

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF
QUIZ TEAM BERBANTUAN VIDEO TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS VII SMP N 1 LUBUK BASUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:
RANI
NIM/BP. 17004146/2017

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

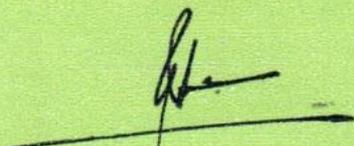
HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF
QUIZ TEAM BERBANTUAN VIDEO TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS VII SMP N 1 LUBUK BASUNG**

Nama : Rani
NIM/BP : 17004146/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Desember 2021

Pembimbing,



**Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D.
NIP. 19580517 198503 2 001**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP. 19830126 200812 2 062**

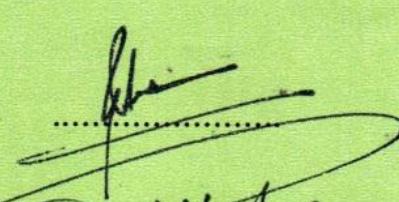
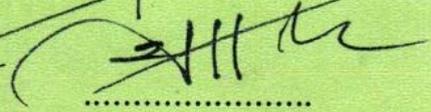
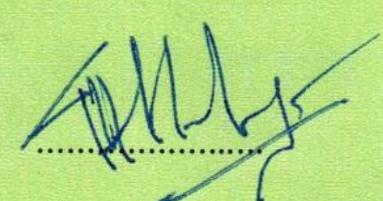
HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Quiz Team*
Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata
Pelajaran IPA Kelas VII SMP N 1 Lubuk Basung.
Nama : Rani
NIM/BP : 17004146/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Desember 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D. NIP. 19580517 198503 2 001	
Anggota	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D. NIP. 19590716 198602 1 001	
Anggota	: Meldi Ade Kurnia Yusri, ST., M.Pd.T. NIP. 19840523 200812 1 003	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rani
NIM/Thn Masuk : 17004146/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif
Quiz Team Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP N 1
Lubuk Basung.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis (skripsi) saya ini hasil karya sendiri dan benar keasliannya, sesuai dengan arahan dari pembimbing.
2. Dalam karya tulis ini terdapat pendapat orang lain yang dicantumkan sebagai acuan dengan cara menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan di daftar pustaka.
3. Karya tulis ini sah apabila telah ditandatangani asli oleh pembimbing, tim penguji dan ketua jurusan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Padang, 15 Desember 2021
Yang Menyatakan,



Rani
NIM/BP. 17004146/2017

ABSTRAK

Rani. (2021): Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Quiz Team* Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP N 1 Lubuk Basung. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran di SMP N 1 Lubuk Basung, terlihat bahwa strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat atau kurang efektif saat proses pembelajaran di kelas. Guru terlalu banyak mengambil waktu pembelajaran dalam menjelaskan materi. Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam bertanya dan menanggapi pertanyaan saat kegiatan belajar. Media yang digunakan guru hanya *powerpoint* berbentuk tulisan tanpa ada suara dan gambar. Hasil belajar siswa masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 78. Untuk mencoba hal tersebut, peneliti melaksanakan penelitiannya tentang pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* berbantuan video terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas VII di SMP N 1 Lubuk Basung.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 1 Lubuk Basung terdiri atas 7 kelas yang berjumlah 201 orang. Teknik pengambilan sampel adalah teknik *Purposive Sampling*. Kelas VII.5 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.7 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, alat pengumpul data menggunakan lembar tes dan lembaran jawaban siswa. Jenis data yang digunakan adalah data primer dan sumber data berasal dari nilai siswa kelas VII yang menjadi sampel. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan *t-test*.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 78,30 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 67,94. Hasil perhitungan menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} yaitu 11,9231, sedangkan t_{tabel} yaitu $df (N_1 - 1) + (N_2 - 1) = 54$ pada taraf signifikan α 0,05 didapat harga t_{tabel} 2,000, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,9231 > 2,000$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* berbantuan video terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas VII di SMP N 1 Lubuk Basung.

Kata Kunci : Strategi Pembelajaran Aktif, *Quiz Team*, Video Pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Puji Syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat serta hidayah-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP N 1 Lubuk Basung**”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis telah banyak mendapat bantuan, arahan dan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Dan pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada :

1. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D., selaku Penasehat Akademik sekaligus pembimbing skripsi yang telah membantu dengan segala ketulusan hati serta kesabaran dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan arahan, fasilitas serta dukungan moral, sehingga memudahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan arahan dan fasilitas, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak-Ibu dosen, serta Staf Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama dibangku perkuliahan.
5. Bapak Aprianto, M.M., selaku Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Lubuk Basung.
6. Ibu Atmawati, S.Pd., selaku guru Mata Pelajaran IPA SMP N 1 Lubuk Basung, pamong sewaktu Praktek Lapangan Kependidikan semester Juli-Desember 2020 dan pembimbing selama penulis melakukan penelitian di SMP N 1 Lubuk Basung.
7. Teristimewa Ama tercinta yang dengan setulus hati mencurahkan kasih dan sayang tanpa almarhum ayah yang menemani disisinya, senantiasa memberikan dukungan moral dan materil, semangat yang tak terhingga kepada penulis serta doa yang tulus yang selalu mengiringi penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Bang Eka, Kak Lisa, Kak Juita Asni Dewi, S.Pd.I., Bang Anton, Adikku Muhammad Alfandi, Ante Yetti dan Om Kholil, yang selalu memberikan motivasi dan selalu menjadi pendengar yang baik jika berkeluh kesah, terima kasih dukungan moral dan materil serta doa yang tulus yang selalu mengiringi penulis.

9. Arika Wijaya, A.Md., orang terkasih yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta dukungan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Sahabat seperjuangan Pipi Diana Sari, Sintya Andayani, S.M, Fanny Putri Utami, Bayu Wananda, Suci Nurhasanah dan Yolanda Pratiwi, terima kasih untuk kebersamaannya yang penuh kesederhanaan selama menjalani masa-masa perkuliahan.
11. Teman-teman seperjuangan TP 17 Enjoy (Teknologi Pendidikan 2017) yang telah saling membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena “tak ada gading yang tak retak”, meskipun demikian penulis telah berusaha dengan maksimal agar skripsi ini dapat menjadi sebuah karya ideal. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menambah pengetahuan penulis di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi kepada semua pihak. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah berjasa bagi penulis selama menempuh perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini dengan pahala yang berlipat ganda.

Aamiin yaa rabbal Aalamin.

Padang, Desember 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
Bab I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	11
1. Pengertian Pengaruh	11
2. Strategi Pembelajaran Aktif.....	12
3. Strategi Pembelajaran Aktif tipe <i>Quiz Team</i>	14
4. Hasil Belajar	18
5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SMP Kelas VII	20
6. Media Pembelajaran	22
7. Kaitan Strategi Pembelajaran Aktif tipe <i>Quiz Team</i> dengan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	26
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Konseptual.....	29
D. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	31
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	31

1. Populasi Penelitian.....	31
2. Sampel Penelitian	32
C. Desain Penelitian	33
D. Jenis dan Sumber Penelitian	34
1. Jenis Data Penelitian.....	34
2. Sumber Data Penelitian	34
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	35
1. Teknik Pengumpulan Data	35
2. Alat Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	35
1. Uji Normalitas	36
2. Uji Homogenitas	37
3. Uji Hipotesis	38
G. Prosedur Penelitian	39
1. Tahap Persiapan.....	39
2. Tahap Pelaksanaan.....	40
3. Tahap Penyelesaian.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	43
1. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	43
2. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	45
B. Analisis Data.....	47
1. Uji Normalitas	48
2. Uji Homogenitas	49
3. Uji Hipotesis	50
C. Pembahasan	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai rata-rata UTS IPA kelas VII Tahun 2021/2022	6
2. Populasi siswa kelas VII SMPN 1 Lubuk Basung	32
3. Sampel penelitian	33
4. Desain penelitian	34
5. Persiapan perhitungan uji <i>bartlett</i>	37
6. Tahap pelaksanaan penelitian kelas sampel dan eksperimen.....	40
7. Data nilai kelas eksperimen dengan strategi pembelajaran aktif tipe <i>quiz</i> <i>team</i> berbantuan video	44
8. Data nilai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.....	46
9. Data kesimpulan kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	47
10. Hasil perhitungan uji normalitas	48
11. Hasil perhitungan uji homogenitas.....	49
12. Persiapan uji hipotesis.....	50
13. Hasil pengujian <i>t-test</i>	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konseptual	29
2. Histogram distribusi data nilai kelas eksperimen.....	45
3. Histogram distribusi data nilai kelas kontrol	47
4. Pembagian siswa duduk bersama kelompok.....	119
5. Anggota kelompok memperhatikan tayangan video pembelajaran	119
6. Anggota kelompok merumuskan kuis.....	120
7. Kelompok pemandu mengajukan kuis	120
8. Salah satu kelompok menjawab pertanyaan yang diberikan pemandu kuis ..	121
9. Salah satu siswa menyimpulkan materi yang dipelajari	121
10. Skor kuis di papan tulis	122
11. Siswa melakukan evaluasi setelah pembelajaran.....	122
12. Guru menerangkan materi pembelajaran	123
13. Guru dan siswa melakukan tanya jawab	123
14. Siswa melakukan evaluasi pembelajaran.....	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus IPA	63
2. RPP Kelas Eksperimen	72
3. RPP Kelas Kontrol	82
4. Kisi-Kisi Soal	90
5. Lembar Soal Tes	92
6. Kunci Jawaban	97
7. Lembar Jawaban.....	98
8. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	99
9. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	100
10. Nilai Hasil Belajar IPA Berdasarkan Urutan Nilai Terkecil	101
11. Perhitungan Means dan Varians Skor	102
12. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Eksperimen.....	104
13. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Kelas Kontrol.....	106
14. Uji Homogenitas	108
15. Uji Hipotesis menggunakan <i>t-test</i>	110
16. Tabel Nilai z Distribusi Normal.....	112
17. Tabel Nilai Kritis Uji <i>Liliefors</i>	113
18. Tabel Nilai Chi Kuadrat	114
19. Tabel Nilai Distribusi t.....	115
20. Surat Izin Penelitian dari Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan .	116
21. Surat Izin Penelitian dari Camat Lubuk Basung	117
22. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian dari SMP N 1 Lubuk Basung ...	118
23. Dokumentasi	119

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses yang sangat penting dalam pendidikan. Bahkan tidak jarang hasil akhir dari pendidikan ditentukan oleh keberhasilan proses pembelajaran. Inti dari kegiatan pembelajaran dalam pendidikan adalah belajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara penuh. Guru dan siswa perlu berperan aktif dalam proses pembelajaran. Peran aktif guru dan siswa akan membawa keberhasilan dalam pencapaian tujuan pendidikan. Sebaliknya jika guru dan siswa tidak berperan aktif, maka tujuan pendidikan tidak tercapai. Oleh karena itu, peran aktif guru dan siswa sangat penting dalam kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Ainin, dkk (2020:121), menjelaskan bahwa sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang memiliki tujuan untuk menciptakan tercapainya tujuan pendidikan dengan tanggung jawab yang besar dan diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas di masa mendatang. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, ada beberapa komponen utama yang harus dicapai salah satunya dengan menerapkan strategi mengajar di kelas. Seorang guru diharapkan dapat mengembangkan satu atau beberapa metode, strategi, atau teknik mengajar sesuai dengan situasi dan kondisi yang mempengaruhi kebutuhan belajar mengajar di kelas. Selain dengan menerapkan strategi mengajar, guru juga perlu menanamkan konsep pengetahuan ilmiah kepada peserta didik dengan cara mendalami dan mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam.

Ainin, dkk (2020:122), mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak mempelajari proses-proses dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dipecahkan oleh peserta didik secara ilmiah. Sikap ilmiah yang dimiliki peserta didik bertujuan untuk mempelajari gejala-gejala alam melalui observasi, eksperimen dan analisis yang rasional sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, berpikir kritis dan keaktifan siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA lebih diarahkan pada pemahaman konsep pengetahuan ilmiah dalam memecahkan masalah, sehingga Mata Pelajaran IPA memiliki peranan dan fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran IPA guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk dapat membuat siswa aktif dan mandiri selama proses pembelajaran berlangsung, baik secara individu maupun kelompok.

Guru merupakan titik sentral yang mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana kegiatan yang mendukung dalam proses pembelajaran IPA. Di mana seorang guru harus mampu memilih strategi yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru diberi kebebasan untuk memanfaatkan berbagai macam strategi yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Menurut Raehang (2014:158-165), bahwa ada sebelas macam strategi pembelajaran aktif yaitu: (1) Model *Jigsaw*; (2) Model *Think Pair Share*; (3) Model Investigasi Kelompok; (4) *Critical Incident*; (5) *Question Student Have*; (6) *Index Card Match*; (7) *Quiz Team Strategies*; (8) *Two Stay Two Stray*; (9) *Pair Check*; (10) *The Power of Two*; dan (11) *Cooperative Script*.

Dari berbagai macam strategi pembelajaran aktif yang berkembang saat ini, peneliti lebih memilih untuk menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team*, dikarenakan strategi ini dapat menumbuhkan keaktifan siswa, baik aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan di dalam kelas.

Menurut Wasiyah dalam penelitiannya (2014), penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* merupakan strategi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses belajar. Di mana terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan strategi konvensional.

Wulantika, dkk (2011:3), mengemukakan bahwa strategi pembelajaran *quiz team* merupakan usaha seorang pendidik dalam meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Dengan menggunakan strategi pembelajaran *quiz team*, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan bertanya siswa dalam proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran tipe *quiz team* merupakan salah satu pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman. Strategi pembelajaran tipe *quiz team* merupakan suatu teknik atau strategi seorang pendidik untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Dalam tipe ini siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil dengan masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab soal.

Adapun cara siswa dalam merumuskan *quiz* yaitu : (1) Siswa dibagi kedalam empat kelompok yaitu kelompok A, B, C, dan D; (2) Siswa mempelajari materi yang telah dibagikan perkelompok oleh guru; (3) Siswa mendengarkan guru menyampaikan materi di depan kelas selama ≤ 10 menit; (4) Masing-masing kelompok menyiapkan pertanyaan; (5) Kelompok A menjadi pemandu kuis dengan mengarahkan pertanyaan singkat kepada kelompok B; (6) Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan dalam waktu 5 menit, maka akan dilemparkan kepada kelompok C ataupun kelompok D; (7) Jika sudah selesai dilanjutkan dengan segmen kedua yaitu kelompok B membuat pertanyaan dan langkah selanjutnya seperti begitu seterusnya sampai kepada kelompok D sebagai pemberi pertanyaan.

Untuk mendukung terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *quiz team*, maka diperlukan sebuah media pembelajaran berupa video untuk menarik perhatian siswa pada saat belajar. Kustandi dan Sutjipto (2011:25), menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membuat pengajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan membuat siswa aktif dalam melakukan kegiatan belajar.

Media video ini dapat menambah daya tarik siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, maka penggunaan media video ini menjadi poin penting yang harus diperhatikan. Media video dapat menambah suatu dimensi baru dalam pembelajaran. Video dimanfaatkan dalam setiap ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi keadaan

alam yang ada di lingkungan sekitar sehingga ditemukan unsur warna, suara dan gerak yang mampu membuat karakter terasa lebih hidup. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dalam pembelajaran efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam merekam kegiatan motorik dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan, evaluasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada 15 April 2021 dengan guru Mata Pelajaran IPA di SMP N 1 Lubuk Basung, peneliti menemukan fenomena bahwa masih banyak guru yang menggunakan strategi kurang tepat atau kurang efektif saat proses pembelajaran di kelas, hal ini dibuktikan dari strategi yang digunakan guru dengan banyak menjelaskan materi seperti ceramah di depan kelas. Guru terlalu banyak mengambil waktu pembelajaran dalam menjelaskan materi tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan guru mengambil waktu pembelajaran selama 1 x 30 menit. Siswa kurang berpartisipasi aktif pada saat proses pembelajaran IPA, hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang tidak bertanya dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan media *powerpoint* dengan bentuk tulisan saja tanpa ada variasi suara dan gambar, yang membuat siswa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini dibuktikan pada saat proses pembelajaran dengan ditayangkannya media *powerpoint* untuk mendukung penjelasan materi yang diberikan guru. Banyak nilai hasil belajar siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 78,

hal ini dibuktikan dengan adanya nilai hasil Ulangan Tengah Semester yang masih di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:3), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diterima dari suatu interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil akhir dari suatu proses belajar mengajar dan merupakan perwujudan dari kemampuan diri yang optimal setelah menerima pelajaran (Wulantika, dkk. 2011:3).

Berdasarkan hasil studi di SMPN 1 Lubuk Basung hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran IPA belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah. Dapat dilihat dari nilai Ulangan Tengah Semester IPA Kelas VII SMPN 1 Lubuk Basung pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai rata-rata Ujian Tengah Semester IPA kelas VII Tahun 2021/2022

No.	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Nilai Rata-Rata
1.	VII.1	30	78	46,13
2.	VII.2	30	78	48,16
3.	VII.3	28	78	58,38
4.	VII.4	29	78	60,42
5.	VII.5	28	78	45,16
6.	VII.6	28	78	57,81
7.	VII.7	28	78	45,22

Sumber: Guru Mata Pelajaran IPA di SMP N 1 Lubuk Basung.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan terdahulu, yaitu dengan memantau dan memperhatikan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dapat melihat mana siswa yang aktif dan siswa yang pasif, karena hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Oleh karena itu, guru

perlu mencoba strategi pembelajaran aktif yang dapat menuntut keaktifan siswa baik dalam aktif bertanya maupun aktif dalam menjawab dan menanggapi sebuah pertanyaan dalam proses pembelajaran IPA yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dengan berbantuan video.

Auliani (2018:12-13), mengemukakan bahwa ada beberapa kelebihan dalam menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* ini yaitu: (1) Menumbuhkan rasa bertanggung jawab dan berkompetisi yang sehat; (2) Dapat menghilangkan kebosanan dalam belajar; (3) Mengajak siswa untuk terlibat penuh; (4) Membangun kreativitas diri; dan (5) Menambah semangat dan minat belajar siswa. Selain itu, dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* ini akan memberikan kesempatan kepada siswa agar bisa mengembangkan kemampuannya secara terbimbing untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar secara berkelompok.

Strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* yang diterapkan guru diawali dengan menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam empat kelompok. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi yang telah diberikan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Sehingga terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan dan siswa akan memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk belajar IPA (Wiriasa, dkk. 2017).

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis mengajukan judul untuk penelitian ini, dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran

Aktif Tipe *Quiz Team* Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 1 Lubuk Basung”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif.
2. Guru terlalu banyak mengambil waktu dalam memberikan penjelasan materi.
3. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
4. Siswa jenuh dengan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *powerpoint* dengan bentuk tulisan saja.
5. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 78.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah dalam proses pembelajaran. Mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu yang dimiliki peneliti, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan hanya pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam KD 3.3 menjelaskan konsep campuran dan zat tunggal (unsur dan senyawa), sifat fisika dan kimia, perubahan fisika dan kimia dalam kehidupan sehari-hari. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VII SMP N 1 Lubuk Basung semester satu, tahun ajaran 2021/2022.

2. Objek Penelitian.

- a. Strategi pembelajaran meliputi : Strategi pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* berbantuan video pada kelas eksperimen dan strategi pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
- b. Hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “apakah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan video berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA di SMP N 1 Lubuk Basung?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan video pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII di SMP N 1 Lubuk Basung.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara akademik maupun praktis.

1. Manfaat Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi dalam menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* berbantuan video terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

kelas VII di SMP Negeri 1 Lubuk Basung dan mendukung teori-teori sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suasana pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih menarik, dan menumbuhkan partisipasi aktif siswa.

b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan guru mengenai strategi pembelajaran aktif dan kreatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah sebagai bahan masukan dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini dapat menjadi upaya meningkatkan kredibilitas sekolah melalui kreativitas dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan peneliti dapat lebih memahami wawasan tentang strategi pembelajaran *quiz team* berbantuan video terhadap hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Lubuk Basung.