

**PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* DENGAN STRATEGI *TEAM QUIZ* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA STANDAR KOMPETENSI MELAKUKAN PEKERJAAN MEKANIK DASAR DI SMK NEGERI 5 SURABAYA**

**Sigit Mardiyanto**

S1 Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : [sigitmardiyanto1501@yahoo.com](mailto:sigitmardiyanto1501@yahoo.com)

**J.A. Pramukantoro**

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : [pramukantoro@yahoo.com](mailto:pramukantoro@yahoo.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) apakah perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* layak untuk digunakan (2) apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* dan pembelajaran konvensional, dan (3) bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz*.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan rancangan penelitian yang digunakan yaitu "*Static Group Comparison*". Pengambilan sampel tidak dilakukan secara random namun dipilih 2 kelas yakni kelas X TITL 1 sebanyak 34 siswa sebagai kelas kontrol yang diberikan pembelajaran model konvensional, dan kelas X TITL 2 sebanyak 35 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz*. Perbedaan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan menggunakan teknik analisis data uji-t dua pihak. Sedangkan untuk mengetahui respon siswa digunakan metode angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Perangkat pembelajaran yang digunakan pada model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* mendapatkan hasil rating rata-rata sebesar 79,06%, sehingga perangkat pembelajaran dikategorikan layak untuk digunakan (2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional yang ditunjukkan dari perolehan hasil uji-t dengan  $\alpha = 5\%$ ,  $t_{hitung} = 3,583$  yang nilainya lebih besar dari  $t_{tabel} = 1,67$  dan perolehan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 84,71 dan kelas kontrol 78,62 (3) Selain itu, dari hasil respon siswa terhadap pembelajaran model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* diperoleh hasil yang positif dengan presentase hasil rating 85,14 %, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* pada standar kompetensi melakukan pekerjaan mekanik dasar termasuk kategori senang/menarik bagi siswa.

**Kata Kunci:** model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz*, model pembelajaran konvensional, hasil belajar, respon siswa

**Abstract**

This study aims to identify (1) whether the model of *Active Learning* with *Team Quiz* strategy is feasible to use (2) whether there are differences in learning outcomes between a class that used *Active learning* model with *Team Quiz* strategy and another class used conventional learning model, and (3) how the students response to the model of *Active Learning* with *Team Quiz* strategy.

This study uses *Quasi Experimental Design* method with a research design that is used is "*Static Group Comparison*". The sample wasn't taken randomly but two classes were chosen which are Class X TITL 1 consists of 34 students as the control class is given conventional learning model, and Class X TITL 2 consists of 35 students as the experimental class is given *Active Learning* model with *Team Quiz* strategy. The differences of students learning outcomes can be determined by using t-test data analysis among two parties. Moreover, this study uses questionnaire to determine the students' response.

The results of this study show that: (1) learning tools used in the model of *Active Learning* with *Team Quiz* strategy get the average rating is 79,05% which means that the learning tools are categorized as feasible to use (2) The students learning outcomes that were given the model of *Active Learning* with *Team Quiz* strategy differ significantly with the students learning outcomes given conventional method which is showed from the result of t-test was 3,583 which is higher than  $t_{tabel} 1,67$ , with  $\alpha = 5\%$  and the average students outcomes of experimental class was 84,71 and control class was 78,62 (3) Moreover, the result of students' response to the model of *Active Learning* with *Team Quiz* strategy is positive with the percentage of rating result of 85,14 %, this result shows that this strategy is categorized as fun/interesting for students on standard competency of basic mechanical works.

**Keywords:** Active Learning Model with Team Quiz Strategy, Students Learning Outcomes, Students Response

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan suatu bangsa menjadi maju. Melalui pendidikan sumber daya manusia yang berkualitas dicetak untuk menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa.

Indonesia sebagai negara yang berkembang terus berupaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, produktif, serta sehat jasmani dan rohani. Sesuai dengan pendidikan nasional tersebut dan selaras dengan tuntutan zaman maka peningkatan kualitas pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat mendesak.

Proses pendidikan sudah dimulai sejak manusia itu dilahirkan dalam lingkungan keluarga dilanjutkan dengan jenjang pendidikan formal, terstruktur dan sistematis dalam lingkungan sekolah. Di sekolah terjadi interaksi secara langsung antara siswa sebagai siswa dan guru sebagai pendidik dalam suatu proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan tidak lepas dari suatu proses pembelajaran. Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran yaitu proses belajar mengajar yang ditandai dengan adanya interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya memiliki berbagai komponen yang saling bekerja sama dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah guru dan siswa, bahan pelajaran, model pembelajaran, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media, sumber pelajaran dan evaluasi.

Dalam proses belajar mengajar memerlukan model pembelajaran, sedangkan model pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan kondisi lingkungan proses belajar mengajar. Model pembelajaran itu sendiri terdiri dari beberapa macam, antara lain model pembelajaran langsung, model pembelajaran berdasarkan masalah, model pembelajaran kooperatif serta pembelajaran aktif.

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan masing-masing, namun pembelajaran aktif memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh model pembelajaran yang lain, yaitu dimana model pembelajaran aktif melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika siswa

bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami (Hollingswort dan Lewis, 2008).

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodasi kepentingan untuk mengkolaborasikan pengembangan diri di dalam proses pembelajaran adalah model *Active Learning* atau yang dikenal dengan pembelajaran aktif. Ide penting dalam pembelajaran aktif adalah pemberian tugas belajar yang dikerjakan dalam kelompok-kelompok kecil.

Sering kali dalam proses pembelajaran konvensional ada kecenderungan siswa tidak mau bertanya pada guru meskipun sebenarnya mereka belum mengerti materi yang diajarkan. Strategi yang sering digunakan oleh guru untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkan mereka dalam diskusi. Tetapi strategi ini tidak terlalu efektif walaupun guru sudah mendorong siswa untuk berpartisipasi. Sebagian siswa terpaksa menjadi penonton, sementara arena diskusi hanya dikuasai segelintir siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Pengajar perlu menciptakan suasana belajar dimana siswa bekerja secara gotong royong.

Untuk itu, diperlukan pengembangan pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat menumbuhkan semangat belajar dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain memilih strategi yang tepat, sesuai materinya dan menunjang terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kondusif. Salah satunya adalah dengan menggunakan pembelajaran aktif. Salah satu strategi model pembelajaran aktif yang digunakan adalah *Team Quiz*.

*Team Quiz* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Silberman dimana siswa dibagi ke dalam tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban dan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatannya. Dengan menerapkan strategi *Team Quiz* maka guru dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan gagasan sehingga hasil belajar siswa akan meningkat, serta dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari (Silberman, 2006).

Pemilihan materi pada standar kompetensi melakukan pekerjaan mekanik dasar dikarenakan pada materi ini

banyak melakukan kegiatan psikomotorik sehingga cenderung siswa kurang paham dengan penjelasan guru. Oleh karena itu, dengan menggunakan model *Active learning* dengan strategi *Team Quiz* diharapkan materi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh siswa yang kurang paham.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan purwanto (2011) tentang penggunaan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* dalam pembelajaran ilmu bangunan di SMK 5 Surakarta, diketahui bahwa penggunaan model tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. Serta dalam penelitian Rina Rusiana (2011), penerapan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* pada materi sistem reproduksi manusia di Sekolah Menengah Atas dapat menuntaskan hasil belajar dengan baik. Aktivitas siswa dalam bekerja sama dengan kelompok menunjukkan kriteria yang sangat baik. Hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran aktif dengan strategi *Team Quiz* adalah positif.

Mengacu pada beberapa hasil penelitian dan kekurangan yang telah diketahui, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh model *Active Learning* dengan menggunakan *Team Quiz* terhadap hasil belajar pada standar kompetensi Melakukan Pekerjaan Mekanik Dasar di SMK Negeri 5 Surabaya”. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* pada standar kompetensi melakukan pekerjaan mekanik dasar, (2) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada standar kompetensi melakukan pekerjaan mekanik dasar, (3) untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* pada standar kompetensi melakukan pekerjaan mekanik dasar.

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah: (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa yang positif terhadap standar kompetensi melakukan pekerjaan mekanik dasar, (2) dapat meningkatkan kemampuan siswa khususnya dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, (3) Bagi guru, Dapat memberikan gambaran model tindakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Melatih keterampilan guru dalam mengelola kelas, khususnya dalam proses pembelajaran. (3) Bagi peneliti, Dapat digunakan sebagai informasi tambahan untuk menerapkan model pembelajaran tipe apapun, khususnya model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz*. Dapat digunakan

sebagai pembanding dalam penelitian lain khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran aktif.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah (1) penelitian ini hanya dilakukan pada program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK Negeri 5 Surabaya yang terdiri dari 2 kelas yaitu, kelas X TITL 1 dan X TITL 2, (2) standar kompetensi yang diajarkan hanya pada materi Melakukan Pekerjaan Mekanik Dasar dengan kompetensi dasar mendeskripsikan cara penggunaan peralatan tangan dan mendeskripsikan cara penggunaan peralatan mesin pada tahun ajaran 2012/2013, dan (3) perlakuan yang diberikan kepada siswa pada penelitian ini adalah penerapan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* pada kelas X TITL 2 dan pembelajaran konvensional pada kelas X TITL 1.

### METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan pre eksperimental atau disebut juga quasi eksperimen dengan desain *Static Group Comparison*. Peneliti ingin mengetahui pengaruh model *Active Learning* dengan menggunakan *Team Quiz* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK Negeri 5 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2012-2013. Subyek penelitian adalah siswa kelas X TITL 1 (kelas kontrol) dan X TITL 2 (kelas eksperimen).

Rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kelompok Eksperimen	→	E :	X	O <sub>1</sub>
Kelompok Kontrol	→	C :	-	O <sub>2</sub>

Keterangan:

E : Kelas eksperimen menggunakan pembelajaran model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz*

C : Kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional

O<sub>1</sub> : *Post-test* kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : *Post-test* kelas kontrol

X : Perlakuan dengan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz*

- : Perlakuan dengan model pembelajaran konvensional

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi perangkat pembelajaran, lembar soal tes, dan angket respon siswa. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa perangkat tersebut dianggap layak atau tidak menggunakan standar pendeskripsian sesuai dengan modifikasi *likert* sebagai berikut:

**Tabel 1.** Prosentase Rating Penilaian

Penilaian	Hasil Rating (%)
Sangat layak	81 - 100
Layak	61 - 80
Cukup layak	41 - 60
Kurang layak	21 - 40
Tidak Layak	0 - 20

(Riduwan, 2006:13)

Untuk analisis butir soal digunakan berbagai rumus perhitungan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran yang diproses dalam program komputer *Microsoft Excel*. Sedangkan analisis hasil belajar siswa menggunakan uji-t dua pihak.

$$t = \frac{\bar{X}_1 + \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ (Sudjana, 2005:239)}$$

Respon siswa terhadap model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* yang telah diterapkan diambil dengan metode observasi melalui sebaran angket yang diberikan setelah proses belajar mengajar. Setelah dilakukan analisa, hasil analisa akan dibandingkan dengan kriteria kelayakan berdasarkan kriteria prosentase respon sebagai berikut:

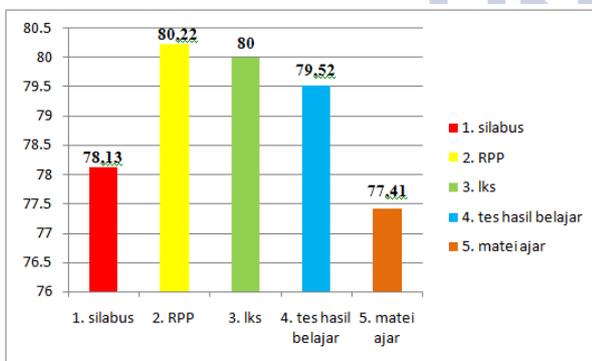
**Tabel 2.** Kriteria Prosentase Respon

Prosentase	Kriteria
25% - 43%	Kurang senang
44% - 62%	Cukup senang
63% - 81%	Senang
82% - 100%	Sangat senang

(Sugiyono, 2011)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini akan dijelaskan hasil penelitian dan penyajian data. Hasil validasi didapat melalui penilaian validasi oleh tiga validator yang terdiri dari dua dosen UNESA dan dua guru SMKN 5 Surabaya.



**Gambar 1.** Grafik Hasil Penilaian Validasi Instrumen

Dengan hasil perolehan 5 aspek tersebut, dapat diketahui hasil rata-rata keseluruhan dari penilaian validasi instrumen penelitian adalah.

$$\frac{\sum \text{hasil rating penilaian}}{\sum \text{aspek penilaian}} = \frac{78,13\% + 80,22\% + 80\% + 79,52\% + 77,41\%}{5} = 79,06\%$$

Diperoleh hasil keseluruhan penilaian validasi instrumen sebesar 79,06%. Sesuai dengan kriteria penilaian menggunakan *skala likert*, maka instrumen penelitian mempunyai nilai pada kategori baik, yang artinya instrumen penelitian layak digunakan.

Berdasarkan analisis butir soal menggunakan rumus perhitungan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran yang diproses dalam program komputer *Microsoft Excel* dengan hasil sebagai berikut: (1) Validitas Dari 40 butir soal terdapat 5 soal yang tidak valid dan 35 butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan. (2) Reliabilitas Dari perhitungan menggunakan rumus yang diproses dalam program komputer *Microsoft Excel* diperoleh nilai reliabilitas tes sebesar 0,728 yang lebih besar dari r tabel yaitu 0,325 sehingga soal dikatakan reliabel. (3) Taraf kesukaran. (4) Daya beda

**Tabel 3.** Taraf Kesukaran

Kriteria	Jumlah
Sukar	5
Sedang	30
Mudah	5
<b>Jumlah</b>	<b>40</b>

**Tabel 4.** Daya Beda

Kriteria	Jumlah
Baik sekali	-
Baik	8
Cukup	22
Jelek	10
<b>Jumlah</b>	<b>40</b>

Sebelum dilakukan uji-t perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan SPSS 11.0. Hipotesis dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

Ho : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H1 : data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Dari hasil perhitungan normalitas diperoleh bahwa nilai signifikansi (*Asymp. Sig 2-tailed*) kelas eksperimen adalah 0,790 dan kelas kontrol sebesar 0,510. Hal ini menyatakan bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen dan kontrol keduanya memiliki nilai lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  sehingga Ho diterima yang berarti bahwa data berdistribusi normal.

Uji homogenitas menggunakan uji *Test of Homogeneity* dengan SPSS 11.0. Hipotesis dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: data berasal dari populasi yang memiliki ragam sama (homogen)

H<sub>1</sub>: data berasal dari populasi yang memiliki ragam berbeda (tidak homogen)

Dari hasil perhitungan homogenitas diperoleh data sig. 0,192 yang lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  sehingga H<sub>0</sub> diterima berarti data berasal dari populasi yang memiliki ragam sama (homogen).

Dalam penelitian ini perhitungan uji-t dilakukan cara manual dan menggunakan SPSS versi 11.0. Jenis data pada penelitian ini adalah 2 sampel independen, maka jenis statistik yang digunakan adalah *independent sample T-Test*. Uji-t independen digunakan untuk menguji perbedaan antara dua kelompok independen (menguji dua kelas yakni kelas X TITL 1 dan kelas X TITL 2).

Dengan mengacu pada hasil uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS versi 11.0 yang menunjukkan bahwa data normal dan homogen maka selanjutnya dilakukan analisis uji-t (*Independent Samples Test*) untuk menguji hipotesis.

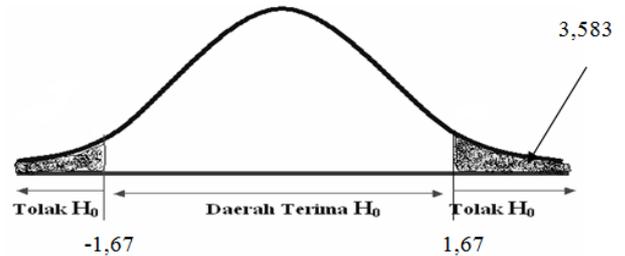
**Tabel 5.** Uji-t dengan SPSS

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		Sig.		t		df		Sig. (2-tailed)		95% Confidence Interval of the Difference	
		F		t		df		Lower		Upper	
T	Equal Variances	1.737	.192	3.567	67	.001	6.096	1.746	2.700	9.492	
	Not Equal Variances			3.596	64	.001	6.095	1.659	2.709	9.483	

Hasil perhitungan uji-t dua pihak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan taraf signifikan sebesar 0,05 yaitu dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ . Dengan ketentuan apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka diinterpretasikan signifikan dan sebaliknya apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka interpretasikan tidak signifikan atau tidak ada perbedaan yang signifikan diantara variabel-variabel penelitian.

Berdasarkan Tabel 5. diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,583. Nilai  $t_{tabel} = t_{(1-\alpha)} = t_{(1-0,05)} = t_{(0,95)}$  dengan derajat kebebasan (dk) =  $n_1 + n_2 - 2 = 67$  diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,67. Maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Begitu juga dengan nilai  $t_{hitung}$  secara manual  $t_{hitung} = 3,5832$ , maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Di lihat dari hasil perhitungan, didapatkan t hitung manual

adalah sebesar 3,5832 sedangkan t hitung menggunakan SPSS versi 11.0 adalah sebesar 3,583. Dari hasil tersebut dapat dikatakan perhitungan t pada manual dan SPSS versi 11.0 adalah sama meskipun terdapat beda angka di belakang koma namun masih dalam taraf di toleransi karena perbedaannya hanya sedikit.



**Gambar 2.** Distribusi uji-t

Dari Gambar 2 dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  berada pada daerah penolakan H<sub>0</sub>, sehingga H<sub>1</sub> diterima. Berdasarkan hasil perhitungan manual dan melalui SPSS, nilai  $t_{hitung}$  sama- sama berada pada daerah penolakan H<sub>0</sub>. Hal ini berarti hasil belajar siswa yang menggunakan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap keseluruhan aspek pada lembar angket respon siswa yang telah ditunjukkan di atas, maka dapat disimpulkan hasil analisis data respon peserta didik menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penerapan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz*. Hal ini dapat dilihat dari presentase jawaban responden yang berjumlah 35 siswa dengan rata-rata hasil rating yang diperoleh adalah 85,14 %. Dalam Kriteria skala penilaian ini berarti termasuk dalam kriteria sangat senang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan terhadap penerapan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz*.

**Tabel 5.** Hasil Respon Siswa

No.	Skala Penilaian			Hasil Rating (%)	Keterangan
	TS	S	SS		
1	2	16	17	85,71	Sangat Senang
2	2	13	20	87,86	Sangat Senang
3	2	11	22	89,29	Sangat Senang
4	1	19	15	85,00	Sangat Senang
5	2	20	13	82,86	Sangat Senang
6	1	18	16	85,71	Sangat Senang
7	4	18	13	81,43	Senang
8	4	12	19	85,71	Sangat Senang

No.	Skala Penilaian			Hasil Rating (%)	Keterangan
	TS	S	SS		
9	1	20	14	84,29	Sangat Senang
10	2	19	14	83,57	Sangat Senang
<b>Jumlah hasil rating</b>				851,43	
<b>% Rata-rata = jumlah hasil rating / jumlah indikator</b>				85,14	Sangat Senang

## PENUTUP

### Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah (1) Dari hasil validasi perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh 5 validator ahli maka dapat diambil simpulan yaitu hasil validasi perangkat pembelajaran memperoleh hasil rating sebesar 79% dengan kategori layak. (2) Dari hasil Uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  3,583, nilai tersebut lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha=0,05$  yaitu 1,67. maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Serta hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yakni 84,71 berbeda dengan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas kontrol 78,62, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. (3) Hasil persentase jawaban responden dari 35 siswa adalah 85,14 % dan hasil persentase ini termasuk dalam kategori sangat senang bagi siswa.

### Saran

Beberapa hal yang disarankan: (1) Berdasarkan hasil penelitian ini, sebaiknya model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* digunakan sebagai inovasi baru dalam pembelajaran dalam rangka menuntaskan hasil belajar peserta didik, sehingga model pembelajaran ini dapat diterapkan pada mata diklat lain yang sesuai. (2) Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Active Learning* dengan strategi *Team Quiz* memerlukan banyak waktu sehingga guru harus pandai mengatur waktu yang ada agar seluruh siswa dapat menyerap materi yang diberikan oleh guru secara tuntas.

## DAFTAR PUSTAKA

Alwi, H. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

\_\_\_\_\_. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dalvi. 2006. Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Agama dengan Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Team, *Jurnal Guru*, jilid 3 nomor 1, (<http://lipi.go.id>, diakses tanggal 24 Juli 2012)

Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: AV Publisher.

Hollingswort, P. dan Lewis, G. 2008. *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*. Jakarta: Indeks.

Machmudah, U. & Rasyidi, A. W. 2008. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Press

Muslich, M. 2007. *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) - Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Riduwan. 2006. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rusiana, R. 2011. *Penerapan Active Learning Dengan Strategi Team Quiz Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 13 Surabaya*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Silberman, M. L. 1996. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Terjemahan: Sarjuli, et al. 2007. Cetakan ke 6. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Suardipa, I Putu. 2012. *Pembelajaran Konvensional/Tradisional*. (<http://putusuardipa.blogspot.com/2012/06/pembelajaran-model-konvensional.html>, diakses tanggal 25 Agustus 2012)

Sudjana, N. dan Ibrahim. 1991. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung. Sinar Baru

Sudjana, N. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Suparlan. 2008. *PAKEM*. Bandung: Genesindo.

Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Tim. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.