

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL *QUANTUM*
TEACHING BERBANTUAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS
SONY VEGAS PRO 13 PADA MATERI LINGKARAN
PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 2 BATI-BATI
TAHUN PEMBELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

**OLEH
MUHAMMAD RIFANI**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2022 M / 1443 H**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL *QUANTUM*
TEACHING BERBANTUAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS
SONY VEGAS PRO 13 PADA MATERI LINGKARAN
PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 2 BATI-BATI
TAHUN PEMBELAJARAN 2020/2021**

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Matematika

Oleh
Muhammad Rifani
170102040763

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
BANJARMASIN
2022 M / 1443 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rifani
NIM : 170102040763
Tempat/Tgl. Lahir : Bentok Darat, 9 September 1996
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul, “Efektivitas Penggunaan Model *Quantum Teaching* Berbantuan Video Interaktif Berbasis *Sony Vegas Pro 13* Pada Materi Lingkaran Peserta Didik Kelas Viii Smpn 2 Bati-Bati Tahun Pembelajaran 2020/2021” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 22 Desember 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Muhammad Rifani

PERSETUJUAN


Skripsi yang berjudul : Efektivitas Penggunaan Model Quantum Teaching Berbantuan Video Interaktif Berbasis Sony Vegas Pro 13 pada Materi Lingkaran Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati Tahun Pembelajaran 2020/2021

Ditulis Oleh : Muhammad Rifani
N I M : 170102040763
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program : Strata Satu (S-1)
Jurusan : Pendidikan Matematika
Tahun Akademik : 2017
Tempat dan tanggal lahir : Bentok Darat, 9 September 1996
Alamat : Jl. Imban Rt/Rw 07/04 Desa Bentok Darat, Kabupaten Tanah Laut, kab. Tanah Laut, Kalimantan Selatan

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 22 Desember 2021

Pembimbing
Bidang Konten dan Metodologi



Dr. Hj. Sessy Rewetty Rivilla, M. M.Pd.
NIP. 195710311980032004

Pembimbing
Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan,



Yusran Fauzi, S.Pd.i., M.Pd.
NUP. 201701016

Mengetahui :
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,

Hasby Assidiqi, S. Pd., M. Si.
NIP. 198210192009121004

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : Efektivitas Penggunaan Model *Quantum Teaching* Berbantuan Video Interaktif Berbasis *Sony Vegas Pro 13* pada Materi Lingkaran Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati Tahun Pembelajaran 2020/2021, Muhammad Rifani, 170102040763, telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Senin
Tanggal : 10 Januari 2022
Dinyatakan : LULUS
Nilai : 83,8

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,



TIM PENGUJI :

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Hj. Sessy Rewetty Rivilla, M.M.Pd. (Ketua)	
2. Yusran Fauzi, S.Pd.I., M. Pd. (Anggota)	
3. Trining Puji Astutik, S.Si, S.Pd, M.Pd (Anggota)	

ABSTRAK

Muhammad Rifani. 2021. *Efektivitas Penggunaan Model Quantum Teaching Berbantuan Video Interaktif Berbasis Sony Vegas Pro 13 Pada Materi Lingkaran Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati Tahun Pembelajaran 2020/2021.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi Dr. Hj. Sessy Rewetty Rivilla, M.M.Pd dan Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan Yusran Fauzi, S.Pd.I., M.Pd.

Efektivitas dalam kegiatan belajar merupakan hal yang penting bagi guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan beberapa orang peserta didik yang sudah pernah mempelajari materi lingkaran, bahwa materi lingkaran merupakan salah satu materi yang dianggap sulit untuk dikuasai sehingga sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai belajar yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model *Quantum Teaching* berbantuan video interaktif berbasis *sony vegas pro 13* pada materi lingkaran terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Bati-Bati.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitiannya adalah *one group pretest-posttest design*, dan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati yang berjumlah 86 peserta didik. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII B yang berjumlah 29 peserta didik dengan teknik pengambilan *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes, dokumentasi dan wawancara. Selanjutnya data yang dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistika yaitu rata-rata dan persentase efektivitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantuan video interaktif berbasis *sony vegas pro 13* efektif digunakan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Bati-Bati karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.

KATA PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt., yang telah memberikan nikmat kesehatan, kemudahan, dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw, keluarga, para sahabat, serta para pengikut beliau hingga akhir zaman.

Saya mempersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang sangat berarti dalam kehidupan saya, yaitu:

- ❖ Untuk orang tua tercinta yaitu Bapak Darsani dan Ibu Marlina, adik saya Muhammad Rahul serta semua keluarga yang selalu memberikan nasehat, dukungan, semangat maupun materi kepada saya.
- ❖ Untuk guru-guru dan dosen-dosen, terkhusus Ibu Analisa, Bapak Yusran, Ibu Kia, dan Bunda Sessy terima kasih atas semua ilmu yang kalian berikan, semoga ilmu-ilmu tersebut diberikan keberkahan dan menjadi ilmu yang bermanfaat.
- ❖ Untuk Ibu Afifah Linda Sari, M. Pd terima kasih atas 3 tahun terakhir ini yang selalu memberi nasehat, dukungan, menemani saat suka dan duka, serta terima kasih sudah jadi bagian dari perjalanan perkuliahan saya.
- ❖ Untuk sahabat-sahabatku Muhammad Raihan Fauzi, Arbainah, Liaartika Suci, Mahdalina, Ermina Andriani yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan bantuan serta menemaniku saat suka maupun duka.
- ❖ Untuk semua teman-teman seperjuangan PMTK D 2017, terima kasih atas kebersamaannya empat setengah tahun terakhir ini. Serta untuk teman-teman yang sudah mau meminjamkan leptopnya sampai bisa Seminar proposal Mahfuji, Aam, Restu, Riswan, teman PPL 1, dan teman-teman KKN Pembakulan Hulu Sungai Tengah yang telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan saya, terimakasih sudah menjadi bagian dari kenangan.
- ❖ Untuk Ibu Musrelawati, S.hut yang sudah banyak membantu dalam pengerjaan riset.

- ❖ Untuk semua pihak yang telah memberikan kontribusi besar demi terselesaikannya karya ini, saya mengucapkan terima kasih yang tak terbatas.

MOTTO

“Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis.”

Aristoteles

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَ أَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ
الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Setelah melewati berbagai hambatan dan rintangan, akhirnya penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari.
2. Bapak Hasby Assidiqi, S. Pd., M. Si. dan Bapak Yusran Fauzi, S.Pd.I., M. Pd. selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari.
3. Ibu Dr. Hj. Sessy Rewetty Rivilla, M.M.Pd selaku dosen pembimbing bidang konten dan metodologi penelitian dan Bapak Yusran Fauzi, S.Pd.I., M. Pd. selaku dosen pembimbing bidang bahasa dan teknik penulisan skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Supian, S. Pd. selaku kepala sekolah SMPN 2 Bati-Bati, Ibu Musrelawati, S.hut selaku guru matematika dan seluruh dewan guru serta staf karyawan SMPN 2 Bati-Bati yang sudah berkenan memberikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian.

5. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak memberikan ilmu selama penulis berstudi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan ini.
6. Bapak Dr. Ahmad Syawqi, S. Ag., S.IPI, M.Pd.I. selaku kepala Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari yang telah banyak membantu meminjamkan buku-buku yang diperlukan untuk kepentingan studi maupun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Orang tua yang selalu mendoakan, membimbing dan memberikan bantuan guna kelancaran pendidikan peneliti.
8. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis berharap agar skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. Serta segala bantuan dan bimbingan tersebut penulis berdoa semoga Allah Swt., berkenan membalasnya dengan ganjaran pahala yang berlipat ganda. Aamiin Yaa Allah

Banjarmasin, 22 Desember 2021
Penulis

Muhammad Rifani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii	
PERSETUJUAN	iii	
PENGESAHAN	iv	
ABSTRAK	v	
KATA PERSEMBAHAN	vi	
MOTTO.....	viii	
KATA PENGANTAR	ix	
DAFTAR ISI.....	xi	
DAFTAR TABEL.....	xiii	
DAFTAR LAMPIRAN	xiv	
DAFTAR GAMBAR	xv	
BAB I	PENDAHULUAN	
	A. Latar Belakang Masalah.....	1
	B. Rumusan Masalah	11
	C. Tujuan Penelitian	11
	D. Signifikansi Penelitian	11
	E. Definisi Operasional	12
	F. Batasan Masalah	14
	G. Alasan Memilih Judul	14
	H. Penelitian Terdahulu	15
	I. Sistematika Penulisan	15
BAB II	LANDASAN TEORI	
	A. Efektivitas Pembelajaran.....	20
	B. <i>Quantum Teaching</i>	22
	C. Video Interaktif	27
	D. <i>Sony Vegas Pro</i>	32
	E. Lingkaran	38
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	43
	B. Desain Metode Penelitian	43
	C. Populasi dan Sampel Penelitian	44
	D. Data dan Sumber Data	45
	E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
	F. Pengembangan Instrumen Penelitian	47
	G. Desain Pengukuran	50
	H. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV	LAPORAN HASIL PENELITIAN	
	A. Deskripsi Lokasi Penelitian	52
	B. Pelaksanaan Pembelajaran.....	55

	C. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran.....	56
	D. Deskripsi Nilai <i>Posttest</i>	61
	E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	62
BAB V	PENUTUP	
	A. Simpulan.....	64
	B. Saran-saran	64
	DAFTAR PUSTAKA	65
	LAMPIRAN.....	69
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel I	: Peserta didik Kelas VIII SMPN 2 Bati-Bati.....	44
Tabel II	: Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Uji Coba Instrumen.	49
Tabel III	: Interpretasi Ketuntasan berdasarkan KKM.....	50
Tabel IV	: Peserta didik SMPN 2 Bati-Bati.....	54
Tabel V	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	55
Tabel VI	: Deskripsi Nilai <i>Posttest</i> Peserta didik	61
Tabel VII	: Interpretasi Ketuntasan berdasarkan KKM	61
Tabel VIII	: Presentasi Efektif.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: Daftar Terjemah.....	70
LAMPIRAN II	: Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	71
LAMPIRAN III	: Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	72
LAMPIRAN IV	: Nilai Posstes kelas VIII B.....	72
LAMPIRAN V	: Intrumen	74
LAMPIRAN VI	: Kunci Jawaban Instrumen dan Pedoman Penskoran	75
LAMPIRAN VII	: RPP	78
LAMPIRAN VIII	: Surat-Menyurat	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar I	: Fitur-fitur <i>Sony Vegas</i>	35
Gambar II	: Lingkaran	38
Gambar III	: Garis keliling lingkaran.....	38
Gambar IV	: Juring lingkaran.....	40
Gambar V	: Juring lingkaran menjadi bentuk jajargenjang	40
Gambar VI	: Guru menumbuhkan minat peserta didik melalui model <i>Quantum Teaching</i>	57
Gambar VII	: Guru memberikan pelajaran secara langsung berbantuan video interaktif berbasis <i>Sony Vegas Pro</i>	58
Gambar VIII	: Peserta didik menamai atas pengalaman mereka berbantuan video interaktif berbasis <i>Sony Vegas Pro</i>	59
Gambar IX	: Guru memberikan pengulangan terhadap pembelajaran yang telah dipelajari.....	60