

**PENGARUH PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING TTQ* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENGETAHUAN PRODUK**

ARTIKEL PENELITIAN

**Oleh:
SUMARNI
NIM F1031131050**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILM SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2017**

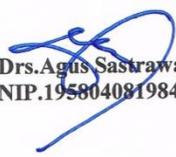
**PENGARUH PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TTQ TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENGETAHUAN PRODUK**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:
SUMARNI
NIM F1031131050

Disetujui,

Pembimbing 1


Drs. Agus Sastrawan Noor, M.Si
NIP.195804081984031001

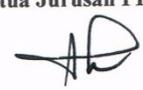
Pembimbing 2


Dr. Husni Syahrudin, M.Si
NIP.196401201990021001

Mengetahui,


Dekan FKIP Untan
Dr. H. Martono, M.Pd
NIP.196803161994031014

Ketua Jurusan PIIS


Dr. Hj. Sulistyarini, M. Si
NIP.196511171990032001

PENGARUH PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING TTQ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENGETAHUAN PRODUK

Sumarni

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak

Email: sumarni.juju@gmail.com

Abstract

The problem in this research is the low of learning outcomes and student attention on the subjects of product knowledge class XI PM in SMKN 3 Pontianak. The method used in this study is an experimental method using quasi-experimental design to study design nonequivalent control group design. Subjects in this study were students of class XI PM2 and XI PM3 SMK Negeri 3 Pontianak with the number of 63 students. The results showed that the learning outcomes of the experimental class is higher than the control class for improving student learning outcomes larger experimental class is 28.86 while the control class only increased by 9.93. Based on the results of t-test experimental class and control class obtained t count > t table (3.013 > 2.00), then H_0 is rejected and H_a accepted. Thus, we can conclude Learning Model active learning type team quis no effect on student learning outcomes in subjects in class XI product knowledge PM SMK Negeri 3 Pontianak.

Keywords: Active Learning TTQ, Learning Outcomes, Lessons Knowledge Products.

“Mencerdaskan Kehidupan Bangsa Indonesia” kalimat yang terdapat didalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang merupakan salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia. Salah satu caranya yaitu melalui pendidikan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, pendidikan dilakukan secara terus menerus dimana pendidikan menjadi dasar dalam perubahan tingkah laku menuju kedewasaan. Pendidikan mempunyai peran penting dalam pembangunan untuk melahirkan potensi SDM yang berkualitas dan terdidik. Dengan banyaknya potensi orang terdidik dan berkualitas inilah yang nantinya akan menjadi modal utama dalam pembangunan suatu bangsa, karena merekalah nantinya yang akan menjadi penerus bangsa ini. Pendidikan merupakan salah satu lembaga yang

mana tujuannya adalah mencetak generasi yang berkualitas. Seperti yang telah dijelaskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, yang berbunyi: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”. Tujuan sekolah sebagai lembaga pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik secara optimal menjadi kemampuan untuk hidup di masyarakat. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu penyelenggara

pendidikan yang salah satu perannya adalah menyiapkan peserta didik untuk dapat siap bekerja pada bidang tertentu sesuai dengan bidang keahliannya. SMK sebagai pencetak tenaga kerja harus membekali peserta didiknya dengan pengetahuan keterampilan yang sesuai dengan program keahlian masing-masing. Pada prosesnya, sarana maupun prasarana penunjang pembelajaran harus ditingkatkan secara terus menerus agar kualitas kegiatan pembelajaran semakin baik. Namun harapan itu belum bisa terwujud jika pada kenyataannya didalam proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang mengenyam pendidikan hanya sebagai suatu formalitas saja, mereka tidak menyadari bahwa pentingnya belajar, hal ini dikarenakan teknologi yang semakin canggih sehingga mereka lebih tertarik untuk mempelajari dibanding memperhatikan gurunya menjelaskan atau menerangkan pelajaran. Hal ini terbukti dengan ditemukannya kebiasaan siswa seperti sering bermain hp pada jam pelajaran, tidak mengerjakan PR yang diberikan guru, sering keluar saat guru menerangkan, berbicara dengan teman sebangku pada saat guru menerangkan, tidak mau menjawab pertanyaan guru tentang materi yang disampaikan, malu untuk bertanya, mengantuk dan bahkan ada yang tertidur pada saat guru menjelaskan materi. Selain itu, mereka juga mencontek pada saat ulangan. Sedangkan Indonesia sendiri memerlukan generasi yang memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, mempunyai generasi yang berbakat, serta generasi kreatif. Namun, Bagaimana harapan itu akan terwujud jika pada kenyataannya mereka sendiri tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Berdasarkan pra riset yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan guru mata pelajaran pengetahuan produk kelas XI Pemasaran ditemukan kekurangan siswa kelas XI pada mata pelajaran pengetahuan produk, diantaranya: (1) Siswa kurang aktif pada saat pembelajaran; (2) Siswa kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan; (3) Hasil belajar yang rendah. Sekarang ini sekolah di SMK Negeri 3 Pontianak yang menerapkan sistem kurikulum 2013, yang mana siswa dituntut harus lebih aktif mencari

pengetahuan sendiri. Kurikulum 2013 menekankan pada konsep pendekatan *scientific* dalam pembelajaran yang terdiri dari mengamati, menanya, menalar, dan mencoba. Penjurusan di SMK N 3 sendiri sudah dilakukan saat siswa baru masuk sekolah atau dengan kata lainnya saat siswa berada di kelas X. SMK Negeri 3 Pontianak memiliki 3 bidang keahlian yaitu Akuntansi (AK), Pemasaran (PM) dan Administrasi Perkantoran (AP). Didalam penelitian ini, peneliti memilih bidang keahlian pemasaran. Pada bidang keahlian pemasaran ini terdapat mata pelajaran peminatan yang dipelajari siswa kelas XI terdiri dari 3 kelas yaitu PM1, PM2 dan PM3. Peminatan menurut Pujiningsih dan Yusniar, "Peminatan adalah proses yang berkesinambungan untuk memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pendidikan nasional, oleh karena itu, peminatan harus berpijak pada kaidah-kaidah dasar yang secara eksplisit dan implisit terkandung dalam kurikulum". Pada penelitian ini, peneliti memilih kelas XI PM2 sebagai kelas eksperimen karena dibanding dengan kelas PM1 dan PM3, hasil belajar siswa pada mata pelajaran pengetahuan produk rata-rata masih dibawah KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal yang diharakan adalah 80 belum sepenuhnya terpenuhi. Terlihat bahwa hasil belajar peserta didik yang mendapat nilai tuntas sebanyak 11% dan 22% belum tuntas. Selain itu, peneliti memilih kelas XI PM3 sebagai kelas kontrol untuk melihat perbandingan model pembelajaran yang diterapkan guru mata pelajaran pengetahuan produk. Peneliti tidak memilih kelas XI PM1 untuk diteliti karena berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru pengetahuan produk, diketahui bahwa siswa kelas XI PM1 merupakan siswa-siswa pilihan dimana mereka merupakan siswa yang mempunyai nilai akademik tinggi, dan pada kenyataan dilapangan adalah siswa XI PM1 memang benar. Mereka mempunyai daya saing yang dapat dikatakan cukup baik, selain itu juga hasil belajar siswa pada kelas XI PM1 sudah diatas rata-rata yaitu sebanyak 28% nilai tuntas dan 5% yang tidak tuntas. Hal ini dapat terjadi tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa untuk

semangat mengikuti pembelajaran. Ini disebabkan karena kurangnya pengelolaan pembelajaran yang baik bagi siswa untuk berkembang melalui penemuan dan proses pemikirannya. Hal ini dikarenakan pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang memberikan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa kurang memperhatikan dalam belajar dan siswa tidak menemukan proses pembelajaran yang baru. Dalam hal ini, guru cenderung masih sering menggunakan model lama, sehingga siswa bosan untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, saat proses pembelajaran berlangsung, partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar sangat rendah dan pasif karena cenderung hanya sebagai penerima saja dan terjadi komunikasi satu arah yaitu guru kepada peserta didik sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak hidup sehingga banyak peserta didik yang mengantuk hal ini berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keadaan ini menunjukkan bahwa suasana proses belajar mengajar kurang menyenangkan sehingga peserta didik mencari kesenangan sendiri daripada memperhatikan materi yang diberikan guru. Keinginan peserta didik untuk tahu tentang materi juga sangat rendah, terlihat dari tidak adanya peserta didik yang bertanya di kelas. Dalam hal ini, guru cenderung masih sering menggunakan model lama, sehingga siswa bosan untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, Saat proses pembelajaran berlangsung, partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar sangat rendah dan pasif karena cenderung hanya sebagai penerima saja dan terjadi komunikasi satu arah yaitu guru kepada peserta didik sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak hidup sehingga banyak peserta didik yang mengantuk hal ini berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keadaan ini menunjukkan bahwa suasana proses belajar mengajar kurang menyenangkan sehingga peserta didik mencari kesenangan sendiri daripada memperhatikan materi yang diberikan guru. Keinginan peserta didik untuk

tahu tentang materi juga sangat rendah, terlihat dari tidak adanya peserta didik yang bertanya di kelas. Masalah ini banyak ditemukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah pembaharuan dalam penerapan model pembelajaran agar siswa memperhatikan apa yang disampaikan guru, serta aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan. Dalam hal ini sebuah model pembelajaran baru yang sesuai dengan paradigma pendidikan yang dimaksud dalam K13 yaitu Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) *Type Team Quis*. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Tujuan dilaksanakannya pembelajaran yang berpusat pada siswa ini tidak lain adalah untuk memperbaiki pembelajaran sebelumnya serta meningkatkan mutu pendidikan, baik proses maupun hasil pendidikan. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru (Dimiyati dan Mudjiono, 2010: 20), "Hasil belajar yang dimaksud disini adalah nilai yang didapat oleh siswa berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru lewat evaluasi hasil belajar". Istarani dan Intan Pulungan (2016: 17), "Hasil pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Segala kegiatan pembelajaran muaranya pada hasil tersebut". Oleh karena itulah peneliti meneliti sebuah model Pembelajaran aktif (*active learning*) *Type Team Quis* yang merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik yang mana cara penguasaan bahan pelajaran yaitu melalui kuis. Pada model pembelajaran ini, siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak ada siswa yang mengantuk ataupun mengobrol sendiri pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga dituntut untuk mengungkapkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan dari kelompok lain sehingga peserta didik harus selalu berpikir aktif karena sebelum dilaksanakannya kuis mereka harus berdiskusi untuk membuat soal yang akan dikompetisikan antar kelompok tim.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam tulisan ini adalah eksperimen semu

dengan menggunakan rancangan *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2016: 107). Sumber data dalam penelitian ini adalah guru pengetahuan produk dan siswa kelas XI Pemasaran 2 dan XI Pemasaran 3 di SMK Negeri 3 Pontianak. Penelitian ini hanya menggunakan subyek penelitian, peneliti memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pertimbangan yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran pengetahuan produk kelas XI SMK Negeri 3 Pontianak. Pertimbangan ini juga didasari oleh nilai ulangan siswa yang tidak tuntas dan juga jumlah siswa didalam kelas tersebut. Persentasi nilai yang tuntas pada siswa kelas XI PM1 adalah 85%, kelas XI PM2 33%, dan kelas XI PM3 57%. Adapun subyek penelitian didalam penelitian ini yaitu kelas XI PM3 sebagai kelas kontrol dan kelas XI PM2 sebagai kelas eksperimen. Kelas XI PM2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 32 orang yang akan diberi perlakuan *active learning type team quis*, sedangkan kelas XI PM3 dengan jumlah siswa 30 orang yang tidak diberi perlakuan pembelajaran *active learning type team quis* melainkan metode pembelajaran pemberian tugas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik pengukuran berupa tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal. Instrumen penelitian berupa Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP), dan soal tes yang telah divalidasi oleh seorang dosen Pendidikan Ekonomi FKIP Untan dan seorang guru mata pelajaran Pengetahuan Produk SMKN 3 Pontianak dengan hasil validasi bahwa instrumen yang digunakan valid. Berdasarkan hasil uji coba soal yang dilakukan di SMKN 3 Pontianak diperoleh tingkat reliabilitas soal yang disusun tergolong tinggi dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,64. Didalam penelitian ini disusun langkah-langkah penelitian yang mana tujuan dari langkah-langkah penelitian ini agar didalam penelitian lebih terarah pada permasalahan yang akan diteliti. Adapun prosedur didalam melaksanakan penelitian ini yaitu:

Perencanaan (Planning)

Prosedur yang dilakukan pada langkah perencanaan antara lain: (1) Melakukan

observasi di SMK Negeri 3 Pontianak, yaitu pada saat masih PPL II di sekolah tersebut untuk melihat masalah didalam penelitian; (2) Melakukan observasi untuk menentukan waktu pelaksanaan penelitian; (3) Menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), soal dan kunci jawaban; (4) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi (*Check List*); (5) Menyiapkan instrumen penelitian tes hasil belajar siswa yang yaitu: Kisi-kisi soal, soal *pre-test* dan *post-test*, kunci jawaban dan pedoman penskoran tes hasil belajar; (6) Memvalidasi instrumen penelitian; (7) Merevisi instrumen penelitian; (8) Mengadakan uji coba soal tes yang telah divalidasi; (9) Menganalisis data hasil uji coba.

Pelaksanaan

Prosedur yang dilakukan pada langkah pelaksanaan antara lain: (1) Melaksanakan penelitian pada tanggal 3 Februari 2017 pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *active learning type team quis* dan kelas kontrol menggunakan metode pemberian tugas; (2) Memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol; (3) Melakukan pengamatan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi; (4) Memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol; (5) Pengumpulan data dan penskoran hasil akhir.

Langkah Akhir

Prosedur yang dilakukan pada langkah akhir ini antara lain: (1) Menganalisis data hasil penelitian, yakni hasil observasi (*Check List*) selama pembelajaran di kelas dan, *Pre-test* serta *post test* pemahaman siswa pada kelas eksperimen dan kontrol; (2) Mengolah data yang diperoleh dari *post-test* dengan uji statistik; (3) Menganalisis data dan membahas hasil penelitian; (4) Membuat kesimpulan dan saran penelitian; (5) Menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Team Quis menurut Silberman (2014: 175), "Teknik tim yang dapat meningkatkan

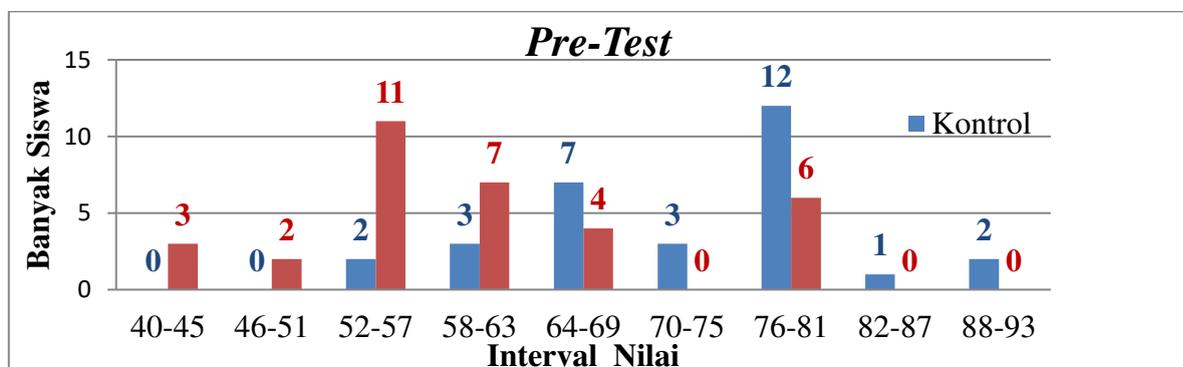
rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut”. Berkaitan dengan hasil belajar, maka menurut Istarani bahwa hasil belajar merupakan gambaran dari proses pembelajaran yang dilaksanakan. Proses pembelajaran yang menyenangkan dikelas, membuat siswa merasa nyaman dan tidak tegang sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team quis* ini dapat mempengaruhi hasil belajar dimana pada proses pembelajarannya siswa lebih aktif, siswa juga menjadi tidak tegang dalam belajar serta semangat dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan. Untuk melihat pengaruh model pembelajaran *active learning type team quis* ini, maka peneliti menemukan penelitian tentang model pembelajaran *type team quis* terhadap hasil belajar dengan penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa FKIP untan Nugroho Susanto mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP dengan judul Pengaruh penerapan model pembelajaran *Type Team Quis* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 2 di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak pada tahun 2013, dari hasil penelitiannya dikatakan bahwa model pembelajaran *type team quis* mempengaruhi hasil belajar dimana setelah diuji menggunakan uji-t maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.21 > 2.04$), hasil belajar siswa pada pre-test 54,6 menjadi 78,4 pada post-test. Dari hasil

belajar tersebut, mengalami kenaikan sebesar 23,8. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dan penelitian yang telah dilakukan oleh Nugroho Susanto maka peneliti juga memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas XI Bidang keahlian Pemasaran di SMK Negeri 3 Pontianak ini. Adapun penelitian ini, akan dibahas tiga rumusan masalah yang telah disajikan yaitu bagaimanakah perencanaan pembelajaran dengan model *active learning type team quis* dan pembelajaran pemberian tugas pada mata pelajaran pengetahuan produk kelas XI PM SMK Negeri 3 Pontianak, bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *active learning type team quis* dan pembelajaran pemberian tugas pada mata pelajaran pengetahuan produk kelas XI PM SMK Negeri 3 Pontianak, dan apakah ada pengaruh signifikan hasil belajar model pembelajaran *active learning type team quis* dibandingkan dengan pemberian tugas pada pelajaran pengetahuan produk kelas XI bidang keahlian pemasaran di SMK Negeri 3 Pontianak.

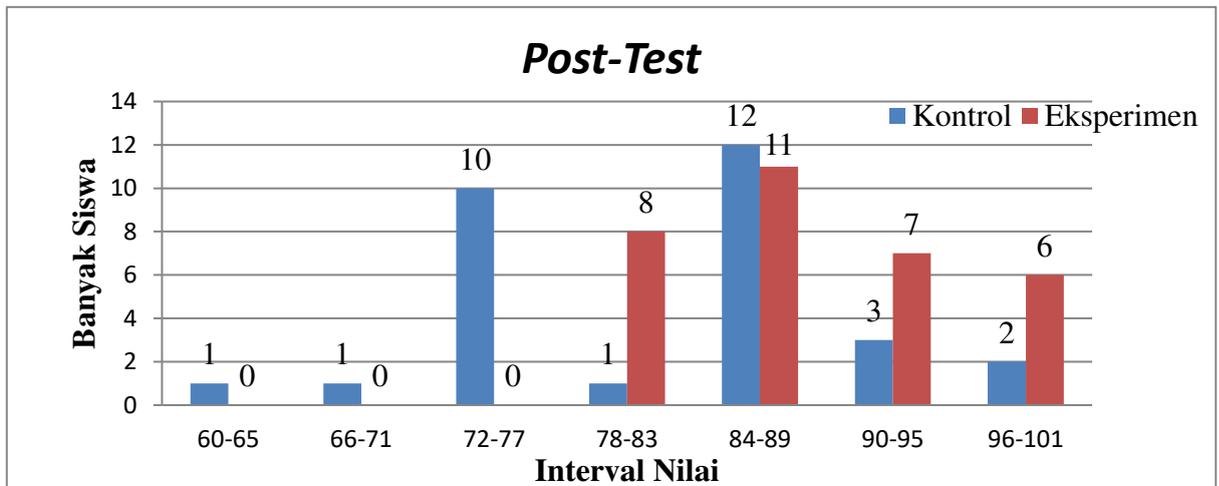
Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XI PM SMK Negeri 3 Pontianak yaitu Kelas XI PM2 sebagai kelas eksperimen dan Kelas XI PM3 sebagai kelas Kontrol. Jumlah seluruh siswa kelas eksperimen yaitu 33 siswa sedangkan jumlah siswa kelas kontrol sebanyak 30 siswa.

Berikut ini adalah grafik nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol:



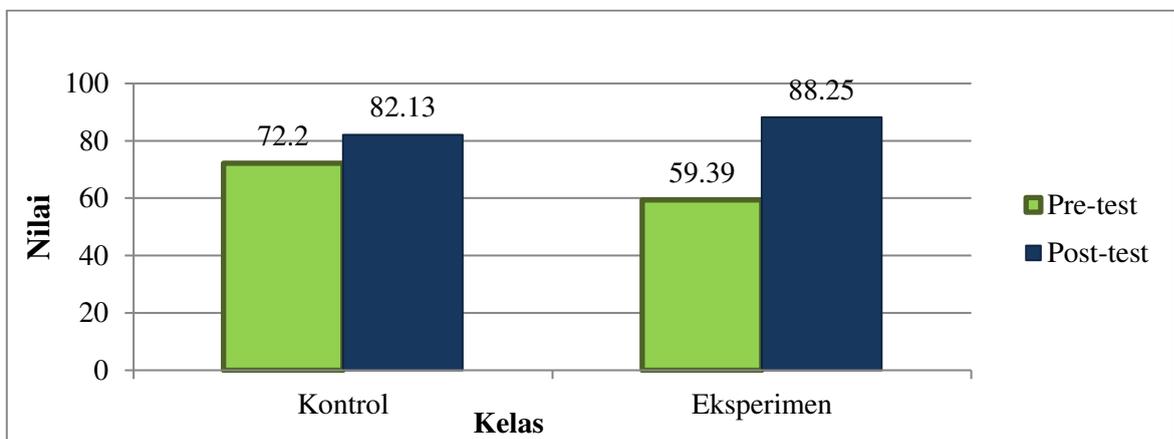
Grafik 1: Nilai *Pre-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Grafik 2: Nilai *Post-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa nilai *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih tinggi dari pada nilai *pre-test*. Siswa kelas kontrol pada *pre-test* mendapat nilai rata-rata 72,2 dan pada *post-test* kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 82,13 sehingga diketahui bahwa hasil belajar siswa pada kelas kontrol mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 9,93. Sedangkan pada kelas eksperimen diketahui bahwa rata-rata nilai

siswa pada *pre-test* adalah 59,39. Setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *active learning type team quis* pada hasil *post-test* nilai rata-ratanya menjadi 88,25 sehingga diketahui bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen telah mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 28,86. Peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen bisa dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 3: Grafik Peningkatan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Hasil belajar kedua kelas dapat dilihat pada grafik tersebut bahwa peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran *active learning type team quis* lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran pemberian tugas. Pelaksanaan pembelajaran dengan model *active learning type team quis* dapat

meningkatkan hasil belajar karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan model ini melatih siswa mengungkapkan idenya, melatih keberanian berbicara di depan kelas, siswa belajar bertanggung jawab dan belajar untuk bersikap sportif, dan dengan adanya diskusi

dalam kelompok dan tanya jawab ketika presentasi, terjadi proses pertukaran pikiran. Pembelajaran dengan model *ALTTQ* dibentuk 3 tim kelompok dengan anggota 11 siswa, masing-masing kelompok membuat pertanyaan yang kemudian mempertanggungjawabkan apa yang dibuat tersebut dalam bentuk kuis. Pembelajaran dengan model *ALTTQ* ini terjadi dikarenakan melibatkan siswa untuk ikut berperan dalam proses pembelajaran menjadikan siswa terlatih untuk belajar maupun membaca materi sehingga dapat menjadikan pendukung bagi peningkatan hasil belajar siswa, dalam proses pembelajaran siswa juga senang, semangat dan tidak jenuh, selain itu kegiatan pembelajaran dilakukan secara *team* kelompok. Bekerja dalam berkelompok sangat menguntungkan karena siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya serta dapat bertukar pendapat maupun berbagi pengetahuan. Hasil belajar kedua kelas dapat dilihat bahwa peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran *active learning type team quis* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran pemberian tugas. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Active Learning Type Team Quis* dan pembelajaran pemberian tugas ada perbedaan terhadap hasil belajar dan terdapat pengaruh signifikan hasil belajar model pembelajaran *active learning type team quis* dibandingkan dengan pemberian tugas pada mata pelajaran pengetahuan produk kelas XI PM SMK Negeri 3 Pontianak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil belajar dengan model pembelajaran *Active Learning Type Team Quis* mendapatkan hasil yang positif karena nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan sebelum diterapkan dengan model pembelajaran *Active Learning Type Team Quis*. Dari hasil penelitian kelas eksperimen diketahui bahwa rata-rata nilai siswa pada *pre-test* adalah 59,39 kemudian setelah diberi perlakuan pada hasil *post-test* nilai rata-ratanya mengalami peningkatan sebesar 28,86 menjadi 88,25. Sedangkan pada *pre-test* kelas kontrol mendapat 72,2 dan setelah diberi perlakuan

pada *post-test* kelas kontrol mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 9,93 menjadi 82,13. Hasil uji pada SPSS yang menggunakan uji-U dapat dilihat bahwa signifikansinya 0.013 jadi, dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran *active learning type team quis* dan pembelajaran pemberian tugas ada perbedaan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pengetahuan produk kelas XI Pemasaran di SMK Negeri 3 Pontianak.

Saran

Model pembelajaran *active learning type team quis* mampu menarik perhatian serta semangat siswa dalam belajar, sehingga siswa tidak mudah bosan dengan pelaksanaan pembelajaran, karena pada model pembelajaran ini menuntut siswa lebih aktif. Maka dari itu guru dapat mengembangkan pembelajaran ini. (2) Ketika guru ingin menerapkan model pembelajaran *active learning type team quis* ini sebaiknya memperhatikan hal yang dapat mempengaruhi proses kelancaran pembelajaran ini seperti: waktu pembelajaran, banyak materi yang diajarkan, serta jumlah siswa didalam kelas. (3) Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penelitian ini lebih lanjut, sebaiknya memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini, yaitu seperti sulitnya menentukan jadwal penelitian, penyesuaian jam pelajaran dan lain-lainnya agar peneliti tidak kesulitan dalam pengkajian lebih dalam tentang penelitian seperti ini dan dapat menjalankan penelitian lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

Dimiyati dan Mudjiono. (2015). **Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: PT Rineka Cipta
Istarani dan Pulungan, Intan. (2015). **Ensiklopedia Pendidikan**. Medan: Larispa
Silberman. (2014). **Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif**. Bandung: Nuansa Cendekia
Sugiyono. (2016). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Alfabet

