafril. 2005. *Statistika Lanjutan*. Padang: FIP-UNP.
- Silberman, Melvin.2009. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.