

**EFEKTIVITAS METODE BELAJAR AKTIF TIPE QUIZ TEAMS
TERHADAP HASIL BELAJAR TI&K SISWA KELAS VII
SMPN 2 BATUSANGKAR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



**OLEH:
PUTRIERSYA ROSANDA
72242 / 2006**

**Pembimbing I: Dra. Fetri Yeni J, M.Pd / 1323
Pembimbing II: Dra. Ida Murni Saan / 1312**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

“EFEKTIVITAS METODE BELAJAR AKTIF TIPE *QUIZ TEAMS* TERHADAP HASIL BELAJAR TI&K SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 BATUSANGKAR”

Nama : Putriersya Rosanda
NIM : 72242 / 2006
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001

Pembimbing II



Dra. Ida Murni Saan
NIP. 19510401 197903 2 001

ABSTRAK

Putriersya Rosanda.72242/2006: Efektivitas Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Batusangkar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemui guru di dalam kelas yaitu para siswa belajar secara pasif selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini tak terkecuali untuk mata pelajaran TI&K di tingkat SMP, terutama untuk kelas VII. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Batusangkar, ditemukan adanya ketidakaktifan siswa kelas VII pada umumnya dalam proses belajar mengajar berlangsung. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa. Salah satunya Metode Belajar Aktif tipe *Quiz Teams*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Metode Belajar Aktif tipe *Quiz Teams* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Batusangkar.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Populasinya adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Batusangkar yang berjumlah 215 orang yang terdiri dari 7 kelas dan teknik pengambilan sampelnya *purposive sampling*, yaitu kelas VII₁ dan VII₂ masing-masingnya berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal, dan alat pengumpul data digunakan lembar tes dan lembar jawaban siswa. Jenis data dalam penelitian ini hasil belajar siswa dan sumber datanya nilai siswa. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen 76,56 dan nilai rata-rata kelompok kontrol 67,97. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t hitung 4,32 sedangkan pada taraf kepercayaan 0,01 t tabel 2,66, sehingga t hitung > t tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas VII₁ SMP Negeri 2 Batusangkar.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis aturkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII di SMP Negeri 2 Batusangkar”.

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. Fetri Yeni J, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Ida Murni Saan 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. Bapak Kepala Sekolah dan majelis guru SMP Negeri 2 Batusangkar yang telah memberikan izin Penelitian.
6. Keluarga besar penulis, Kedua Orangtua Ir. Syahrial Yazid (Papa), Erpias, S.Pd (Mama) yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta Kakak dan Adik-adik penulis, Bang Rio, Kak Yaya, Wella, dan Salsa yang selalu mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
7. Spesial Penulis untuk Irfandi, yang selalu menemani penulis dalam penyelesaian Skripsi ini. Terimakasih atas dukungan dan semangat yang diberikan, akhirnya kita sama-sama Wisuda.
8. Teman-teman tercinta Aleya Trinada (Aca, Lisa, Elsa, Peya, Dina, Dani, Anik). Terimakasih keindahan persahabatan yang kalian berikan selama ini.

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, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Batasan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN TEORI	 8
A. Pengertian Efektivitas	8
B. Belajar	8
C. Hasil Belajar.....	10
D. Tinjauan tentang Mata Pelajaran TIK.....	15
E. Tinjauan tentang metode Belajar Aktif	16
F. Tinjauan tentang Pembelajaran Tipe <i>Quiz Teams</i>	18
G. Penelitian yang relevan	20
H. Kerangka Konseptual	21
I. Desain Penelitian	22
J. Hipotesis Penelitian	23
 BAB III METODE PENELITIAN	 24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Populasi dan Sampel	25
C. Variabel dan Data.....	26
D. Teknik dan Alat Pengumpul Data	27
E. Teknik Analisis Data.....	27

	F. Prosedur Penelitian	31
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
	A. Deskripsi Data.....	33
	B. Analisis Data	36
	C. Pembahasan.....	40
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	44
	A. Kesimpulan	44
	B. Saran.....	45
	DAFTAR PUSTAKA.....	46
	LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi dan Sampel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Batusangkar	26
2. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett	29
3. Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen	33
4. Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Kontrol	35
5. Hasil belajar TIK Siswa Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Teams dan Menggunakan Metode Konvensional	36
6. Hasil Perhitungan Pengujian Lilifors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	37
7. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	38
8. Hasil Perhitungan Nilai kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	39
9. Hasil Pengujian dengan t-test	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Penelitian	22
2. Desain Penelitian	22
2. Histogram Distribusi Nilai Siswa Kelas Eksperimen.....	34
3. Histogram Distribusi Nilai Siswa Kelas Kontrol	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. SILABUS	48
2. RPP Kelas Eksperimen	51
3. RPP Kelas Kontrol	57
4. Pertanyaan Kelompok Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Quiz Teams	61
5. Soal Tes	65
6. Kunci Jawaban	72
7. Nilai Hasil Belajar TIK Siswa pada Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol di SMP Negeri 2 Batusangkar Berdasarkan Urutan dari Nilai terkecil	73
8. Perhitungan Means dan Varians Skor Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMP Negeri 2 Batusangkar	74
9. Perhitungan Uji Normalitas (Lilifors) dari Nilai Siswa yang Belajar dengan Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Teams pada Kelas VII ₁ SMP Negeri 2 Batusangkar	76
10. Perhitungan Uji Normalitas (Lilifors) dari Nilai Siswa yang Belajar dengan Menggunakan Metode Konvensional pada Kelas VII ₂ SMP Negeri 2 Batusangkar	78
11. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji Barle	80
12. Tabel Nilai z	82
13. Tabel Nilai Kritis untuk Uji Lilifors	83
14. Tabel Nilai Chi Kuadrat	84
15. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor)	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan kualitas sumber daya manusia sudah merupakan keharusan bagi bangsa Indonesia, apalagi pada era globalisasi yang menuntut kesiapan setiap bangsa untuk saling bersaing secara bebas. Pada era globalisasi ini sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi mampu berkompetisi di pasar bebas. Bidang pendidikan memegang peranan yang sangat penting karena merupakan salah satu wahana untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh sebab itu sudah seharusnya pembangunan sektor pendidikan menjadi prioritas utama oleh pemerintah.

Pendidikan dalam arti luas meliputi semua perbuatan atau semua usaha dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan, serta keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha untuk menyiapkan mereka agar dapat memenuhi kebutuhan, baik jasmani maupun rohani di masa mendatang. Pendidikan merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling mempengaruhi satu sama lain. Salah satu komponen tersebut adalah guru. Guru memiliki peranan penting dalam pendidikan sebab guru secara langsung berupaya membina dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang cerdas, terampil dan bermoral tinggi. Tugas dari seorang guru tidak hanya menyalurkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga memfasilitasi kebutuhan

siswa dalam belajar dan memotivasi mereka untuk belajar secara berkelanjutan. Untuk itu para guru diminta untuk merancang dan menerapkan aktivitas belajar mengajar dimana siswa bisa membangun pengetahuan mereka secara aktif. Hal ini berarti bahwa proses pembelajaran berpusat kepada siswa. Tujuan akhir dari semua proses ini adalah penguasaan materi, peningkatan dan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang melibatkan siswa lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk menelaah materi yang dibahas akan menimbulkan suasana yang lebih terasa nyaman, mengesankan, dan materi pelajaran itu akan bertahan relatif lama di dalam pikiran mereka, Ibrahim (2000:17).

Akan tetapi permasalahan yang sering ditemui oleh guru di dalam kelas adalah para siswa belajar secara pasif selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini tak terkecuali untuk mata pelajaran TI&K di tingkat SMP, terutama untuk kelas VII. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Batusangkar, ditemukan adanya ketidakaktifan siswa kelas VII pada umumnya dalam proses belajar mengajar berlangsung. Siswa sekedar mengikuti pelajaran yang diajarkan guru di dalam kelas, yaitu dengan hanya mendengarkan ceramah, mencatat dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru tanpa adanya respon, kritik, dan pertanyaan dari siswa kepada guru sebagai *feed back* atau umpan balik dalam kegiatan belajar mengajar.

Ketidakaktifan siswa ini terjadi karena materi pelajaran TI&K untuk kelas VII didominasi oleh materi yang bersifat teori. Hal tersebut dapat dilihat dari Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata

pelajaran TI&K yang dikembangkan dalam silabus pada (Lampiran 1). Berdasarkan SKKD tersebut, jelas bahwa materi TI&K untuk kelas VII lebih terfokus oleh materi yang bersifat teori. Siswa dihadapkan kepada teori-teori sebelum melakukan praktek dalam pengoperasian komputer. Hal ini membuat siswa mengeluh dan merasa bosan mengingat pelajaran TI&K dalam persepsi mereka adalah mata pelajaran yang bersifat praktek sementara kenyataan yang mereka hadapi tidak seperti yang dipersepsikan itu. Keinginan siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar mata pelajaran TI&K cenderung menurun, aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar cenderung kurang diperhatikan.

Demikian juga dengan guru yang hanya mengejar waktu mengingat harus mengajarkan materi yang cukup banyak tetapi dengan jam pelajaran yang disediakan relatif singkat, tanpa memperdulikan siswanya paham atau tidak. Sehingga hal ini membuat siswa kurang tertarik mengikuti mata pelajaran TI&K, padahal beberapa faktor yang mempengaruhi siswa tertarik pada mata pelajaran TI&K adalah minat, hasrat dan cita-cita siswa itu sendiri, kemudian disusul faktor-faktor berikutnya yaitu faktor guru di dalam mengajar, kelengkapan buku-buku yang dimiliki siswa, kondisi siswa, kondisi kelas, motivasi siswa itu sendiri, serta dorongan orang tua. Kondisi siswa merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk dapat mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dalam hal ini kondisi siswa yang dimaksud adalah aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Jika permasalahan tersebut masih berlangsung terus menerus maka akan mengakibatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar terhambat. Siswa akan beranggapan bahwa belajar TI&K bukanlah kebutuhan, hanya tuntutan kurikulum saja, karena siswa merasa tidak mendapatkan makna dari materi yang dipelajarinya.

Mata pelajaran TI&K dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Selain itu mata pelajaran ini perlu diperkenalkan 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 belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil-hasil dari TI&K banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Dengan demikian selain sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja.

Maka dari itu, dibutuhkan salah satu cara untuk mengatasi berbagai permasalahan di atas, yaitu dengan memantau dan memperhatikan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tingkat kesukaran dan permasalahan yang dihadapi siswa berkurang. Selanjutnya akan dapat terdeteksi oleh guru siswa yang kurang aktif dan siswa yang aktif, karena hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Oleh karena itu, guru mencoba menggunakan metode belajar aktif. Metode belajar aktif

adalah belajar yang memperbanyak aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dari berbagai sumber, untuk dibahas dalam proses pembelajaran dalam kelas, sehingga memperoleh berbagai pengalaman yang tidak saja menambah pengetahuan, tapi juga kemampuan analisis dan sintesis. Metode belajar aktif yang digunakan adalah pembelajaran *tipe Quiz Team*.

Pembelajaran *tipe Quiz Team* merupakan salah satu pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Melvin Silberman dimana siswa dibagi kedalam beberapa tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban dan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatannya. Dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Dan siswa akan memiliki minat untuk belajar TI&K.

Apabila dalam proses pembelajaran TI&K dibuat menyenangkan, dimana penggunaan model pembelajaran yang tepat dan dapat membangkitkan keaktifan serta pemahaman siswa pada TI&K siswa akan merasa lebih senang dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga tidak ada lagi keluhan tentang rendahnya hasil belajar TI&K pada siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Metode Belajar Aktif *Tipe Quiz Team* terhadap Hasil Belajar TI&K siswa kelas VII SMPN 2 Batusangkar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian antara lain :

1. Materi untuk kelas VII didominasi oleh materi yang bersifat teori.
2. Siswa sering mengeluh dan merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung karena dalam persepsi mereka pelajaran TI&K merupakan pelajaran yang bersifat praktek.
3. Guru tidak memperdulikan siswa paham atau tidak dengan pelajaran, mengingat cukup banyak materi yang diajarkan dengan jam pelajaran yang relatif singkat.
4. Pembelajaran menjadi kurang optimal sehingga hasil belajar rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Metode Belajar Aktif *tipe Quiz Team* lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan metode konvensional pada Mata Pelajaran TI&K pada kelas VII SMP Negeri 2 Batusangkar?
2. Apakah perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Metode Belajar Aktif *Tipe Quiz Team* dan metode pembelajaran konvensional signifikan?

D. Batasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih terfokus dan terarah maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Quiz Team* (untuk kelas eksperimen) dan metode *Konvensional* (untuk kelas kontrol).
2. Pokok bahasannya yaitu Peranan dan Dampak Negatif penggunaan TIK dalam kehidupan sehari-hari.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Efektivitas Metode Belajar Aktif *tipe Quiz Team* terhadap hasil belajar TIK siswa kelas VII SMPN 2 Batusangkar.

F. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan agar siswa dapat belajar bersosialisasi yaitu dengan cara memahami perbedaan-perbedaan antar kelompok serta dapat bertukar pikiran antar sesama anggota kelompok.
2. Sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran TI&K oleh guru.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan merupakan wahana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku kuliah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Efektivitas

Pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Menurut Sondang P. Siagian (2001:24) efektivitas adalah:

Pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya.

Adapun pengertian efektivitas menurut Prasetyo Budi Saksono dalam Starawaji (2009:2) adalah :“ Efektivitas adalah seberapa besar tingkat kelekatan output yang dicapai dengan output yang diharapkan dari sejumlah input “.

Dari pengertian-pengertian efektifitas tersebut dapat disimpulkan bahwa efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu.

B. Belajar

Menurut Sardiman (2001:20) bahwa: “Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya pendengaran, membaca, mengamati dan lain sebagainya”. Belajar

itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Sejalan dengan itu Menurut Hamalik (2005:28) yang mengemukakan “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungannya”.

Lebih lanjut Sudjana (1991:28) mengemukakan bahwa :

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksi dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Dengan demikian belajar mengutamakan proses dari pada hasil. Melalui proses tersebut siswa memahami dan berinteraksi dengan lingkungan sehingga diperoleh perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.

Menurut William Burton dalam Hamalik (2005:31) ciri-ciri belajar adalah:

- a. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, bereaksi, dan melampaui (*under going*).
- b. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- c. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
- d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
- e. Proses belajar dan hasil belajar yang disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
- f. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
- g. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
- h. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
- i. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.

- j. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
- k. Proses belajar berlangsung secara efektif dibawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
- l. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.
- m. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
- n. Hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
- o. Hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian.
- p. Hasil-hasil belajar yang dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa proses belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

C. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam materi pelajaran. Setelah melalui proses pembelajaran siswa memperoleh informasi dan pengetahuan yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa. Seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar bila terjadi perubahan tingkah laku dalam diri orang tersebut karena latihan dan pengalaman. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar. Hasil belajar peserta didik biasanya dinyatakan dalam rangka, untuk memperoleh nilai tersebut dilakukan penilaian.

Menurut Sudjana (2001:3) penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan

kriteria tertentu, jadi hasil belajar adalah sesuatu yang mereka peroleh, amati, pahami, dan mereka amalkan dari proses belajar yang mereka lakukan. Adapun tujuan penilaian hasil belajar menurut Arikunto (1999:7) adalah untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah dipahami oleh siswa dan dengan menggunakan metodenya sudah tepat atau belum.

Berdasarkan uraian di atas bahwa proses pembelajaran membutuhkan penilaian dalam bentuk hasil belajar yang dapat digunakan untuk melihat berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar.

Seperti yang dijelaskan Sudjana (2001:22) penilaian hasil belajar mencakup pada:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni aspek pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
3. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerak refleks, keterampilan, gerakan dasar, kemampuan konseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerak keterampilan kompleks, gerak ekspresif dan interpretatif.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku karena adanya usaha yang didapat setelah melakukan kegiatan belajar. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Ranah kognitiflah yang banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa ada dua yakni faktor intern dan faktor ekstern.

1. Faktor Intern, terbagi atas faktor:

a. Faktor jasmaniah:

- 1) Faktor kesehatan adalah anggota badan berada dalam keadaan baik dan bebas dari penyakit.
- 2) Cacat tubuh adalah kurang sempurnanya tubuh atau badan seseorang. Seseorang yang mengalami cacat tubuh baik yang serius maupun ringan akan mengalami kesulitan dalam belajar.

b. Faktor psikologis:

- 1) Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.
- 2) Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
- 3) Bakat adalah kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir, setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Jika bahan pelajaran

yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

- 4) Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan belajar yang akan dicapai. Untuk membentuk motif yang kuat dapat dilaksanakan dengan adanya latihan-latihan dan pengaruh lingkungan.
- 5) Kematangan adalah suatu fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melakukan kecakapan baru.
- 6) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau beraksi. Kesiapan perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan sudah ada kesiapan maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c. Faktor kelelahan

Kelelahan mempengaruhi hasil belajar, agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajar.

2. Faktor Ekstern, terbagi atas faktor:

a. Faktor keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang paling dekat dalam kehidupan siswa. Salah satu faktor penentu dalam keluarga adalah orang tua. Orang tua harus dapat menciptakan suatu keadaan dimana si anak berkembang dalam suasana ramah tamah, kejujuran dan kerjasama yang diperlihatkan oleh masing-masing anggota keluarga

dalam hidup mereka setiap hari. Faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar anak dalam keluarga, meliputi cara mendidik, hubungan orang tua dengan anak dan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Sekolah sebagai tempat dimana siswa menuntut ilmu juga ikut menentukan hasil belajar siswa. Hubungan siswa dengan guru, hubungan siswa dengan siswa lain, kurikulum, metode pembelajaran, sarana dan prasarana yang tersedia. Masalah-masalah yang ada di sekolah dan kurang menarik bagi siswa akan mengurangi minat belajar siswa di sekolah. Dan hasil belajar yang diperoleh tidak akan maksimal.

c. Faktor masyarakat

Kehidupan masyarakat di sekitar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika masyarakat di sekitar siswa melakukan kebiasaan yang tidak baik, akan berpengaruh buruk pada siswa yang ada di lingkungan itu. Akibatnya belajar siswa terganggu dan bahkan siswa kehilangan semangat belajar. Sebaliknya jika lingkungan siswa adalah orang yang baik, siswa terpengaruh ke hal-hal baik. Pengaruh itu dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat, dan hasil belajar yang diperoleh akan baik.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar yakni faktor intern dan faktor eksternal. Kedua faktor ini saling berkaitan satu sama lain. Jika terdapat kondisi yang tidak

mendukung pada faktor-faktor tersebut maka dapat menimbulkan kesulitan belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

D. Tinjauan tentang Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K)

Menurut Puskur Diknas Indonesia (2006), Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi.

- a. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.
- b. Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media.

2. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Tingkat SMP.

Mata pelajaran TI&K bisa dikatakan sebagai mata pelajaran yang relatif baru pada tahun 2004 dan menjadi mata pelajaran wajib dipelajari oleh peserta didik di sekolah. Pada mata pelajaran ini peserta didik mengenal, mempraktikan dan menguasai berbagai komponen dan kegunaan dari berbagai perangkat teknologi informasi. Mata pelajaran TIK dimaksudkan untuk mempersiapkan kompetensi peserta didik di

bidang TI&K agar mampu menghadapi perkembangan TI&K yang sedemikian berkembang pesat sehingga mereka mampu menghadapi tantangan global dan perubahan yang sangat cepat.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada tingkat SMP/MTs mencakup tentang pemahaman konsep pengetahuan TI&K, pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta melakukan pengoperasian dasar dalam penggunaan komputer.

E. Tinjauan tentang Metode Belajar Aktif (*Active Learning*)

1. Pengertian

Menurut Dalvin (2006) pembelajaran aktif adalah

Belajar yang memperbanyak aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dari berbagai sumber, untuk dibahas dalam proses pembelajaran dalam kelas, sehingga memperoleh berbagai pengalaman yang tidak saja menambah pengetahuan, tapi juga kemampuan analisis dan sintesis.

Lebih lanjut Indrawati dan Setiawan (2009) mengemukakan “Pembelajaran Aktif yaitu pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*Student Centered*) dari pada berpusat pada guru (*Teaching Centered*)”. Untuk mengaktifkan siswa kata kunci yang harus dipegang oleh guru adalah adanya kegiatan yang dirancang untuk dilakukan siswa baik kegiatan berfikir (*Minds-on*) dan berbuat (*Hands-on*). Fungsi dan peran guru lebih banyak sebagai fasilitator.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu proses pembelajaran dimana Guru harus menciptakan suasana pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa menjadi aktif bertanya, mengemukakan gagasan, serta mencurahkan perhatian secara penuh dalam belajar yang menimbulkan kenyamanan bagi siswa untuk belajar.

2. Karakteristik Pembelajaran Aktif

Sekolah yang melakukan pembelajaran aktif dengan baik harus mempunyai karakteristik, yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, guru membimbing dalam terjadinya pengalaman belajar, tujuan kegiatan tidak hanya sekedar mengejar standar akademis, pengelolaan kegiatan pembelajaran, dan penilaian. Pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa dituntut untuk 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, Nurhayati (2007).

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.

F. Tinjauan tentang Pembelajaran *Tipe Quiz Team*

Pembelajaran *Tipe Quiz Team* merupakan metode pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Melvin Silberman, yang mana dalam tipe quiz teams ini siswa dibagi menjadi tiga atau empat tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan. *Tipe Quiz Team* ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang telah mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau membuat mereka takut.

Dalam *tipe Quiz Team* ini, diawali dengan guru menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam 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 pembelajaran *tipe quiz team* adalah sebagai berikut:

1. Memilih topik yang akan disajikan
2. Membentuk siswa menjadi 3 tim.
3. Menjelaskan format pelajaran dan memulai penyajian materi.
Penyajian materi dibatasi kurang lebih 10 menit.
4. Memberikan instruksi kepada tim A untuk menyiapkan quiz secara singkat. Quiz tersebut harus sudah selesai dalam waktu 15 menit.
Sedangkan Tim B, C menggunakan waktu untuk memeriksa catatan mereka.
5. Selanjutnya Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota Tim B. Jika Tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, maka Tim C segera menjawab pertanyaan tersebut.
6. Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota tim dan mengulang proses tersebut.
7. Setelah segmen pertama selesai dilanjutkan dengan segmen kedua yang dilanjutkan oleh tim B.
8. Setelah tim B selesai memandu quiz dilanjutkan dengan segmen ketiga. Tunjukkan tim C sebagai pemandu quiz berikutnya.

Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode belajar aktif *Quiz Teams* ini siswa bersama-sama dengan kelompoknya mempelajari materi dalam lembar kerja, mendiskusikan materi, saling memberikan arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban. Melalui pembelajaran dengan metode belajar aktif *Quiz Teams* ini diharapkan semua siswa dalam kelas aktif dalam memberikan pertanyaan dan jawaban. Selain itu siswa juga mampu bekerjasama dengan siswa lainnya untuk memahami materi. Dalam metode belajar aktif *Quiz Teams* selain menuntut siswa untuk aktif, di setiap pertemuan juga diadakan pertandingan akademis antar tim yang mana di dalam kelas tersebut terbagi dari 3 kelompok besar.

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. Dengan adanya usaha dan motivasi siswa dalam belajar, maka mereka akan merasa mudah dalam menyelesaikan soal-soal tes dan memperoleh hasil belajar yang baik.

G. Penelitian yang relevan

1. Susanti, Marina. 2009. *Penggunaan Strategi Belajar Kuis Tim untuk Meningkatkan aktivitas Belajar Ekonomi Siswa kelas VIII.4 SMPN 9 Padang*. Dari hasil penelitian ini terdapat peningkatan aktivitas siswa setelah menggunakan Strategi Belajar Kuis Tim.

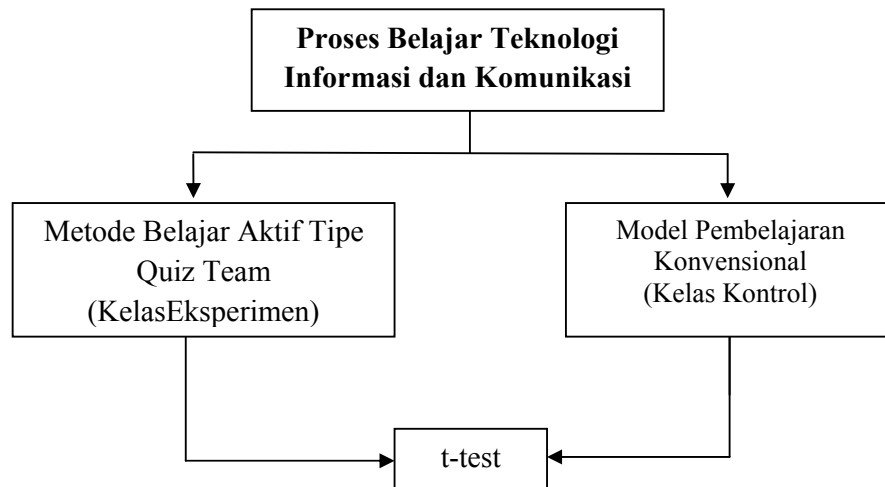
2. Nurhayati, Eva. 2007. *Pengaruh Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Team terhadap minat belajar dan hasil belajar Akuntansi siswa kelas X AK SMKN 3 Jepara*. Dari hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar Akuntansi siswa setelah menggunakan metode belajar aktif tipe Quiz Team pada kelas eksperimen.

H. Kerangka Konseptual

Penerapan suatu model pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Penggunaan metode belajar aktif tipe quiz team merupakan alternatif untuk mengaktifkan siswa dalam belajar. Dalam model pembelajaran ini siswa berperan aktif dan adanya interaksi sesama siswa.

Pada pendekatan pembelajaran tipe quiz teams ini guru menyajikan pelajaran secara klasikal terlebih dahulu, kemudian siswa dibagi kedalam beberapa tim secara heterogen. Setelah itu siswa berdiskusi kelompok dan melakukan kompetisi antar tim kelompok.

Keistimewaan dalam metode belajar aktif tipe quiz teams ini adalah bagi kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi diberikan penghargaan untuk memotivasi hasil kerja kelompok yang lebih baik. Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 . Kerangka Konseptual Penelitian

I. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini siswa dibagi atas dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas ini diberi perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen siswa diberi perlakuan yaitu menggunakan metode belajar aktif tipe quiz teams dan kelas kontrol tanpa diberi perlakuan yaitu dengan model konvensional yaitu dengan metode ceramah. Setelah selesai pokok bahasan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes akhir untuk melihat hasil belajar kedua kelas tersebut setelah diberi perlakuan. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Posttest only control group design*.

No	Kelompok	Perlakuan	Hasil belajar
1	Kelas eksperimen	X	T
2	Kelas kontrol	-	T

Sumber: Arikunto (2006:212)

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X = Perlakuan menggunakan Metode Belajar Aktif tipe Quiz Teams

T = Tes akhir yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada akhir pelajaran.

- = Perlakuan menggunakan Model Konvensional

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan. Oleh karena itu di dalam penelitian ini hipotesis yang akan digunakan adalah hipotesis H_0 dan H_1 .

$H_0: \mu_1 < \mu_2$: Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih tinggi dalam mata pelajaran TIK dibandingkan dengan Model Konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Batusangkar.

$H_a: \mu_1 > \mu_2$: Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih tinggi dalam mata pelajaran TIK dibandingkan dengan Model Konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Batusangkar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 76,56 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 67,97. Jadi dari nilai rata-rata kedua kelompok, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang belajar dengan Metode Belajar Aktif tipe *Quiz Teams* nilai rata-ratanya “lebih tinggi” dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional.
2. Dari hasil pengujian perbedaan mean dengan menggunakan uji t menunjukkan t hitung (4,32) lebih besar dari t tabel (2,66 dk 62) pada taraf signifikan $\alpha 0,01$, dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen yang belajar dengan Metode Belajar Aktif tipe *Quiz Teams* pada kelas VII₁ dibanding kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada kelas VII₂ SMP Negeri 2 Batusangkar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Teams* dalam pembelajaran TIK di SMP Negeri 2 Batusangkar perlu dikembangkan sebagai variasi pembelajaran TIK yang relevan guna meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi kepala sekolah, hendaknya memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk menambah pengetahuan dalam bentuk mengikuti pelatihan atau seminar yang berkaitan dengan metode pembelajaran, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalvi. 2006. *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Agama dengan Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Team*. Jurnal Guru
- Dani. 2010. <http://dansite.wordpress.com/2009/03/28/pengertian-efektifitas/> tanggal 16 april 2010 jam 13.55 WIB
- Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2006). *Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VII SMP semester I*.
- Eva Nurhayati. 2007. *Pengaruh Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Team terhadap minat belajar dan hasil belajar Akuntansi siswa kelas X AK SMKN 3 Jepara*. Skripsi. Jepara: Fakultas Ekonomi UNES. Download PDF tanggal 14 April 2010.
- Hasan, dkk. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Padang: FIS UNP.
- Hermawan Endang. 2009. *Tinjauan Teoritis tentang memperkenalkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi disekolah*. Dikutip dari www.endhernet.blogspot.com. Download tanggal 14 April 2010
- Ibrahim, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Indrawati dan Setiawan. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Jakarta: PPPPTK Program Bermutu.
- Marina Susanti. 2009. *Penggunaan Strategi Belajar Kuis Tim Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Ekonomi Siswa Kelas VIII.4 SMPN 9 Padang*. Skripsi. Padang: Fakultas Ekonomi UNP.
- Nana Sudjana. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- _____. 2001. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- _____. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raya Grafindo Persada.