

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Tinjauan Tentang Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team*

a. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif

Daniel Muijs & David Reynolds menjelaskan bahwa strategi pembelajaran aktif merupakan cara pengajaran yang sangat interaktif, dan siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan. Ini berarti mereka diberi kesempatan untuk merekam pembelajarannya dengan berbagai macam cara, yaitu secara verbal, tertulis, melalui melukis, menggambar, dan membangun sesuatu. Lebih lanjut beliau menyatakan bahwa anak-anak yang masih kecil akan belajar dengan paling baik bila mereka berinteraksi secara aktif dengan orang lain dan lingkungannya dari pada menjadi penerima pasif informasi.¹²

Bahrissalim & Abdul Haris menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif untuk membuat siswa aktif sejak awal pelajaran. Melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran.¹³

¹² Daniel Muijs & David Reynolds, *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008, hlm. 279

¹³ Bahrissalim & Abdul Haris, *Modul Strategi dan Model-model PAIKEM*, Jakarta: Depag Kemeneg RI, 2011, hlm. 73

Hal senada Moh. Sholeh Hamid menjelaskan bahwa strategi pembelajaran aktif merupakan segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antarsiswa maupun dengan pengajar. Strategi pembelajaran aktif juga merupakan salah satu cara yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga para siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungannya.¹⁴

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran aktif merupakan kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif untuk membuat siswa aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Di antara strategi pembelajaran aktif adalah strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team*.

b. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team*

Strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* merupakan salah satu strategi pembelajaran *active learning*. Strategi ini dikembangkan oleh Melvin L Silberman yang berfungsi menghidupkan suasana dalam proses belajar. Diharapkan dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif ini para siswa dapat lebih aktif untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan.

¹⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edu Tainment (Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas)*, Yogyakarta: Diva Press (Anggota IKAPI), 2011, hlm. 49

Hal ini sesuai dengan pendapat Melvin L. Silberman bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* merupakan strategi pembelajaran aktif yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab dan meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.¹⁵

Hal senada yang diungkapkan Agus Suprijono bahwa pada hakikatnya strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya. Nantinya para siswa akan dibagi ke dalam tiga kelompok, A, B, dan C. Dimana dari anggota kelompoknya memiliki tugas dan tanggung jawab yang sama. Suasana diskusi kelompok yang dibuat seperti kondisi permainan atau games, sehingga akan memberikan rasa semangat kepada para siswa untuk melakukan kompetensi antar kelompok.¹⁶

Hisyam Zaini menambahkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* adalah strategi yang dapat meningkatkan tanggung jawab belajar para siswa dalam suasana yang menyenangkan. Kegiatan belajar dilakukan dengan diskusi kelompok, setiap siswa dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kelompok A, B, dan C. Kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok B, jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lembar pertanyaan tersebut kepada kelompok C. Begitu seterusnya setiap kelompok mendapat giliran sebagai penanya dan menjawab. Kelompok

¹⁵ Melvin L. Silberman, *Loc.Cit.*

¹⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012, hlm. 114

yang mendapatkan poin kuis yang paling tinggilah yang menjadi pemenang dalam permainan kuis kelompok ini.¹⁷

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* merupakan strategi yang dapat menghidupkan suasana dalam proses belajar melalui kuis tim. Diharapkan dengan strategi pembelajaran ini para siswa dapat lebih aktif baik untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan, dan untuk melatih siswa agar terbiasa belajar kelompok secara harmonis untuk mencapai hasil belajar yang lebih efektif.

c. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team*

Melvin L. Silberman mengungkapkan langkah pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 3 tim.
- 2) Jelaskanlah skenario pembelajaran.
- 3) Sajikan materi pelajaran.
- 4) Mintalah tim A untuk menyiapkan pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Sementara tim B dan C menggunakan waktu untuk memeriksa catatan mereka.
- 5) Mintalah tim A memberikan pertanyaan kepada tim B. Jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, tim C diberi kesempatan untuk segera menjawabnya.

¹⁷ Hisyam Zaini, *Loc. Cit.*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Mintalah tim A melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kepada anggota tim C dan ulangi prosesnya.
- 7) Ketika kuis selesai, lanjutkan dengan bagian kedua dari pelajaran dan tunjukkan tim B sebagai pemimpin kuis atau sebagai penanya.
- 8) Setelah tim B menyelesaikan ujian tersebut, lanjutkan dengan bagian ketiga dan tentukan tim C pemimpin kuis atau sebagai penanya.¹⁸

Sedangkan Ismail menjelaskan bahwa langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam tiga bagian.
- 2) Guru membagi peserta didik menjadi tiga kelompok
- 3) Guru menjelaskan bentuk sesinya dan memulai melalui presentasi. Guru membatasi presentasi sampai 10 menit atau kurang.
- 4) Guru meminta tim A menyiapkan quiz yang berjawaban singkat. Quiz ini tidak memakan waktu lebih dari lima menit untuk persiapan. Tim B dan C memanfaatkan waktu untuk meninjau lagi catatan mereka.
- 5) Tim A menguji anggota tim B. Jika tim B tidak bisa menjawab, Tim C diberi kesempatan untuk menjawabnya.
- 6) Tim A melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kepada anggota TIM C, dan mengulangi proses yang sama.
- 7) Ketika quiz selesai, guru melanjutkan pada bagian kedua pelajaran, dan menunjuk TIM B sebagai pemimpin quiz.

¹⁸*Ibid*, hlm. 175

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8) Setelah Tim B menyelesaikan ujian tersebut, guru melanjutkan pada bagian ketiga dan menentukan tim C sebagai pemimpin quiz.¹⁹

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* diterangkan oleh dua pendapat para ahli, yaitu pendapat Melvin L. Silberman dan pendapat Ismail. Namun pada penelitian ini hanya akan menerapkan langkah-langkah yang dijelaskan oleh Melvin L. Silberman, karena memang beliau adalah orang yang mengembangkan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* tersebut.

d. Keunggulan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team*

Hisyam Zaini menjelaskan bahwa keunggulan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa bersama-sama dengan timnya mempelajari materi dalam lembaran kerja
- 2) Mendiskusikan materi, dan saling memberikan arahan
- 3) Siswa aktif saling memberi pertanyaan dan jawaban.
- 4) Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan melakukan uji coba secara langsung, sehingga siswa tidak mudah lupa dan memahami materi tersebut, serta berdampak terhadap meningkatkannya hasil belajar siswa.²⁰

¹⁹ Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: RaSAIL Media Group, 2011, hlm. 86

²⁰ Hisyam Zaini, *Loc. Cit.*

Selain memiliki keunggulan, menurut Hisyam Zaini bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* juga terdapat kelemahan, yaitu:

- 1) Ketika tim menjawab dengan salah atau tidak dapat menjawab, terkadang tim tidak diberikan kesempatan untuk memperbaikinya, sehingga tim yang lain menjawab.
- 2) Tidak bisa mengatur waktu dengan baik, materi yang tidak jelas atau memerlukan penguatan kembali, pasti tidak akan dapat dilakukan pengulangan oleh guru.²¹

2. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Soedijarto dalam Purwanto mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.²² Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan tes.

Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebagai hasil interaksi dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung kepada apa yang telah diketahui pembelajar, berupa konsep-

²¹ *Ibid*, hlm. 57

²² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, hlm. 44

konsep, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari.²³

Lebih lanjut Sofan Amri menyatakan bahwa untuk mengetahui perubahan perilaku siswa akibat belajar, maka hasil belajar harus diukur melalui kegiatan akademik dalam bentuk tes/ujian/ulangan.²⁴ Sedangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dalam penelitian ini diukur melalui tes ulangan setelah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team*.

Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa bila siswa tuntas dalam belajar, terampil melakukan suatu tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran tertentu, maka siswa yang demikian telah mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, agar proses dan hasil belajar siswa optimal maka mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan sampai pada tahap penilaian harus dipersiapkan dan dilaksanakan secara baik pula oleh guru.²⁵

Bloom dalam Nana Sudjana membagi tiga macam hasil belajar, yakni: (1) ranah kognitif, yaitu hasil belajar yang berkenaan dengan intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, (2) ranah afektif, yaitu

²³ Suyono, *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011, hlm. 127

²⁴ Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas (Metode, Landasan Teoritis-Praktis dan Penerapannya)*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2010, hlm. 27

²⁵ Hamzah B. Uno, *Assessment Pembelajaran (Salah satu Bagian Penting dari Pelaksanaan Pembelajaran yang Tidak Dapat Diabaikan adalah Penilaian)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012, hlm. 9

hasil belajar yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi, dan (3) ranah psikomotorik, yaitu hasil belajar yang berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotorik terdiri dari enam aspek, yakni gerakan refleksi, ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif (ungkapan), dan interpretatif (kesan, pendapat, dan pandangan).²⁶

Muhibbin Syah menjelaskan bahwa pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murit, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangibile* (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.²⁷

Hasil belajar yang harus diingat bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, melainkan perubahan perilaku secara universal atau menyeluruh. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para

²⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rineka Cipta, 2009, hlm. 22-23

²⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008, hlm. 216

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pakar pendidikan di atas adalah hasil belajar yang meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.²⁸

Berdasarkan pendapat sebelumnya, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan. Pencapaian tersebut diketahui dari tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran IPA yang berbentuk skor atau nilai

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk ruangan belajar yang mendukung hasil belajar yang baik menurut Bobbi De Porter, perlu:

- 1) Dicipta dengan poster ikon, poster afirmasi, dan menggunakan warna.
- 2) Memakai alat bantu atau peragu
- 3) Ditambah aroma atau tanaman
- 4) Disertai alunan musik klasik barok.²⁹

Berdasarkan uraian Bobbi De Porter itu, Tulus Tu'u menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh peran dan strategi guru dalam pembelajaran. Tulus Tu'u menambahkan bahwa faktor yang mendasar ikut memberi kontribusi bagi keberhasilan siswa mencapai hasil belajar yang baik adalah: (1) strategi pendekatan pribadi terhadap siswa yang kurang menonjol dalam bidang-bidang tertentu sesuai dengan tujuh macam kecerdasan, (2) strategi guru melibatkan siswa dalam

²⁸ Agus Suprijono, *Op.Cit*, hlm. 7

²⁹ Bobby De Porter, *Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*, Bandung: 1999, hlm. 67-75

pembelajaran secara penuh dengan suasana gembira dan menyenangkan, (3) strategi guru membuat alat bantu dan menciptakan ruangan yang hidup.³⁰

Selain itu, masih ada faktor lain menurut Tulus Tu'u yang penting dan mendasar yang ikut memberi kontribusi bagi keberhasilan siswa mencapai hasil belajar yang baik. Faktor-faktor tersebut menurut Merson U. Sangalang dalam Tulus Tu'u terdiri dari: *kecerdasan, bakat, minat, perhatian, motif, kesehatan, cara belajar, lingkungan keluarga, lingkungan pergaulan, sekolah dan sarana pendukung belajar*.³¹

Muhibbin Syah juga menambahkan bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Faktor *internal* (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor *eksternal* (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.³²

Berdasarkan pendapat teori tersebut, dapat dijelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa disamping ditentukan oleh

³⁰ Tulus Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, Jakarta: PT. Grasindo, 2004, hlm. 78

³¹ *Ibid*, hlm. 78

³² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persad, 2008, hlm. 144

faktor internal dan eksternal, juga dipengaruhi oleh faktor pendekatan belajar, yaitu berupa strategi yang digunakan guru ketika melaksanakan proses pembelajaran.

3. Hubungan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* dengan Hasil Belajar Siswa

Salah satu faktor yang mempengaruhi baik atau tidaknya hasil belajar siswa menurut Mohammad Thobroni adalah faktor guru dan cara mengajarnya, yaitu tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dalam mempersiapkan metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan cara belajar siswa.³³ sehingga dapat dipahami bahwa, strategi pembelajaran yang tepat sangat menentukan hasil belajar yang akan dicapai siswa.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team*, karena strategi ini membantu siswa bersama-sama dengan timnya mempelajari materi dalam lembaran kerja, mendiskusikan materi, dan saling memberikan arahan, siswa aktif saling memberi pertanyaan dan jawaban. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan melakukan uji coba secara langsung, sehingga siswa tidak mudah lupa dan memahami materi tersebut, serta berdampak terhadap meningkatkannya hasil belajar siswa.³⁴

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* merupakan suatu alternatif untuk

³³ Mohammad Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional)*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011, hlm. 32-34

³⁴ Hisyam Zaini, *Loc. Cit.*

meningkatkan hasil belajar siswa siswa yang selama ini cenderung rendah. Karena strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dapat membantu siswa dalam mengingat dengan baik apa yang mereka alami dan pelajari, menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah peneliti membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh:

1. Guspepilawati Mahasiswa UIN Suska Riau pada tahun 2013 dengan judul: “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 Koto Kampar Hulu”. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data Guspepilawati dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dari hasil pengolahan data diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,49 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 2,01 atau $3,49 > 2,01$, maka H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa. Perbedaan penelitian Guspepilawati dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian. Penelitian Guspepilawati termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini termasuk pada jenis penelitian tindakan kelas atau PTK. Persamaannya

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah sama-sama menerapkan strategi pembelajaran *active learning* tipe *quiz team*.³⁵

2. Annur Huda Sumka mahasiswa UNRI pada tahun 2012 dengan judul: “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif tipe *Quiz Team* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrologis Garam di Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Bangkinang”. Berdasarkan hasil penelitian Annur Huda Sumka diperoleh t_{hitung} sebesar 2,52 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,67, dari harga t yang diperoleh ($2,52 > 1,67$), artinya penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dapat meningkatkan prestasi siswa pada pokok bahasan hidrologis garam di kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Bangkinang. Besarnya peningkatan prestasi belajar sebesar 11,4%. Perbedaan penelitian Annur Huda Sumka dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian. Penelitian Annur Huda Sumka termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini termasuk pada jenis penelitian tindakan kelas atau PTK. Persamaannya adalah sama-sama menerapkan strategi pembelajaran *active learning* tipe *quiz team*.³⁶

³⁵ Guspepilawati, *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 Koto Kampar Hulu*, Pekanbaru: Pustaka UIN Suska Riau, 2013

³⁶ Annur Huda Sumka, *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrologis Garam di Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Bangkinang*, Pekanbaru: Pustaka UR, 2012

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

C. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Indikator kinerja aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa menjadi 3 tim, yaitu tim A, B, dan C
- 2) Guru menjelaskan skenario pembelajaran.
- 3) Guru menyajikan materi pelajaran.
- 4) Guru meminta tim A untuk menyiapkan pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Sementara tim B dan C menggunakan waktu untuk memeriksa catatan mereka.
- 5) Guru meminta tim A memberikan pertanyaan kepada tim B. Jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, tim C diberi kesempatan untuk segera menjawabnya.
- 6) Guru meminta tim A melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kepada anggota tim C dan ulangi prosesnya.
- 7) Ketika kuis selesai, guru melanjutkan dengan bagian kedua dari pelajaran dan menunjuk tim B sebagai pemimpin kuis atau sebagai penanya.
- 8) Setelah tim B menyelesaikan ujian tersebut, guru melanjutkan dengan bagian ketiga dan tentukan tim C pemimpin kuis atau sebagai penanya

Aktivitas guru dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dikatakan berhasil apabila mencapai persentase 76%, artinya

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan persentase tersebut aktivitas guru tergolong baik atau berada pada rentang 76%-100%.³⁷

b. Aktivitas Siswa

Indikator aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa membentuk kelompok menjadi 3 tim, yaitu tim A, B, dan C
- 2) Siswa mendengarkan guru menjelaskan skenario pembelajaran.
- 3) Siswa mendengarkan guru menyajikan materi pelajaran.
- 4) Tim A untuk menyiapkan pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Sementara tim B dan C menggunakan waktu untuk memeriksa catatan mereka.
- 5) Tim A memberikan pertanyaan kepada tim B. Jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, tim C diberi kesempatan untuk segera menjawabnya.
- 6) Tim A melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kepada anggota tim C.
- 7) Tim B menjadi pemimpin kuis atau sebagai penanya. Sementara tim B dan C menggunakan waktu untuk memeriksa catatan mereka
- 8) Setelah tim B menyelesaikan ujian tersebut, tim C pemimpin kuis atau sebagai penanya.

Aktivitas siswa dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dikatakan berhasil apabila mencapai persentase 76%, artinya

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi VI)*, Jakarta: Rineka Cipta. 2006, hlm. 246.

dengan persentase tersebut aktivitas siswa tergolong baik atau berada pada rentang 76%-100%.³⁸

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individu dan ketuntasan secara klasikal. Secara individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM, yaitu 70. Sedangkan secara klasikal siswa dikatakan berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai 75% dari jumlah siswa, artinya hasil belajar siswa tergolong baik atau berada rentang 71-84%.³⁹

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *quiz team* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 015 Gunung Bungsu Kecamatan XIII Koto Kampar.

³⁸ *Ibid*, hlm. 246.

³⁹ Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, hlm.