

## PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE BELAJAR AKTIF TIPE QUIZ TEAM PADA STANDAR KOMPETENSI MEMPERBAIKI CD PLAYER

Eko Prasetyo Aji, Puput Wanarti Rusimamto  
Pendidikan Teknik Elektro – FT. Unesa

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini ialah masih digunakannya model pembelajaran langsung sehingga siswa merasa jemu dan kurang aktif. Selain itu perangkat pembelajaran masih belum memadai dalam kegiatan belajar. Pada pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan metode belajar aktif tipe *quiz team* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan siswa lebih aktif.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian ini terdapat 7 (tujuh) tahapan yaitu: (1) tahap potensi dan masalah, (2) tahap pengumpulan data, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap ujicoba produk dan (7) tahap analisa dan pelaporan. Rancangan ujicoba penelitian yang digunakan adalah *Post Test Only Control Group Design*. Desain ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kedua kelas ini hanya diberikan posttest untuk mengetahui gejala yang terjadi setelah diberikan perlakuan. Analisis hasil belajar peneliti menggunakan uji t satu jalur untuk mengetahui hasil belajar siswa tersebut.

Dari hasil penelitian yang diperoleh yaitu: (1) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan peneliti memiliki persentase rata-rata sebesar 84,29% dari hasil validasi oleh para ahli, (2) Respon siswa terhadap metode belajar aktif tipe *quiz team* secara keseluruhan adalah positif dengan rata-rata persentase respon siswa sebesar 78,11% dan termasuk dalam kriteria respon baik, dan (3) Dari Hasil belajar siswa diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,822 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,70. ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode belajar aktif tipe *quiz team* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Kata Kunci : Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Team*, Hasil Belajar Siswa.

### Abstract

*The background of this research is the use of the direct learning model so that the students feel less saturated and active. Besides, the learning tool is not adequate in learning activities enough. On the development of the learning by using the active learning method quiz team type is expected to improve student learning outcomes and makes them become more active.*

*The research methods are the research and development. In this research, there are 7 (seven) phases: (1) phase of the potential and problems, (2) phase of data collection, (3) product design phase, (4) design validation phase, (5) phase of design revision, (6) phase of product testing and (7) phase of analysis and reporting. The research experimental design that is used is Posttest Only Control Group Design. In this design, there are an experimental and a control class. In both of these classes are only given post test to know the symptoms that occur after being given preferential treatment. The analysis of result study researcher uses t-test with a single line to know the result of the student's learning.*

*From the research shows that: (1) Learning Tool which is developed by researcher has an average percentage 84,29% from the results of the validation by some experts, (2) student's response to the active learning method quiz team type as a whole is positive with an average percentage of the student's response is 78,11% and included in the criteria of good response, and (3) From the result of student's learning is obtained  $t_{hitung}$  for student's learning and  $t_{Table}$  4,822 and 1,70. It means that  $t_{hitung} > t_{Table}$ , then it can be concluded that the result of the use of active learning method quiz team type is higher than the results of the student's learning which is used the direct learning model.*

Keywords : Active Learning Method *Quiz Team* Type, The result of student's learning

## PENDAHULUAN

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penggunaan metode yang tepat dan bervariasi dapat dijadikan alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Metode pembelajaran juga berfungsi sebagai perangsang dari luar yang dapat membangkitkan keaktifan belajar siswa.

Pembelajaran tipe *Quiz Team* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif dimana siswa dibagi ke dalam tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban dan tim lain yang menggunakan waktu untuk memeriksa catatannya. Sehingga dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetensi antar kelompok. Para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan, dan siswa akan menjadi aktif di dalam kelas.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran Memperbaiki CD Player ini akan dilakukan pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *Quiz Team*. Pembelajaran tipe *Quiz Team* ini diawali dengan menerangkan materi pelajaran secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut melalui lembaran kerja. Mereka mendiskusikan materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. Setelah selesai materinya maka akan diadakan suatu pertandingan akademis.

*Quiz Team* memandu siswa untuk belajar sendiri dengan temannya. Belajar berkelompok dengan teman akan membantu siswa untuk membahas jawaban yang terkadang sulit untuk ditemukan sendiri oleh siswa. Dalam hal ini siswa yang lebih pandai akan membantu siswa yang lain untuk menemukan jawabannya.

Metode mengajar yang baik, tidak hanya mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Namun bagaimana membantu peserta didik supaya dapat belajar. Pembelajaran aktif itu sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungan untuk

cepat melupakan apa yang telah diajarkan dan disampaikan oleh guru. Oleh karena itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima siswa dari guru. Pembelajaran aktif inilah merupakan salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya di dalam otak.

Selain itu dalam hal penyelenggaraan proses belajar mengajar dibutuhkan perangkat pembelajaran, dimana buku siswa merupakan buku panduan bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang memuat materi pelajaran, kegiatan penyelidikan berdasarkan konsep, kegiatan sains, informasi, dan contoh-contoh penerapan sains dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun rumusan masalah yang dibahas adalah :

1. Bagaimana mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *Quiz Team* pada standar kompetensi Memperbaiki CD Player?
2. Bagaimanakah hasil respon siswa terhadap perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *Quiz Team* dalam proses belajar mengajar memperbaiki CD player?
3. Apakah hasil belajar siswa dengan perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *Quiz Team* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran langsung?

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *Quiz Team* pada standar kompetensi Memperbaiki CD Player.
2. Mengetahui hasil respon siswa terhadap perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *Quiz Team* dalam proses belajar mengajar Memperbaiki CD Player.
3. Mengetahui apakah hasil belajar siswa dengan perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *Quiz*

*Team* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang dimaksud maka perlu adanya batasan masalah diantaranya:

1. Pemilihan materi yang digunakan dalam penelitian ini sebatas pada kompetensi dasar: menjelaskan media rekam CD, menjelaskan jenis – jenis CD, menjelaskan cara kerja CD player dan Merawat CD player.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI program keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 2 Surabaya.
3. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode belajar aktif tipe *Quiz Team*.

### **Belajar**

Belajar adalah perubahan dalam diri individu yang ditunjukkan dalam tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

### **Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning*. Berdasarkan arti kamus, pembelajaran merupakan proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar siswanya untuk mempelajarinya. Jadi subjek penelitiannya adalah siswa.

### **Pembelajaran Langsung**

Pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning*. Berdasarkan arti kamus, pembelajaran merupakan proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar siswanya untuk mempelajarinya. Jadi subjek penelitiannya adalah siswa.

### **Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran dimana siswa bekerja bersama dalam suatu kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain untuk mencapai satu tujuan dan penghargaan bersama. Dalam pembelajaran kooperatif ini siswa saling membantu untuk memahami suatu materi pembelajaran, memeriksa dan memperbaiki jawaban teman, serta kegiatan lainnya dalam pencapaian suatu tujuan (Isjoni, 2007:20).

### **Metode Belajar Aktif Tipe *Quiz Team***

Dalvi (2006: 61), tipe *Quiz Team* merupakan metode pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman, yang mana dalam tipe *Quiz Team* ini siswa dibagi menjadi tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim yang lain menggunakan waktunya untuk memeriksa catatan.

Dalam tipe *Quiz Team* ini diawali dengan guru menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi ke dalam tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis, 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.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil belajar dan tindak mengajar. Dari sisi lain, hasil belajar merupakan puncak proses belajar yang merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan. Sedangkan bagi guru adalah evaluasi diri apakah pendekatan yang digunakan pada saat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

### Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran ialah sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Silabus, RPP, LKS, Materi Ajar dan Tes Hasil Belajar.

### Materi Pelajaran Sifat Dasar Sinyal Audio

Dalam penelitian ini, materi pembelajaran yang digunakan adalah standar kompetensi memperbaiki CD player dengan mengambil 4 kompetensi dasar:

1. Menjelaskan media rekam CD
2. Menjelaskan jenis – jenis CD
3. Menjelaskan cara kerja CD player
4. Merawat CD player

### Penelitian yang Relevan

- a. Lukman Fauzi (2010)

Hasil penelitian yang didapat yaitu terjadi peningkatan tingkat ketuntasan belajar klasikal kelas dari 63% pada putaran I menjadi 75% pada putaran II kemudian meningkat 86% pada *posttest* terakhir. Peningkatan ketuntasan belajar klasikal kelas dari putaran I ke putaran II dan putaran III disebabkan alokasi waktu yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kerumitan soal. Mengenai kenaikan ketuntasan klasikal kelas putaran II ke *posttest* siklus III lebih disebabkan karena tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan sudah bagus dan metode pembelajaran yang diterapkan bagus dalam peningkatan belajar.

- b. M. Machfud Muadzin A. (2012)

Hasil penelitian yang didapat yaitu penerapan metode aktif tipe *Quiz Team* lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan metode aktif tipe *Quiz Team*, maka tolak  $H_0 =$  terima  $H_1$ . Dimana hasil 9,51 adalah siswa setelah mendapat metode aktif tipe *Quiz Team* ( $\mu_2$ ) sedangkan 2,04 adalah hasil sebelum penerapan metode aktif tipe *Quiz Team* ( $\mu_1$ ). Jadi dapat dikatakan bahwa penerapan

metode aktif tipe *Quiz Team* dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Pungging.

### Hipotesis

Berdasarkan pada latar belakang, rumusan masalah, dan kajian pustaka, maka dapat dirumuskan hipotesis bahwa hasil belajar siswa dengan perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *Quiz Team* lebih baik dari hasil belajar siswa dengan perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung.

## METODE

### 1. Jenis Penelitian

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Dalam penelitian ini akan menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *Quiz Team*.

### 2. Tempat dan Waktu Penelitian

Waktu dan tempat untuk melaksanakan penelitian ini dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2012/2013 di SMK Negeri 2 Surabaya.

### 3. Populasi dan Sampel Penelitian

- a. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dalam hal ini yang menjadi subjek penelitian mengikuti semua yang terdapat dalam populasi. Populasi penelitian adalah seluruh siswa Kelas XI TAV SMK Negeri 2 Surabaya.

- b. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel penelitian diambil secara acak dari Kelas XI TAV 1 dan XI TAV 2 SMK Negeri 2 Surabaya, yaitu 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol.

### 4. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas

Dalam penelitian ini variabel bebas adalah metode belajar aktif tipe *Quiz Team*.

## 2. Variabel terikat

Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar memperbaiki CD player.

## 3. Variabel kontrol

Dalam penelitian ini variabel kontrolnya adalah guru bidang studi, materi pokok dan lama jam pelajaran.

### Rancangan Penelitian

Untuk rancangan penelitian pada produk ini menggunakan *Postest Only Control Group Desain*. Penggunaan model ini didasari bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diambil sudah betul-betul ekivalen.

Pola:

E :	X <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>
C :	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

E : Kelas eksperimen

C : Kelas kontrol

X<sub>1</sub> : Kelas eksperimen dengan pembelajaran diskusi tipe *Rotating Trio Exchange*

X<sub>2</sub> : Perlakuan dengan pembelajaran konvensional

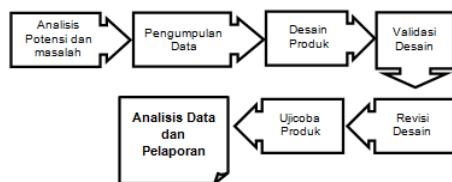
O<sub>1</sub> : Skor kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : Skor kelas kontrol

(Sugiyono, 2010: 112)

Langkah-langkah dalam penelitian ini merupakan hasil modifikasi dari tahapan yang dijelaskan oleh Sugiyono. Pada penelitian ini tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian hanya 7 tahapan dan diakhiri dengan tahap analisis dan pelaporan. Tahapannya sebagai berikut: tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk, analisa dan pelaporan. Karena produk yang dibuat berupa produk awal (*pilot project*), maka tidak perlu diuji coba berkali-kali karena hanya uji coba dalam skala kecil ( $\pm 4$

Kelompok). Tahap kegiatan penelitian dapat dilihat seperti pada Gambar 1 berikut ini



Gambar 1 Tahap-tahap Penelitian *Research and Development* (R&D)

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

#### b. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan dari perangkat pembelajaran yang telah dihasilkan dan telah memperoleh saran dari dosen ahli dan guru di SMKN tempat penelitian.

#### c. Angket Respon Siswa

Instrumen penelitian ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa atau respon siswa terhadap produk yang telah dihasilkan.

#### d. Tes Hasil Belajar

Tes evaluasi dilaksanakan pada akhir kegiatan pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa menguasai pelajaran yang telah disampaikan dan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan metode belajar aktif tipe *Quiz Team*.

### Metode Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara memberikan lembar validasi kepada dosen ahli perangkat pembelajaran dan guru SMK, angket respon kepada siswa, dan soal post test untuk mendapatkan hasil belajar siswa.

### Teknik Analisis Data

- e. Analisis Penilaian Validator dan Respon Siswa

Penilaian validitas perangkat pembelajaran dilakukan oleh para ahli dengan cara memberikan tanggapan dengan kriteria sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik dan sangat baik. Untuk analisis data validasi perangkat dan respon siswa digunakan perhitungan yang sama, yaitu menggunakan statistik deskriptif hasil rating.

- 1) Penentuan ukuran penelitian beserta bobot nilainya

Tabel 1 Ukuran penilaian beserta bobot nilai validator

Penilaian Kualitatif	Penilaian Kuantitatif	Bobot Nilai
Sangat Baik ( SB)	81 – 100	5
	61 – 80	4
Baik ( B)	41 – 60	3
Sedang ( Sd)	21 – 40	2
Buruk ( Br)	0 – 20	1
Buruk Sekali( BS)		

(Riduwan, 2011:15)

- 2) Menentukan jumlah total nilai tertinggi validator/ respon siswa

Penentunya adalah banyaknya validator dikalikan bobot nilai tertinggi pada penilaian kualitatif. Dengan rumus :

**Nilai tertinggi validator/ respon siswa = n x p**

- 1) Hasil rating

Setelah melakukan penjumlahan jawaban validator, langkah berikutnya adalah menentukan hasil rating dengan rumus :

$$HR = \frac{\sum \text{jawaban validator}}{\sum \text{validator}} \times 100\%$$

Riduwan, (2011:14)

- f. Teknik Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk mengkaji data tentang pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *Quiz Team* pada standar kompetensi memperbaiki

CD player di SMK Negeri 2 Surabaya.

Uji-t digunakan untuk membandingkan antara dua keadaan yang berbeda. Dalam penelitian ini yang akan dibandingkan adalah nilai prestasi belajar *posttest* siswa untuk mengetahui kompetensi siswa. Statistik yang digunakan adalah uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{s_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{s_2^2}{n_2}\right)}}$$

(Sudjana 2005: 241)

Penggunaan Uji-t untuk mengkaji data kompetensi siswa tentang pengembangan perangkat untuk metode belajar aktif (*active learning*) tipe *Quiz Team* pada Standar kompetensi Memperbaiki CD player Kelas XI TAV di SMK Negeri 2 Surabaya, dengan membandingkan antara dua keadaan yang berbeda. Dalam penelitian ini yang akan dibandingkan adalah analisa data nilai prestasi belajar *posttest* siswa Kelas XI TAV 1 sebagai kelas eksperimen yang diberikan metode belajar aktif (*active learning*) tipe *Quiz Team*, meliputi kompetensi dasar:

1. Menjelaskan media rekam CD
  2. Menjelaskan jenis – jenis CD
  3. Menjelaskan cara kerja CD player
  4. Merawat CD player
- Kemudian dibandingkan dengan analisa data nilai prestasi belajar *posttest* Kelas XI TAV 2 sebagai kelas kontrol yang di berikan pembelajaran secara langsung dengan 4 kompetensi dasar yang sama tersebut di atas.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penyajian dan Analisis Data

Dalam bab ini disajikan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah

dilakukan di SMK Negeri 2 Surabaya. Data yang diperoleh pada akhir penelitian adalah nilai hasil validasi, nilai angket respon siswa, dan nilai *post-test* terhadap perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *quiz team*.

a) Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran.

Dari hasil perhitungan, rata-rata hasil rating perangkat pembelajaran yaitu 84,29% dikategorikan pengembangan perangkat pembelajaran sangat baik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Revisi Produk

Adapun saran yang diberikan oleh validator pada saat melakukan validasi perangkat pembelajaran, telah dilaksanakan dengan memperbaiki perangkat pembelajaran berdasarkan saran dari para validator.

3. Analisis Respon Siswa

Hasil respon siswa terhadap metode belajar aktif tipe *quiz team* dapat dikategorikan baik dengan rata-rata 78,29%.

4. Analisis Tes Hasil Belajar

Kedua kelas diasumsikan mempunyai kemampuan awal yang sama dan berdistribusi normal maka dilakukan uji hipotesis pada hasil *post-test* yaitu sebagai berikut:

a) Hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ ; Rata-rata hasil belajar siswa antara kelas dengan perangkat pembelajaran menggunakan pembelajaran aktif tipe *quiz team* sama dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas yang diberi model pembelajaran langsung.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ ; Rata-rata hasil belajar siswa antara kelas dengan perangkat pembelajaran menggunakan pembelajaran aktif tipe *quiz team* lebih baik dari pada rata-rata hasil belajar siswa kelas dengan perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung.

b) Taraf Signifikansi  $\alpha = 0,05$

c) Uji Statistik

Pada *Group Statistics* dipaparkan hasil perhitungan SPSS tentang jumlah data, nilai rata-rata, standar deviasi dan standar error rata-rata. Kelas eksperimen merupakan kelas XI AV 1 yang menggunakan metode belajar aktif tipe *quiz team*, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas XI AV 2 yang menggunakan model pembelajaran langsung. Dari hasil tabel diatas terlihat bahwa rata-rata nilai pada kelas XI AV 1 adalah 79,0833 dengan standar deviasi 3,24856, sedangkan rata-rata nilai pada kelas XI AV 2 adalah 72,9167 dengan standar deviasi 3,60097.

Dilihat dari perhitungan, didapatkan  $t$  hitung manual adalah sebesar 6,965 sedangkan  $t$  hitung SPSS adalah sebesar 6,965. Dari hasil tersebut dapat dikatakan perhitungan  $t$  pada manual dan SPSS adalah sama.

Aturan uji homogenitas:

Sig :  $p < 0,05$  data tidak homogen

Sig :  $p > 0,05$  data homogen

Pada Tabel 4.14 diperoleh nilai  $sig = 0,534$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai kedua kelas tersebut bersifat homogen.. Df (degree of freedom) ialah derajat kebebasan yakni sebesar 58.

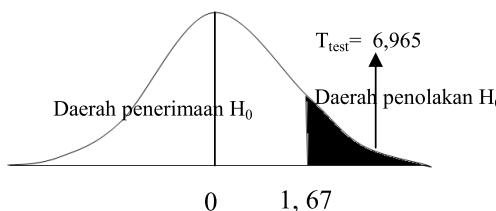
*Std Error Difference* adalah selisih standar deviasi dua data yakni antara kelas XI AV 1 dan XI AV 2.

95% confidence interval of the difference adalah rentang nilai perbedaan yang toleransi. Pada toleransi ini menggunakan taraf kepercayaan 95%, dengan rentang selisih kelas eksperimen dan kontrol adalah sebesar 4,39427 sampai 7,93907.

*Mean difference* adalah selisih mean atau rata-rata kelas XI AV 1 dan kelas XI AV 2 adalah 6,16667.

Dilihat dari taraf signifikannya yakni sebesar 5% dengan membandingkan  $t_{test}$  dan  $t_{tabel}$ . Diketahui  $t_{test}$  sebesar 6,965 dari hasilnya di atas dan nilai tabel untuk  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan

$(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 58$ . Hasil perhitungan dan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa didapat nilai  $t_{hitung}$  adalah  $6,965 > t_{tabel} 1,67$ .



Gambar 2 Distribusi Uji-t

Sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  terima, yaitu hasil belajar siswa yang menggunakan metode aktif tipe *quiz team* lebih baik dari pada siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung. Hal tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa dengan perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *quiz team* lebih baik dari hasil belajar siswa dengan perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan didapatkan:

- Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *quiz team* pada standar kompetensi memperbaiki CD player di SMK Negeri 2 Surabaya. Berdasarkan validasi dari para ahli, perangkat pembelajaran sangat layak atau sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan prosentase 84,29%. Rinciananya (1) bagian awal perangkat pembelajaran dengan hasil rata-rata rating 86,25%, (2) Silabus dengan hasil rata-rata rating 87,63%, (3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan hasil rata-rata rating 83,39%, (4) LKS dan Kunci LKS dengan hasil rata-rata rating 80,91%. (5) Buku Ajar dengan hasil rata-rata rating 86,25%, (6) Lembar Penilaian dan Kunci dengan hasil rata-rata rating 81,87%, (7) Tes Soal

Obyektif dengan hasil rata-rata rating 83,75%.

- Dari hasil angket respon siswa, perangkat pembelajaran tersebut mempunyai hasil rating sebesar 78,29 % dan dikategorikan baik. Karena hasil respon siswa dikategorikan baik maka perangkat pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *quiz team* layak digunakan dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Surabaya.
- Berdasarkan hasil uji-t diketahui bahwa  $t$ -test sebesar 6,965 dan nilai  $t$ -tabel sebesar 1,67. Terlihat bahwa  $t$ -test  $>$   $t$ -tabel, hal ini menunjukkan bahwa hasil kelas eksperimen lebih baik dari hasil kelas kontrol atau hasil pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *quiz team* lebih baik dari hasil pembelajaran model langsung.

### Saran

Berdasarkan hasil analisis dari data penelitian dan simpulan serta kondisi nyata penelitian selama di lapangan, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

- Penerapan metode belajar aktif tipe *quiz team* dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga metode ini dapat diterapkan pada mata diklat lain yang sesuai.
- Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *quiz team* memerlukan banyak waktu sehingga guru harus pandai mengatur waktu yang ada agar seluruh siswa dapat menyerap materi yang diberikan oleh guru secara tuntas.
- Penelitian ini masih banyak kekurangan, sehingga sangat mengharap ada pihak yang akan meneruskan penelitian ini untuk menjadikan suatu perangkat yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.

- Dalvi. 2006. *Upaya Meningkatkan Keaktifan. Vol.3.* (<http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/31065969.pdf>, diakses tanggal 4 April 2012).
- Fauzi, Lukman. 2010. *Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Team pada Mata Diklat Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) di SMK Negeri Brawijaya Mojokerto.* Skripsi Tak Dipublikasikan. Surabaya: UNESA.
- Ibrahim, Muslimin., dkk. 2005. *Pembelajaran Kooperatif.* Surabaya: UNESA-University Press.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning.* Bandung: Alfabeta.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran.* Jakarta: Multi Pressindo.
- Kardi, Soeparman dan Mohamad Nur. 2005. *Pengajaran Langsung.* Surabaya: UNESA-University Press.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Program Keahlian Teknik Elektronika Audio Video. SMK Negeri 2 Surabaya. Pemerintah Propinsi Jawa Timur Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Makmun. 2005. *Cara Mudah Service DVD Player.* (<http://www.elektronikkomputer.com> diakses tanggal 10 Februari 2012).
- Nur, Mohamad. 2011. *Perangkat RPP Bermuatan Keterampilan Berfikir dan Perilaku Berkarakter yang Dikembangkan Dalam Rangka Revitalisasi PPG.* Surabaya: Universitas Negeri Surabaya: Pustakamas.
- Muadzin, M. Machfud. 2012. *Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Team pada Mata Pelajaran Teknik Permesinan Kelas XI TPM Di SMK Negeri 1 Pungging.* Skripsi Tak Dipublikasikan. Surabaya: UNESA.
- Muslich, Masnur. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Prasetyono, D. Sunar. 2009. *Merawat & Memperbaiki Radio Tape Recorder CD/DVD.* Yogyakarta: Absolut.
- Sharp. 2003. *Buku Petunjuk Pengoperasian.* Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif.* Bandung: Nusamedia.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika.* Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru.* Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Tim. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya.* Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning) Di Kelas.* Jakarta : Cerdas Pustaka Publisher.
- Waluyanti, Sri, dkk. 2008. *Teknik Audio Video.* Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.