

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* BERBANTU
QUIZZ TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI SMA SWASTA
SWADAYA PULAU RAKYATTAHUN
AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

*Diajukan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk
mencapai gelar sarjana (S.Pd) program studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh :

Anggun Laila Sari
1802070016



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jum'at, Tanggal 29 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Anggun Laila Sari
N.P.M : 1802070016
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* Berbantu Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2025/2026

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

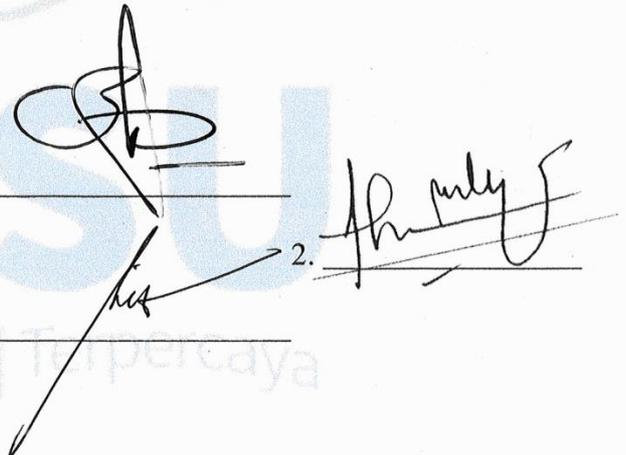
Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.
2. Dra. Ijah Mulyani S, M.Si.
3. Mariati, S.Pd., M.Ak

1. _____
2. _____
3. _____



Unggul | Cerdas | Terpercaya

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

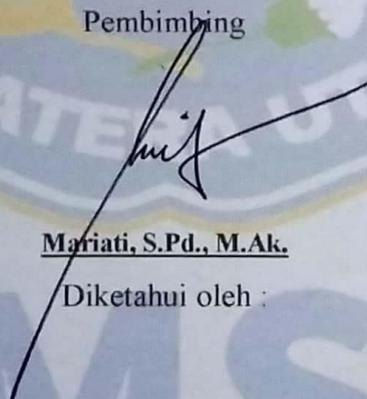
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Anggun Laila Sari
NPM : 1802070016
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Ective Learning* Berbantu *Quizizz* terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2022/2023

sudah layak disidangkan.

Medan, 10 September 2024

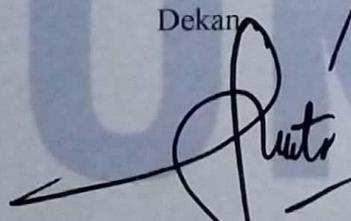
Disetujui oleh :
Pembimbing

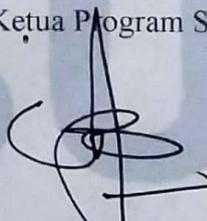

Mariati, S.Pd., M.Ak.

Diketahui oleh :

Dekan

Ketua Program Studi


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.


Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Anggun Laila Sari
N.P.M : 1802070016
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Active Learning Berbantu Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Active Learning Berbantu Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2022/2023”, Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Anggun Laila Sari
NPM. 1802070016

ABSTRAK

Anggun Laila Sari. Npm. 1802070016. Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Quiz Team* Berbantu *Quizizz* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2022/2023. Skripsi. Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *quiz team* berbantu *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2022/2023.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS-4 yang berjumlah 29 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu tes dan angket. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 6 butir item dalam bentuk esai dan angket berjumlah 13 item.

Dari hasil pengujian hipotesis, pada taraf signifikansi α 0.05 diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-0,370 < 1,703$ maka H_a ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh model pembelajaran *quiz team* berbantu *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata Kunci : *Active Learning, Quiz Team, Quizizz, Hasil Belajar*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya serta atas kasih sayang Nabi Muhammad SAW kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu *Quizizz* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2022/2023.**”

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak dapat diselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sangat istimewa kepada Kedua Orang Tua, ayahanda tercinta Alm. **Syahrizal** dan ibunda tersayang **Royana** yang sangat luar biasa mendidik saya dan memberikan doa restu dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi .

Penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

- Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.Ap** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ibu **Dra. Syamsuyurnita, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

- Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, S.E, M.Si**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi.
- Ibu **Mariati, S.Pd, M.Ak**, selaku dosen pembimbing saya, yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing dan berbagi ilmu pengetahuan kepada saya.
- Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ibu **Elphi Sahara S.Pd** selaku kepala sekolah SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat dan guru bidang studi mata pelajaran ekonomi **Dewi Utari S.Pd** beserta staf pendidikan dan tata usaha yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
- Kepada saudara kandung tersayang abangda Alm. **Rudi Syahputra** dan adinda **Refli Ardiansyah** sebagai motivator penyemangat
- Sahabat terbaik Adinda **Ratna Dewi** yang telah memberikan dukungan yang positif.
- Teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Akuntansi **Dinda Safitri, Purida, Putri Enggrasia** dan **Rizkinah Lubis**.

Penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi. Akhir kata penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, September 2025
Penulis

Anggun Laila Sari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II	12
LANDASAN TEORITIS	12
A. Kerangka Teoritis	12
1. Model Pembelajaran	12
2. Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	14
3. Karakteristik-Karakteristik <i>Active Learning</i>	16
4. Komponen-Komponen Pembelajaran <i>Active Learning</i>	18
5. Ciri-Ciri Pembelajaran <i>Active Learning</i>	20
6. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Aktif	22
7. Beberapa Teknik Pembelajaran Aktif.....	23
8. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	25
9. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Aktif (<i>Active Learning</i>)	26
10. Prosedur Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	28

11. Tujuan Model Pembelajaran Aktif (<i>Active Learning</i>)	31
12. Model Pembelajaran <i>Quiz Team</i>	31
13. Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe <i>Quiz Team</i>	32
14. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Active Learning</i> Tipe <i>Quiz Team</i>	34
15. <i>Quizizz</i>	34
16. Langkah-langkah Model Pembelajaran aktif (<i>active learning</i>) Berbantu <i>Quizizz</i>	44
17. Hasil Belajar.....	46
Indikator Hasil Belajar	48
18. Mata Pelajaran Ekonomi.....	49
B. Kerangka Konseptual	51
C. Hipotesis	53
BAB III.....	54
METODE PENELITIAN	54
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	54
B. Populasi dan Sampel	55
C. Variabel Penelitian	56
D. Definisi Operasional	56
E. Jenis dan Desain Penelitian	57
F. Instrument Penelitian.....	58
G. Uji Instrumen Penelitian.....	62
H. Teknik Analisis Data	65
1. Uji Normalitas.....	66
2. Uji Homogenitas Data.....	67
3. Uji Regresi Linier	67
4. Koefisien Determinasi	68
5. Uji Hipotesis	68
BAB IV	70
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Profil SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat	70

B. Diskusi Hasil Penelitian	74
1. Uji Validitas dan Reliabilitas Tes	74
2. Uji Validitas dan Reabilitas Angket	76
C. Hasil Teknik Analisis Data.....	78
1. Uji Normalitas.....	78
2. Uji Homogenitas	79
3. Uji Regresi Linier Sederhana.....	80
4. Uji Hipotesis Penelitian	81
5. Uji Determinasi.....	82
D. Diskusi Hasil Penelitian	83
A. Keterbatasan Penelitian	89
BAB V.....	91
KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
KESIMPULAN.....	91
A. SARAN	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar Presentase Pencapaian KKM Nilai MID.....	4
Tabel 1. 2 Daftar Presentase Nilai Keaktifan Belajar.....	6
Tabel 3. 1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	54
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi.....	55
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket	59
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi <i>Pretest</i> dan <i>Post Test</i>	60
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Tes	75
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Angket	77
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas <i>Post Test</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Jendela Aplikasi <i>Quizizz</i>	37
Gambar 2. 2 Tampilan Pendaftaran <i>Quizizz</i>	38
Gambar 2. 3 Tampilan Platform <i>Quizizz</i>	38
Gambar 2. 4 Tampilan Fitur <i>Quizizz</i>	39
Gambar 2. 5 Pilihan <i>Quis Baru</i>	39
Gambar 2. 6 Jenis Tes	40
Gambar 2. 7 Tampilan Membuat Pekerjaan <i>Quis</i>	40
Gambar 2. 8 Tampilan Penyelesaian Pekerjaan <i>Quis</i>	41
Gambar 2. 9 Tampilan Memulai <i>Quis</i>	41
Gambar 2. 10 Membuat Materi Pembelajaran.....	42
Gambar 2. 11 Pilih Jenis Fitur Yang Tersedia di Presentasi	42
Gambar 2. 12 Tampilan Akses Siswa dengan Kode	43
Gambar 2. 13 Nama Peserta <i>Quis</i>	43
Gambar 2. 14 Kerangka Konseptual Penelitian	52
Gambar 3. 1 Desain Penelitian <i>One-Shot Case Study</i>	57
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Sekolah	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 2 Soal *Post Test*

Lampiran 3 Uji Validitas Tes dan Item Tes

Lampiran 4 Uji Reabilitas Tes Formula *Alpha cronbach*

Lampiran 5 Uji Validitas Angket

Lampiran 6 Hasil Uji Validitas Angket

Lampiran 7 Uji Reabilitas Angket

Lampiran 8 Data Hasil Angket

Lampiran 9 Data Hasil Angket dan *Post Test*

Lampiran 10 Uji Normalitas

Lampiran 11 Tabel Nilai Distribusi t

Lampiran 12 Nilai Kritis Untuk Uji Lillefors

Lampiran 13 Tabel F

Lampiran 14 Tabel Z

Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 16 Form K-1

Lampiran 17 Form K-2

Lampiran 18 Form K-3

Lampiran 19 Berita Acara Bimbingan Proposal

Lampiran 20 Berita Acara Seminar Proposal

Lampiran 22 Lembar Pengesahan Proposal

Lampiran 23 Surat Keterangan Seminar

Lampiran 24 Surat Pernyataan

Lampiran 25 Permohonan Perubahan Judul

Lampiran 26 Surat Mohon Izin Riset

Lampiran 27 Surat Balasan Riset

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Paradigma pembelajaran abad 21 menekankan kepada kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, berkomunikasi dan berkolaborasi. Pencapaian keterampilan tersebut dapat dicapai dengan penerapan metode pembelajaran yang sesuai dari sisi penguasaan materi dan keterampilan.

Sebuah sistem pendukung yang inovatif harus diciptakan untuk membantu peserta didik menguasai kemampuan multi-dimensi yang akan diperlukan pada abad 21. Untuk membelajarkan peserta didik sesuai dengan cara-gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Pendidik yang profesional tidak hanya berfikir tentang apa saja yang akan dibelajarkan, namun tentang siapa yang akan menerima pelajaran, apa makna dari belajar, dan bagaimana kemampuan dari individu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan anak didik berperan serta dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik dengan pendidik maupun antar peserta didik sehingga tercipta proses pembelajaran yang

aktif. Strategi pembelajaran aktif (*Active Learning*) adalah sebuah strategi yang dirancang untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, baik itu melalui tim maupun secara individual. Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Pada kenyataannya guru cenderung mengajar dengan tidak melihat karakter siswa dan mengajar dengan metode yang monoton sehingga membuat siswa pasif. Hal ini menyebabkan kegiatan belajar mengajar tidak efektif dan efisien. Seorang guru seharusnya menjadi pembebas bagi terkuncinya kemampuan diri siswa dan mampu meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa.

Selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa menjadi tolak ukur dalam keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu guru harus bisa memaksimalkan dalam memilih model pembelajaran. Dalam kegiatan belajar guru harus mampu

menyusai model pembelajaran dengan strategi yang inovatif dan kreatif sehingga siswa dapat berperan aktif

Model pembelajaran *active learning* memiliki berbagai jenis diantaranya yaitu *quiz team*. Model *quiz team* merupakan salah satu model pembelajaran *active learning* yang bertujuan untuk melatih keaktifan siswa untuk saling bertanya dan menjawab, dengan cara guru dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak menjenuhkan sehingga ketika belajar siswa menjadi aktif di kelasnya, siswa dibentuk dalam beberapa tim, lalu tiap tim mempelajari materi yang disajikan guru, berdiskusi dan saling bertanya jawab.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu lingkup dari pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Mata pelajaran yang berkaitan tentang pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi. Mata pelajaran ekonomi juga dapat membekali siswa untuk memahami perekonomian yang sedang terjadi di lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan satu tujuan pelajaran ekonomi yang tertuang dalam permendikbud No.64 tahun 2013 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah, yaitu membentuk sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, sederhana, mandiri, adil berani dan peduli, dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan negara.

Kompleksnya ilmu yang diajarkan dalam ekonomi membuat banyak siswa merasa mata pelajaran ini terlalu sulit dipahami. Banyak

siswa yang mengeluh kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami materi dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru bidang studi mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas XI pada tanggal 20 Juli 2023 di SMAS SWADAYA Pulau Rakyat. Peneliti menemukan permasalahan pembelajaran ekonomi yang belum terakomodasi dengan efektif. Permasalahan lain peserta didik tidak terlalu memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, penggunaan model pembelajaran yang digunakan sederhana yaitu model klasikal. Minat siswa terhadap mata pelajaran ekonomi masih rendah sehingga berdampak pada kejenuhan dan kebosanan siswa di ruang kelas. Hal ini dibuktikan dari rata-rata hasil nilai MID Semester tahun ajaran 2025/2026 untuk mata pelajaran ekonomi. Berikut ini daftar presentase pencapaian KKM nilai MID Semester Tahun Ajaran 2022/2023 kelas XI IIS

Tabel 1. 1

Daftar Presentase Pencapaian KKM Nilai MID Kelas XI IIS SMAS Swadaya Pulau Rakyat

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang belum Mencapai KKM	Jumlah Siswa Mencapai KKM
XI IIS – 1	75	34	7 (21%)	27 (79%)
XI IIS – 2		36	9 (25%)	27 (75%)
XI IIS – 3		33	10 (30%)	23 (70%)
XI IIS – 4		29	14 (48%)	15 (52%)
Jumlah		132	40 (30%)	92 (70%)
Presentase (%)				

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa pada siswa kelas XI IIS yang mencapai nilai ketuntasan batas nilai KKM hanya 92 siswa dari jumlah seluruh 132 siswa atau hanya mencapai 70 %, sedangkan yang tidak mencapai nilai KKM adalah 40 siswa yaitu berkisar 30% . Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas maka dibutuhkan cara agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi khususnya di kelas XI IIS -4 SMAS Swadaya Pulau Rakyat

Selain kondisi tersebut, hal lain yang ditemukan dari hasil wawancara adalah guru sangat jarang mengaplikasikan media pembelajaran dalam mata pelajaran ekonomi sebagaimana sekolah sudah memfasilitasi sarana dan prasarana yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajara. Metode yang digunakan guru pada saat proses belajar mengajar umumnya adalah ceramah dan tanya jawab. Metode pembelajaran ini adalah bagian dari metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran konvensional yaitu metode pembelajaran yang menjadikan pendidik sebagai pusat kegiatan pembelajaran, sehingga siswa tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas XI selama proses belajar mengajar . Berikut ini daftar presentase keaktifan belajar siswa kelas XI IIS.

Tabel 1. 2

**Daftar Presentase Nilai Keaktifan Belajar Siswa Kelas XII IIS SMAS
Swadaya Pulau Rakyat**

Kelas	Jumlah Siswa Aktif	Jumlah Siswa Kurang Aktif	Jumlah Siswa Tidak Aktif	Jumlah Siswa
XI IIS-1	29 (85%)	5 (15%)	-	34
XI IIS-2	27 (75%)	9 (25%)	-	36
XI IIS-3	22 (67%)	7 (21%)	4 (12%)	33
XI IIS-4	17 (59%)	5 (17%)	7 (24%)	29
Jumlah Nilai Skor	95	26	11	132
Rata-rata Keaktifan Siswa	72%	20%	8%	
Presentase (%)				

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dilihat bahwa pada siswa kelas XI IIS yang dikategorikan aktif hanya 95 siswa dari jumlah seluruh 132 dengan presentase 72%, 26 siswa termasuk dalam kategori kurang aktif yaitu dengan presentase 20%, sedangkan terdapat 11 siswa termasuk dalam kategori tidak aktif dengan presentase 8%. Berdasarkan pemaparan diatas maka dibutuhkan cara agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi khususnya di kelas XI IIS-4 SMAS Swadaya Pulau Rakyat

Berdasarkan uraian diatas peneliti memandang perlunya suatu perubahan strategi belajar mengajar dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz*. Penerapan pembelajaran aktif berbantu *quizizz* dalam pembelajaran ekonomi untuk menunjang kualitas yang kompleks dengan

cara merubah gaya belajar sehingga bisa menarik siswa dan menjadi semangat tinggi belajar karena perubahan paradigma tercermin dalam perubahan pandangan dimana guru dan siswa memiliki peran penting dalam aktivitas pembelajaran. Terdapat penelitian relevan dengan penelitian ini, yaitu peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui media *quizizz* (Utami, Subroto, and Hendratn0 2023). Hasil penelitian tersebut menunjukkan keberhasilan meningkatkan keaktifan siswa dan membuat siswa lebih semangat belajar serta memudahkan guru dalam mengevaluasi peserta didik.

Quizizz merupakan aplikasi berbasis web atau Web Tools yang dapat digunakan untuk membuat kuis atau tugas interaktif yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran di dalam kelas maupun pembelajaran jarak jauh secara *online*. *Quizizz* dapat digunakan secara gratis melalui alamat website <https://quizizz.com/> atau dapat di download aplikasi *quizizz* di *play store* pada perangkat *software*. *Quizizz* merupakan salah satu program permainan edukatif yang sifatnya naratif dan fleksibel. Selain itu dapat digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi, *quizizz* juga digunakan untuk alat bantu penilaian pembelajaran mengasyikan dan mengembirakan (Salsabila dkk, 2020. Seharusnya *quizizz* memungkinkan bisa diterapkan sebagai media pembelajaran yang lebih baik, karena kebermanfaatan media ini sangatlah kompleks yang mampu menunjang kualitas mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan paparan permasalahan yang ditemukan penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Quiz Team* Berbantu *Quizizz* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Tahun Ajaran 2022/2023”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kronologis latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut :

1. Kurangnya keaktifan siswa sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada guru
2. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif dan kreatif sehingga menimbulkan kebosanan dan kejenuhan di ruang kelas
3. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru
4. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran
5. Guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *quiz team* berbantu aplikasi *quizizz*
2. Penelitian berfokus pada peningkatan proses pembelajaran atau hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMAS SWADAYA Tahun Ajaran 2022/2023

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan indikasi batasan masalah, peneliti dapat merumuskan permasalahan diatas sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *quiz team* berbantu *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMAS SWADAYA Pulau Rakyat?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah dibelajarkan dengan model pembelajaran *quiz team* berbantu aplikasi *quizizz*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan masalah yang di rumuskan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *quiz team* berbantu *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMAS SWADAYA Pulau Rakyat
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah dibelajarkan dengan model pembelajaran *quiz team* berbantu *quizizz*

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi berkecimpung dalam bidang pendidikan paradigma pembelajaran modern korelasi dalam teori bahwa penerapan pembelajaran aktif berbantu *quizizz* dapat memberikan keuntungan siswa dan pendidik.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan memiliki manfaat kontribusi pendidikan sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat meningkatkan aksebilitas pembelajaran menjadi luwes dan tidak kaku
- 2) Siswa dapat belajar aktif dengan mengakses pembelajaran ekonomi secara mudah dan kebebasan memilih kapan saja

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai acuan penerapan pembelajaran aktif dengan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Guru dapat meningkatkan efektivitas,efisiensi dan daya tarik yang lebih besar dalam berinteraksi antar guru antar guru dan siswa dalam lingkungan belajar yang beragam
- 3) Guru dapat mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki

c. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti dapat mempersiapkan diri sebagai calon guru dengan mengimplementasikan pembelajaran fleksibel dan sistematis

- 2) Memperluas ilmu pengetahuan sebagai praktisi pendidikan dengan adanya pelaksanaan penelitian
- 3) Mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata dan berkolaborasi
- 4) Pencapaian keterampilan guru dapat tercapai dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai dari sisi penguasaan materi dan keterampilan

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran

Mills berpendapat (dalam Suprijono, 2016) bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu, model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem. Sesuai dengan perkembangan teknologi. Menurut Fau, Amaano (2020) menyatakan bahwa “pembelajaran didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan proses subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek pendidik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”.

Sesuai dengan perkembangan teknologi, maka model pembelajaranpun terus mengalami pengembangan. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan kondisi yang sedang terjadi sekitarnya. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan. Tujuan penggunaan model pembelajaran

sebagai strategi bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu peserta didik mengembangkan dirinya baik berupa informasi, gagasan, keterampilan nilai dan cara-cara berfikir dalam meningkatkan kapasitas berfikir secara kritis, bijaksana dan membangun keterampilan sosial serta komitmen menurut Joice & Wells dalam buku Saefudin, A (2015)

Model pembelajaran menurut Imas & Berlin (2015) merupakan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, selain itu juga dapat diartikan sebagai pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi belajar yang akan dilaksanakan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan disesuaikan dengan tujuan belajar, dan penilaian dari keaktifan pembelajaran. Sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dan pelaksanaan tepat pada sasaran.

Menurut Suprihatiningrum (2013) “Model Pembelajaran yaitu tiruan atau contoh kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran secara sistematis dalam mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar tertentu yang diinginkan dapat tercapai.”

Menurut Ngalimun model pembelajaran merupakan suatu rencana yang bisa guru gunakan untuk memodifikasi proses mengajar dengan maksud untuk menentukan tahap-tahap pembelajaran yang lebih inovatif yang termasuk didalamnya gambar, media, program-program dengan

komputer, dan kurikulum sebagai media untuk belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat membimbing siswa dalam mengemukakan ide, informasi, dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teacher style*), menggambarkan prosedur yang dirancang secara sistematis dalam mengkoordinasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Active Learning*

Kata *active* berasal dari bahasa Inggris dan berarti aktif, gesit, giat, bersemangat. *Learning* berasal dari kata learn yang berarti mempelajari. Dari kedua kata tersebut yaitu *active* dan *learning* dapat diartikan dengan mempelajari sesuatu dengan *active* atau bersemangat dalam dalam hal belajar.

Konsep *active learning* atau cara belajar aktif siswa diartikan sebagai model pembelajaran yang mengarah untuk mengoptimalkan keterlibatan intelektual dan emosional siswa yang dalam beberapa hal yang diikuti dengan keaktifan fisik. Sehingga siswa benar berpartisipasi aktif dan dalam proses kegiatan belajar, dengan menempatkan posisi

siswa sebagai subjek, dan sebagai pihak yang penting dan merupakan inti dalam kegiatan belajar. Pada hakekatnya konsep ini adalah untuk mengembangkan keaktifan proses belajar mengajar baik dilakukan guru atau siswa. Jadi dalam *active learning* terlihat jelas bahwa disatu sisi guru aktif mengajar dan disisi lain siswa aktif.

Menurut Suyadi (2013) pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan anak didik berperan serta aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan pendidik dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran aktif peserta didik diajak untuk belajar secara aktif, ketika peserta didik belajar dengan aktif maka mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran.

Menurut Amri (2015) pembelajaran aktif adalah kegiatan-kegiatan pembelajaran yang melibatkan para pelajar dalam melakukan suatu hal dan memikirkan apa yang sedang mereka lakukan. Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Pembelajaran aktif juga untuk menjaga perhatian anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Silberman (2013) menemukan yang disebut sebagai paham belajar aktif:

Yang saya dengar, saya lupa.
 Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat.
 Yang saya dengar, lihat, dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya paham.
 Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan.
 Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai.

Paham tersebut menjelaskan bahwa proses mempelajari sesuatu tidak cukup hanya mendengar dan melihat saja. Kegiatan belajar yang didominasi oleh guru akan membuat suasana menjadi monoton karena siswa tidak dilibatkan dalam memperoleh pengalaman belajar. Kemampuan untuk memahami dan menguasai materi seorang siswa yang hanya melihat dan mendengar penjelasan dari guru tidak akan lebih baik dari siswa yang diberi kesempatan untuk mengajukan, berdiskusi dengan teman, dan mempraktikkan apa yang sudah dipelajari dalam kegiatan belajarnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Silberman (2013) bahwa tanpa ada peluang untuk mendiskusikan, mengajukan pertanyaan, mempraktikkan, dan bahkan mengajarkannya kepada siswa lain, proses belajar yang sesungguhnya tidak akan terjadi.

3. Karakteristik-Karakteristik *Active Learning*

Menurut Bonwell (dalam Suyadi, 2013) pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut :

1. Menekankan pada proses pembelajaran, bukan pada penyampaian materi oleh guru. Proses ini merupakan upaya menanamkan nilai kerja keras kepada siswa. Proses pembelajaran tidak lagi sekedar *transfer of knowledge* atau transfer ilmu pengetahuan, melainkan

lebih kepada *transfer of values* atau transfer nilai. Nilai yang dimaksud disini yaitu nilai-nilai karakter secara luas, salah satunya adalah rasa ingin tahu.

2. Siswa tidak boleh pasif, tetapi harus aktif mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Aktif dalam konteks ini merupakan upaya penanaman nilai tanggung jawab, dimana siswa harus mempraktikan bahwa membuktikan teori yang dipelajari, tidak sekedar diketahui.
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik berhak menerima materi pembelajaran yang dipandang selaras dengan pandangan hidupnya atau menolak materi pembelajaran yang tidak sesuai dengan pandangan hidupnya. Pola pembelajaran ini merupakan proses pembentukan sikap secara matang.
4. Peserta didik lebih banyak dituntut untuk berfikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi daripada sekedar menerima teori dan menghafalnya
5. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang dialogis, secara tidak langsung membentuk karakter siswa yang demokratis, pluralis, menghargai perbedaan pendapat, inklusif, terbuka dan humanitas tinggi.

Disamping karakteristik tersebut diatas, secara umum suatu kegiatan pembelajaran aktif memungkinkan diperolehnya beberapa hal.

Pertama; Interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive interdependence* dimana konsolidasi pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar. Kedua; Setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat mendapatkan penilaian untuk setiap peserta didik sehingga terdapat *individual accountability*. Ketiga; Proses pembelajaran aktif ini agar dapat berjalan dengan efektif diperlukan tingkat kerjasama yang tinggi sehingga memupuk *social skills*. Dengan demikian kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga penguasaan materi juga meningkat.

4. Komponen-Komponen Pembelajaran *Active Learning*

Salah satu karakteristik dari pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) adalah adanya keaktifan siswa dan guru, sehingga terciptanya suasana belajar aktif. Untuk menciptakan suasana belajar aktif tidak lepas dari beberapa komponen yang mendukungnya. Adapun komponen sebagai pendukung terdiri atas berikut ini:

1. Pengalaman

Siswa akan belajar giat dengan perbuatan pengalaman langsung mengaktifkan semua panca indra dari pada hanya melalui pendengaran. Untuk mengenal adanya benda tenggelam dan terapung dalam air, siswa akan merasa lebih berani jika mencoba sendiri dari pada hanya menerima penjelasan guru.

2. Interaksi

Proses pembelajaran akan terlaksana dengan efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran apabila berdiskusi, saling bertanya dan debat dengan memperjelas. Pada saat siswa ditanyakan hal yang mereka laksanakan, siswa akan terpacu untuk berfikir menguraikan dan mendeskripsikan lebih jelas sehingga kualitas pendapat tersebut menjadi lebih baik.

Diskusi, dialog dan saling bertukar ide gagasan dapat membantu siswa mengenal dengan memahami hubungan-hubungan baru tentang sesuatu dan membantu siswa untuk berfikir kritis. Siswa mampu mengeluarkan pendapatnya secara bebas tanpa ada rasa malu sekalipun dengan pernyataan yang menuntut alasan atau argumen. Argumen tersebut dapat membantu mengoreksi pendapat berdasarkan bukti.

3. Komunikasi

Pengungkapan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tulisan merupakan kebutuhan siswa dalam mengungkapkan dirinya untuk mencapai kepuasan. Pengungkapan pikiran, baik dalam mengemukakan gagasan sendirimaupun menilai gagasan orang lain, akan memperkuat pemahaman siswa tentang sesuatu yang sedang dipelajari.

4. Refleksi

Apabila siswa mengungkapkan gagasannya kepada siswa yang lain dan mendapat tanggapan, siswa akan merenungkan kembali gagasannya, kemudian melakukan perbaikan sehingga memiliki gagasan yang benar. Refleksi dapat terjadi sebagai akibat dari interaksi dan komunikasi. Umpan balik dari guru atau siswa lain terhadap hasil kerja seorang peserta didik, yang berupa pertanyaan yang benar (membuat siswa berfikir), sehingga sebagai pemicu bagi siswa untuk melakukan refleksi tentang apa yang sedang di pelajari.

5. Ciri-Ciri Pembelajaran *Active Learning*

Adapun menurut Effendi (2013), ciri-ciri pembelajaran aktif adalah sebagai berikut:

1. Situasi kelas menantang peserta didik melakukan kegiatan belajar secara bebas tapi terkendali.
2. Pendidik tidak mendominasi pembicaraan tetapi lebih banyak memberikan rangsangan berfikir kepada peserta didik untuk memecahkan masalah.
3. Pendidik menyediakan dan mengusahakan sumber belajar bagi peserta didik, bisa sumber tertulis, sumber manusia, misalnya peserta didik itu sendiri menjelaskan permasalahan kepada peserta didik lainnya, berbagai media yang diperlukan, alat bantu pengajaran, termasuk pendidik sebagai sumber belajar.

4. Kegiatan belajar peserta didik bervariasi, ada kegiatan yang sifatnya bersama-sama dilakukan oleh semua peserta didik, ada kegiatan belajar yang dilakukan secara kelompok dalam kelompok diskusi dan ada pula kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh masing-masing peserta didik secara mandiri. Penetapan kegiatan belajar tersebut diatur oleh guru secara sistematis dan terencana.
5. Pendidik menempatkan diri sebagai pembimbing semua peserta didik yang memerlukan bantuan manakala mereka menghadapi persoalan belajar.
6. Situasi dan kondisi kelas tidak kaku terikat dengan susunan yang mati, tapi sewaktu-waktu diubah sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
7. Belajar tidak hanya dilihat dan diukur dari segi hasil yang dicapai peserta didik tapi juga dilihat dan diukur dari segi proses belajar yang dilakukan siswa.
8. Adanya keberanian peserta didik mengajukan pendapatnya melalui pertanyaan atau pernyataan gagasannya, baik yang diajukan pendidik maupun kepada peserta didik lainnya dalam pemecahan masalah belajar.
9. Pendidik senantiasa menghargai peserta didik terlepas dari benar atau salah. Bahkan pendidik harus mendorong peserta didik agar selalu mengajukan pendapatnya secara bebas.

6. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif pada prinsipnya sama dengan CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) atau ALIS (*Active Learning In School*).

Adapun prinsip-prinsip dalam pembelajaran aktif yaitu:

1. Prinsip melakukan, yang dalam CBSA disebut belajar sambil bekerja, pada dasarnya pembelajaran itu harus membuat peserta didik berbuat sesuatu, bukan tinggal diam berpangku tangan.
2. Prinsip menggunakan semua indra (panca indra), bahwa dalam pembelajaran hendaknya mengaktifkan semua alat indra untuk memperoleh informasi atau pengetahuan. Dengan mengerahkan semua indra (sejauh mungkin) peserta didik akan memperoleh pengetahuan atau informasi yang lebih mengesankan, bukan sekedar hafalan, dan tidak mudah untuk dilupakan.
3. Prinsip eksplorasi lingkungan, bahwa pembelajaran aktif memanfaatkan lingkungan sebagai sarana media atau sumber belajar. Lingkungan itu dapat berupa objek (benda-benda) tempat (situasi dan kondisi), kejadian atau peristiwa dan ide atau gagasan.

Beberapa aktivitas pembelajaran yang khas dan hanya terjadi di dalam pembelajaran aktif antara lain yaitu sebagai berikut :

1. Pengamatan terhadap beberapa model atau contoh yang memberikan kesempatan pada siswa untuk melihat dan mengetahui.

2. Refleksi yang dilakukan dengan cara mengungkapkan pengalaman kepada teman dan guru potensial mengundang dialog di dalam kelas sehingga memungkinkan muncul pengalaman atau pengetahuan baru
3. Pemecahan masalah yang disajikan memungkinkan siswa berada di dalam kondisi *higher-order thinking*
4. Diskusi untuk melatih siswa menganalisis, menilai, membandingkan, dan memecahkan masalah adalah metode belajar kooperatif dan interaktif.
5. *Self explanation* adalah suatu proses menjelaskan mengenai pemahaman siswa, baik kepada temannya maupun guru memungkinkan terjadinya pemahaman yang lebih kuat.
6. *Vicarious learning* yang diperoleh pada saat siswa menyaksikan perdebatan mengenai topik tertentu.

7. Beberapa Teknik Pembelajaran Aktif

Ada banyak teknik pembelajaran aktif dari mulai yang sederhana yang tidak memerlukan persiapan lama dan rumit serta dapat dilaksanakan dengan mudah sampai dengan yang rumit yaitu memerlukan persiapan lama dan pelaksanaan cukup rumit.

Beberapa teknik pembelajaran tersebut yaitu:

1. Think-Pair-Share

Dengan cara ini peserta didik diberi pertanyaan atau soal untuk dipikirkan sendiri kurang lebih 2-5 menit (*think*), kemudian peserta didik diminta untuk mendiskusikan jawaban atau pendapatnya

dengan teman yang duduk disebelahnya (*Pair*). Setelah itu pengajar dapat menunjuk satu atau lebih peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya atas pertanyaan atau soal itu bagi seluruh kelas (*share*).

2. *Collaborative Learning Grups*

Dibentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik yang dapat bersifat tetap sepanjang semester atau bersifat jangka pendek untuk satu pertemuan. Untuk setiap kelompok dibentuk ketua kelompok atau penulis. Kelompok diberi tugas untuk dibahas bersama dimana seringkali tugas ini berupa pekerjaan rumah yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai. Tugas yang diberikan kemudian harus diselesaikan bisa dalam bentuk makalah maupun catatan singkat.

3. Pembelajaran dengan teknologi

Teknologi pembelajaran semula dilihat sebagai teknologi peralatan, yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan atau dengan kata lain mengajar dengan alat bantu audio visual. Teknologi Pembelajaran merupakan gabungan dari tiga aliran yang saling berkemungkinan, yaitu media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran, dan pendekatan sistem dalam pembelajaran. Rumusan teknologi pembelajaran telah mengalami beberapa perubahan, sejalan dengan sejarah dan perkembangan dari teknologi pembelajaran itu sendiri.

8. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Active Learning*

Menurut Suyadi (2013) kelebihan dan kekurangan *active learning* antara lain sebagai berikut:

- a. Kelebihan *active learning*
 1. Siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga materi sesulit apapun siswa tidak akan merasa sulit.
 2. Aktivitas yang ditimbulkan dalam *active learning* dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena gerakan dapat mengikat daya ingat pada memori jangka panjang.
 3. *Active learning* dapat memotivasi siswa lebih maksimal sehingga dapat menghindarkan siswa dari sikap malas, mengantuk, melamun.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa kelebihan pembelajaran *active learning* dapat membuat siswa untuk lebih berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan lebih menyenangkan karena siswa diberi kebebasan untuk mencoba dan memulai memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap belajar aktif. Sehingga siswa belajar berdasarkan pengalaman dengan itu pembelajaran tidak mudah dilupakan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kegiatan dan hasil belajar.

b. Kelemahan model pembelajaran *active learning*

Hosnan (2014) mengemukakan bahwa kelemahan pembelajaran *active learning* sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu
2. Kemungkinan bertambahnya waktu untuk persiapan
3. Ukuran kelas yang besar
4. Keterbatasan materi, peralatan dan sumber daya

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kelemahan *active learning* adalah memerlukan ukuran kelas yang besar, keterbatasan materi dan peralatan, dan keterbatasan waktu. Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat aktif, inovatif dan afektif dalam penggunaan waktu, penggunaan model *active learning* harus melakukan perencanaan semaksimal mungkin agar terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif dan tujuan belajar yang diharapkan.

9. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Jenis-jenis pembelajaran aktif yang dikemukakan oleh Agus Suprijono (2013) berikut ini:

a. *Learning Start With A Question*

Metode pembelajaran aktif ini adalah memulai suatu materi pelajaran dengan cara membuat pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan oleh siswa, kemudian materi disampaikan dengan cara menjawab pertanyaan dengan yang sudah dibuat

b. *Plantet Question* (Pertanyaan Rekayasa)

Metode pembelajaran pertanyaan rekayasa adalah metode yang dibuat untuk memancing respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan cara menunjuk salah satu peserta didik yang lain. Guru memancing dengan cara memberi gerakan-gerakan seperti isyarat kepada peserta didik yang ditunjuk menjawab pertanyaan dan akhirnya untuk memancing respon peserta didik yang lain

c. *Team Quiz* (Kelompok Kuis)

Metode dengan cara mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa tim dan masing-masing tim menyiapkan beberapa pertanyaan sesuai dengan materi yang diterima untuk selanjutnya pertanyaan-pertanyaan tersebut dijawab oleh kelompok yang lain berlanjut sampai di kelompok terakhir

d. *Silent Demonstrations* (Demonstrasi Bisu)

Demonstrasi Bisu adalah metode yang digunakan untuk melatih kesiapan belajar siswa. Metode ini cocok untuk kegiatan yang memerlukan langkah-langkah atau prosedur. Caranya peserta didik diminta untuk memperhatikan guru yang sedang mengerjakan prosedur. Guru hanya memberikan penjelasan secara singkat, kemudian diakhiri pembelajaran guru memberi tantangan pada siswa untuk menirukan prosedur yang sama dan mengartikannya.

e. **Bermain Jawaban**

Metode yang di dalamnya terdapat unsur permainan, dimana guru membuat pertanyaan dan jawaban pada potongan-potongan kertas kemudian potongan kertas tersebut dimasukkan kedalam kantong-kantong. Jawaban harus lebih banyak dari pertanyaan. Pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok, salah satu kelompok mengambil pertanyaan dan membacakannya, kemudian kesempatan diberikan kepada tim lain untuk mengambil jawaban dari pertanyaan tersebut yang disediakan dalam kantong

f. *Learning Contracts*

Kontrak belajar adalah salah satu metode yang dikembangkan guru untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang hendak dikerjakan siswa untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

g. *Index Card Match*

Metode mencari pasangan kartu cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang sudah di pelajari sebelumnya

10. Prosedur Pelaksanaan Model Pembelajaran *Active Learning*

Pelaksanaan model pembelajaran agar terciptanya pembelajaran *active Learning* menurut Silberman (dalam Suyadi 2013) sebagai berikut:

1. *Membangun Tim*

Strategi ini bertujuan untuk melatih peserta didik dalam kerja sama, kepedulian, sosial, komunikasi, toleransi, dll

2. *Questions Students Have* (Pertanyaan dari siswa)

Strategi ini bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, kemudian untuk melatih siswa dalam menyampaikan pendapat, pertanyaan sehingga berani tampil di depan umum

3. *Assesment Search* (Pencarian Penilaian)

Pada Strategi ini melibatkan langsung siswa sejak awal pembelajaran guna menanamkan sikap tanggung jawab.

4. *Active Knowledge Sharing* (Sharing Pengetahuan)

Strategi ini untuk mengaktifkan siswa sejak awal melalui sharing pengetahuan

5. *Lightening The Learning Climate* (Pembelajaran ringan, santai, kreatif)

Strategi yang mampu menciptakan suatu proses pembelajaran secara bebas dengan cepat, humor kreatif yang mencaikan suasana, sentilan tentang inti pelajaran yang dibahas secara menarik

6. *Go To Your Post* (Pergi ke pos mu)

Strategi ini menanamkan rasa toleransi, tanggung jawab, demokrasi, kerja sama

7. Belajar Kasus Penuh

Strategi ini dengan membagi kelas menjadi dua bagian meskipun materi sama akan tetapi cara penyampaiannya berbeda, kemudian dilanjutkan siswa mencari pasangan dari kelas lain guna membandingkan materi yang telah dipelajari

8. *Point-Counterpoint*

Strategi ini merupakan diskusi dalam pembelajaran, hampir sama dengan debat

9. *Reading Aloud* (membaca keras)

Strategi ini membaca dengan keras. Secara mental, membaca teks dengan keras dan jelas dapat membantu pemahaman

10. *Active Debate* (debat aktif)

Strategi pembelajaran yang dilaksanakan dalam diskusi. Maka, perdebatan menjadi sebuah metode untuk mengembangkan pemikiran dan refleksi

Berdasarkan dari pemaparan pada pelaksanaan *active learning* terdapat beberapa strategi untuk pembelajaran yang memiliki tujuan berbeda-beda pada proses pembelajaran. Strategi *active learning* secara keseluruhan mengajak peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pada beberapa metode dalam *active learning* juga menanamkan sikap tanggung jawab, kerja sama sesama tim maupun teman sejawat. Selain itu dapat menanamkan atau melatih siswa

dalam berkomunikasi, bersosialisasi dengan teman, masyarakat.

Dalam hal ini siswa dapat terlatih dan mampu tampil di muka umum

11. Tujuan Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Pencapaian hasil belajar yang baik merupakan harapan bagi setiap guru. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Pentingnya model pembelajaran *active learning* agar dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Terwujudnya suasana belajar yang dinamis, efektif dan efisien dan tidak membosankan serta menjenuhkan. Menurut Hosnan (2014) *active learning* dipilih agar peserta didik dapat melakukan kegiatan-kegiatan belajar serta memikirkan tentang apa yang dilakukannya untuk belajar. Adapun tujuan *active learning* menurut Melvin Silberman sebagai berikut:

1. Menjadikan siswa aktif sejak awal (mulainya pembelajaran)
2. Membantu siswa mendapatkan pengajaran, keterampilan, dan sikap secara aktif
3. Mempertahankan agar belajar tidak terlupakan

12. Model Pembelajaran *Quiz Team*

Model pembelajaran *quiz team* merupakan salah satu model pembelajaran bagi siswa yang membangkitkan semangat dan pola berfikir kritis. Secara definisi model *active learning* tipe *quiz team* merupakan model yang bermaksud melempar jawaban dari kelompok satu ke kelompok lain. Suprijono (2014) mengemukakan

model *active learning* tipe *quiz team* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Model *quiz team* dimulai dengan guru menjelaskan materi pembelajaran secara klasikal, lalu siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut menggunakan lembar kerja.

Mereka kemudian mendiskusikan materi, saling memberi petunjuk, tanya jawab untuk memahami lebih dalam. Setelah itu diadakan pertandingan akademis. Adanya pertandingan akademis tersebut maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai terbaik dalam kompetisi.

13. Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe *Quiz Team*

Model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Adapun langkah-langkah dari model *quiz team* dalam pembelajaran menurut Silberman (2014) sebagai berikut:

- a. Bagilah siswa menjadi tiga tim
- b. Jelaskan format pelajaran dan mulainya penyajian materinya batasi hingga 10 menit atau kurang dari itu.

- c. Berikan perintah tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, kuis tersebut harus sudah siap tidak lebih dari lima menit. Tim B dan C menggunakan waktu itu untuk membuka catatan mereka.
- d. Tim A memberi kuis kepada anggota tim B, jika tim B tidak dapat menjawab satu pertanyaan, maka tim C segera menjawabnya.
- e. Tim A memberikan kuis kepada anggota tim C, jika tim C tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim B segera menjawab
- f. Ketika kuisnya selesai lakukan segmen kedua yang menyiapkan kuis tim B. Tim C dan A diminta untuk memeriksa catatan mereka
- g. Tim B memberi kuis kepada anggota tim C, jika tim C tidak dapat menjawab satu pertanyaan, maka tim A segera menjawabnya
- h. Tim B memberikan kuis kepada anggota tim A, jika tim A tidak dapat menjawab pertanyaan, maka tim C segera menjawab
- i. Selanjutnya akan dilanjutkan segmen ketiga yang dilakukan seperti tim A dan tim B
- j. Akhir kuis akan terlihatnya tim apa yang mendapatkan bintang yang paling banyak dan akan diberi penghargaan

14. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Active Learning*

Tipe *Quiz Team*

Setiap pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, demikian pula dengan model *active learning* tipe *quiz team* memiliki kelebihan dan kelemahan, Silberman (2014) menjelaskan sebagai berikut:

1. Kelebihan model *active learning* tipe *quiz team*
 - a) Bekerjasama dengan kelompok
 - b) Berpusat pada siswa
 - c) Dengan adanya pertandingan akademis maka terciptalah kompetensi antar kelompok
 - d) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan
2. Kelemahan model *active learning* tipe *quiz time*
 - a) Siswa kesulitan mengorientasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik
 - b) Pembahasan terkesan segala arah atau tidak terfokus
 - c) Menyita cukup banyak waktu

15. *Quizizz*

Quizizz merupakan aplikasi yang membuat permainan kuis yang sangat interaktif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh. Model pembelajaran berbasis *e-learning* (internet) salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* media yang sangat interaktif. Di dalam aplikasi *quizizz* ada beberapa fitur yang dapat digunakan sebagai penunjang tujuan evaluasi proses pembelajaran,

dan untuk melihat kinerja peserta didik, membuat pekerjaan rumah, dan lain sebagainya. Di dalam aplikasi *quizizz* dapat disediakan berbagai macam konten yang menarik dan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam membuat soal yang menarik untuk peserta didik pada saat mengerjakan tugas, sehingga membuat peserta didik lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Di dalam aplikasi *quizizz* juga pendidik bisa melihat siapa saja yang sudah menyelesaikan tugas melalui tampilan peringkat berdasarkan skor jawaban yang benar dan tercepat dalam menjawab pertanyaan. Selain itu juga pendidik dipermudah dalam melihat untuk melakukan penilaian dan hasil penilaian tersebut dapat diunduh.

Menurut Mulyati, Sri & Evendi, Haniv (2020) *Quizizz* bisa dikatakan sebuah web-tool yang digunakan salah satu media untuk pembelajaran di kelas berguna sebagai permainan kuis interaktif. Kuis interaktif dibuat hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Pembuatan kuis jika sudah selesai maka akan menerima kode yang akan dibagikan kepada siswa untuk dapat masuk ke dalam kuis tersebut. *Quizizz* juga memberikan data statistik kerja siswa, guru dapat melacak semua peserta didik yang sudah menjawab pertanyaan. Hasil statistik siswa dapat di download dalam bentuk *Microsoft Excel*. Beberapa fitur yang tersedia di aplikasi *quizizz* adalah memberikan pekerjaan rumah, siswa dapat menyelesaikan tugas kapan saja dan dimana saja, siswa lebih fleksibel dalam

mengerjakan pekerjaan dan guru bisa membatasi pekerjaan rumah siswa tersebut.

Menurut Purba (2019) *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan dan mempunyai kelebihan yaitu berbasis game, seakan-akan pengguna aplikasi terbawa ke aktivitas yang membuat di kelas menyenangkan dan interaktif. Aplikasi *Quizizz* juga mempunyai kelebihan yang lain salah satunya memiliki karakteristik pemain seperti avatar, tema, meme, dan musik sehingga menghibur siswa dan tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang memiliki karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yakni khayalan (*dream*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*interest*) (Irwan dkk, dalam Salsabilah Unik Hanifah., 2019)

Menurut Amiroh & Lilis, A (2020) *Quizizz* merupakan media yang menggunakan perkembangan digital untuk membuat soal kuis yang diinginkan. Aplikasi *quizizz* dapat diakses di *smartphone* dan perangkat komputer sehingga memudahkan siswa untuk digunakan dimana saja. *Quizizz* adalah platform yang membantu siswa memahami apa yang dibaca dengan *smartphone* dengan cara yang menarik (Priyanti, Santosa dan Dewi dalam Kurniawan, Moch Chabib, D dan Huda M. Misbachul, 2020).

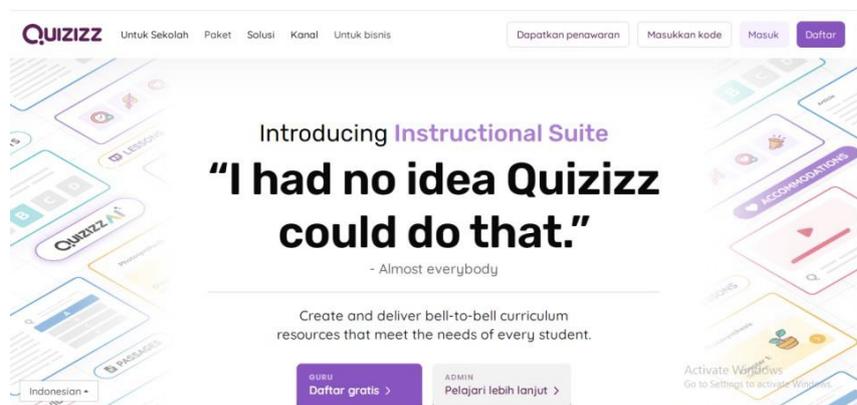
Menurut Mulyati dan Evendi, dalam Tiana, Asna dan dkk. (2020) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi game yang digunakan untuk

kegiatan pembelajaran, gunanya untuk peserta didik berantusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang lebih menyenangkan. Siswa dapat mendalami materi pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *quizizz* merupakan inovasi alat bantu pembelajarajn berbasis digital yang mudah di implementasikan. *Quizizz* adalah platform digital berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk untuk memudahkan pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran dan asesmen yang interaktif dan menyenangkan untuk peserta didik dalam mengikuti kegitan belajar mengajar.

A. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz

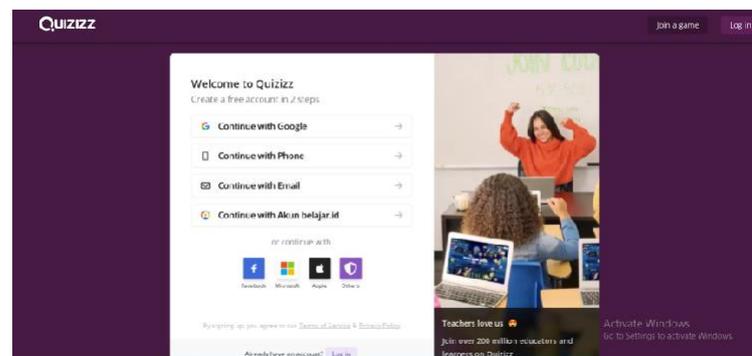
1. Pengguna Sebagai Guru



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Jendela Aplikasi *Quizizz*

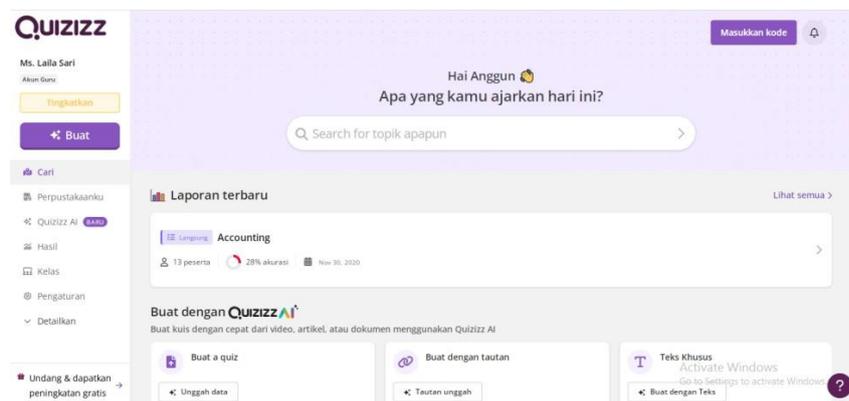
Bagi pengguna *quizizz* harus diketahui bahwa *quizizz* dapat diakses melalui aplikasi yang sudah di download ataupun melalui web yang tersedia pada *gadget* masing-masing. Apabila menggunakan *quizizz*

melalui web maka tampilan yang muncul seperti pada gambar di atas. Jika pengguna baru dan belum memiliki akun, maka hal yang harus dilakukan klik fitur “*sign up*” lalu daftarkan akun.



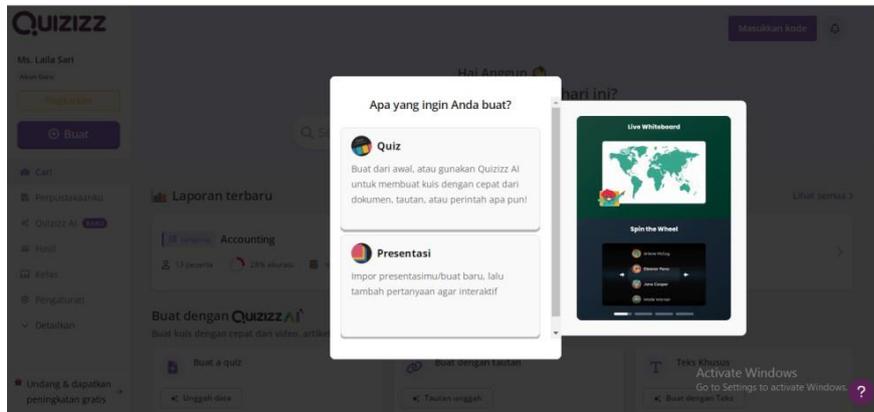
Gambar 2. 2 Tampilan Pendaftaran Quizizz

Setelah proses sebelumnya berhasil, maka akan muncul tampilan seperti gambar di atas. Jika belum mempunyai akun silahkan untuk daftarkan terlebih dahulu namun jika sudah memiliki akun sebelumnya atau sudah terdaftar maka hanya klik fitur “*log in*” di atas.



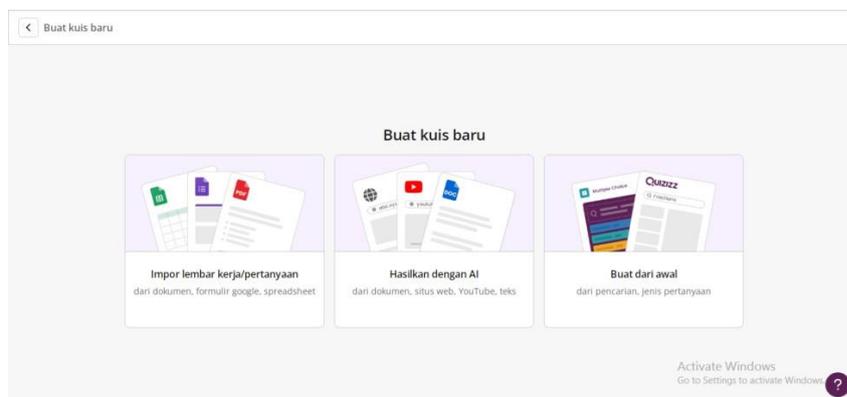
Gambar 2. 3

Jika sudah berhasil *log in* ke dalam *quizizz*, maka akan muncul tampilan seperti di atas. Jika menggunakan *quizizz* sebagai media pembelajaran maka klik fitur “*create*”.



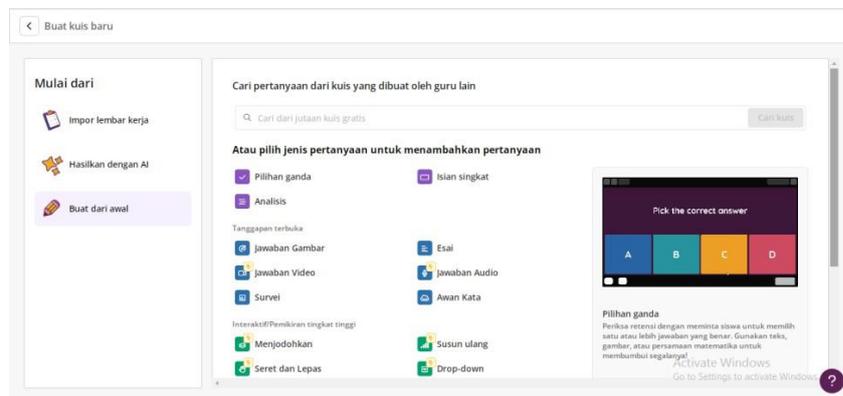
Gambar 2. 4

Jika sudah klik fitur “*create*”, maka akan keluar tampilan seperti di atas dengan dua pilihan yang disediakan yaitu fitur “*quiz*” untuk mengadakan *quiz* interaktif dan juga fitur “*lesson*” untuk memberikan materi maupun tugas pembelajaran.



Gambar 2. 5

Jika akan melakukan *quis* maka dapat klik fitur “*quiz*” maka akan muncul pilihan-pilihan di atas.



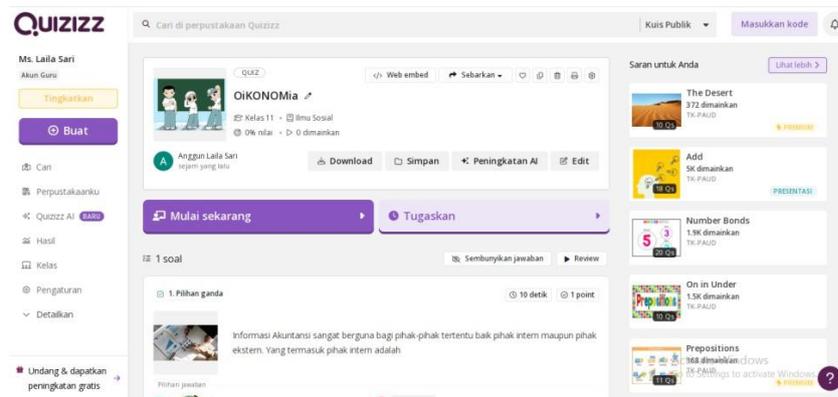
Gambar 2. 6

Gambar di atas menunjukkan salah satu contoh menggunakan fitur “multiple choice”. Di dalam fitur ini tersedia jenis tes yang sudah direncanakan dan menarik. Jika sudah selesai klik menu save.



Gambar 2. 7

Setelah itu akan muncul tampilan diatas bahwa sudah membuat soal dan jawaban yang benar. Pada fitur ini dapat mengedit kembali jika terdapat kesalahan dan mengatur durasi waktu pengerjaan kuis. Langkah selanjutnya klik fitur “done” di sudut kanan atas.



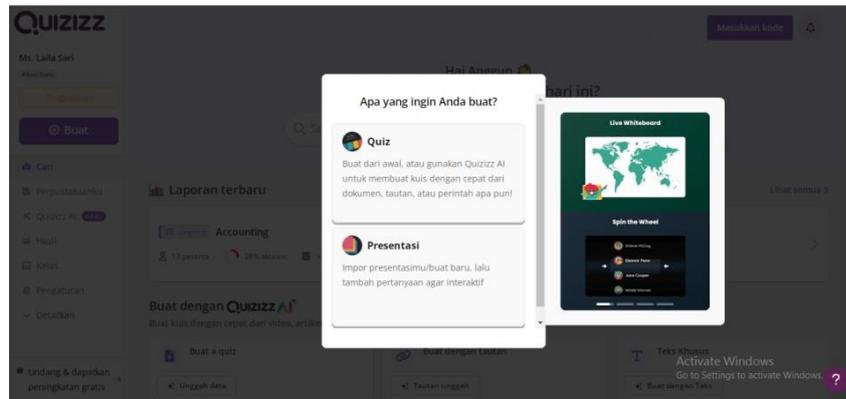
Gambar 2. 8

Tampilan gambar diatas merupakan soal sudah tersimpan sebagai *quis*. Kemudian pada menu “mulai sekarang” digunakan untuk melakukan *quis* diaat itu atau menu “Tugaskan” untuk memberikan tugas dengan waktu yang ditentukan.



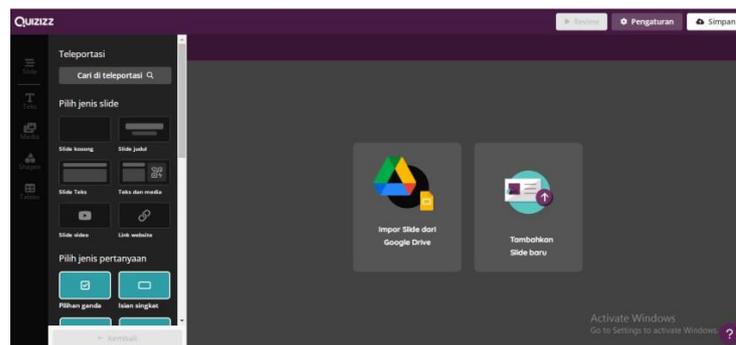
Gambar 2. 9

Kemudian akan muncul tampilan seperti gambar diatas untuk memulai *quis* dengan membagikan kode kepada siswa agar dapat join di dalam *quis* tersebut.



Gambar 2. 10

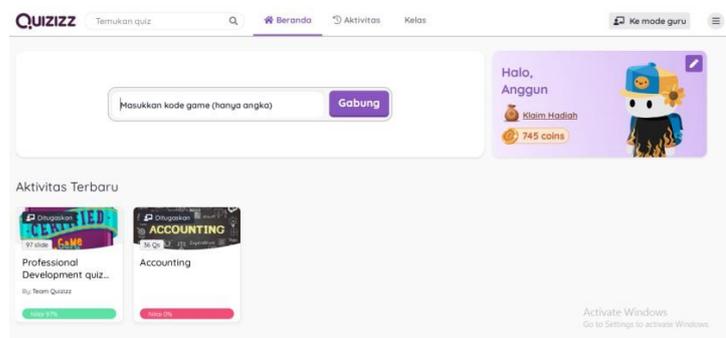
Berbeda dengan fitur “*quis*” sebelumnya jika memilih fitur “*presentasi*” maka akan muncul tampilan seperti gambar diatas. Fitur ini untuk membuat materi pembelajaran, lalu klik “*next*”.



Gambar 2. 11

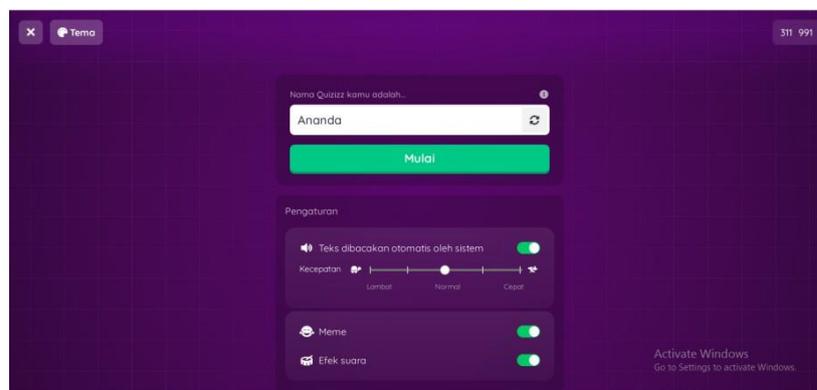
Tampilan gambar diatas merupakan persiapan untuk membuat bahan materi pembelajaran dengan berbagai jenis pilihan yang tersedia di fitur “*presentasi*”.

2. Pengguna *Quizizz* sebagai Siswa



Gambar 2. 12

Langkah pertama siswa dapat mengakses *quizizz* pada situs web “*quizizz join game*”. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti gambar di atas, siswa dapat join dengan memasukkan kode yang telah diberikan guru.



Gambar 2. 13

Setelah itu siswa dapat mengisi nama peserta *quis* pada tampilan gambar di atas, kemudia klik “mulai”.

Kehadiran media lain dalam proses pembelajaran menjadikan pembelajaran berbeda dengan sebelumnya seperti yang penelitian oleh Sefriani, R., & Veri, J. (2018) dimana menghadirkan pembelajaran

dengan *mobile learning*, siswa bisa mengakses pembelajaran dengan menggunakan *smartphone*.

16. Langkah-langkah Model Pembelajaran aktif (*active learning*)

Berbantu *Quizizz*

Peran fungsional guru dalam pembelajaran aktif adalah sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk belajar dan memiliki keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus menguasai teori pendidikan dan metode pembelajaran serta mumpuni dalam penguasaan bahan ajar agar pembelajaran aktif dilaksanakan dengan baik. Memfasilitasi dalam pembelajaran menggambarkan suatu proses dalam membawa seluruh anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Quizizz membantu guru dalam membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah untuk mengambil peran atau bagian dalam diskusi dan kerja sama dalam tim. *Quizizz* dapat digunakan sebagai sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

Penggunaan pendekatan model pembelajaran aktif (*active learning*) dalam kegiatan belajar guru dapat melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menetapkan aturan agar siswa tetap fokus selama kegiatan pembelajaran
2. Mengenalkan kegiatan belajar dan menjelaskan manfaat dari tujuan pembelajaran
3. Membuat tim menjadi beberapa kelompok yang dibagi menjadi 6 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri 6 anggota.
4. Guru menyampaikan kisi-kisi materi dan kuis sesuai dengan topik dan indikator kompetensi yang harus dikuasai siswa
5. Siswa bersama tim mencari dan membaca referensi, mendiskusikan dan menyelesaikan kuis yang diberikan dengan batasan waktu serta memberikan kesimpulan.
6. Siswa melaksanakan peer teaching dalam tim masing-masing secara bergantian sampai semua anggota tim menjadi ahli dalam topik yang perlu dipresentasikan dihadapan tim lain.
7. Guru menjelaskan langkah pembelajaran selanjutnya, mengingat kembali sistem penilaian, mendorong keterlibatan aktif semua siswa selama presentasi dan diskusi di kelas
8. Mengundi tim dan topik yang harus dipresentasikan. Memberikan kesempatan pada kelompok lain dari tim penyaji untuk memperjelas penyajian materi. Tanya jawab dan diskusi kelas dengan tim penyaji.

9. Menunjuk 2 – 4 siswa secara acak diluar tim penyaji untuk mempresentasikan ulang materi sesuai pemahamannya secara bergantian. Memonitor tingkat pemahaman siswa terhadap materi
10. Menjelaskan kembali beberapa pertanyaan yang belum terjawab dengan benar oleh tim penyaji dan memberikan rangkuman materi untuk mempertegas pemahaman siswa.
11. Memberikan penilaian dan evaluasi dari beberapa pertanyaan singkat berkaitan dengan materi untuk diselesaikan siswa dengan cepat secara tertulis.

17. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotor (Rusman,2017). Menurut Nahdiyatin (2016) hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Suprijono dalam Thobroni (2016) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengetian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan menurut Gagne & Briggs dalam Suprihatiningrum (2013) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik.

Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila dari dalam dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar, sebab tanpa memahami mengapa hal tersebut perlu dipelajari dan tidak mengerti apa yang dipelajari, maka kegiatan belajar mengajar sulit untuk mencapai keberhasilan (Saparwadi, 2015).

Adapun karakteristik perilaku hasil belajar dilakukan oleh peserta didik dikemukakan oleh Sugihartono dalam Irham & Wiyani (2014) sebagai berikut:

- a. Perubahan tingkah laku bersifat positif dan aktif
- b. Perubahan tingkah laku bersifat kontinu dan fungsional
- c. Perubahantingkah laku secara sadar dan disadari
- d. Perubahan tingkah laku bersifat tetap dan permanen
- e. Perubahan tingkah laku yang mencakup seluruh aspek tingkah laku individu yang bersangkutan
- f. Perubahan tingkah laku yang bertujuan dan terarah dalam belajar

A. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain (Baharuddin & Wahyuni, 2015):

- a. Faktor internal
 - 1) Faktor *fisiologis* adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik yang baik dan bugar, panca indera berfungsi dengan baik.

- b. Faktor *psikologis* adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi psikologis individu, yakni kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat
- c. Faktor eksternal
 - 1) Lingkungan sosial meliputi lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial keluarga.
 - 2) Lingkungan nonsosial meliputi lingkungan alamiah, faktor instrumental, faktor materi pembelajaran

Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan indikator hasil belajar. Berikut ini adalah indikator hasil belajar menurut Taksonomi Bloom (Arikunto, 2013)

a. Domain Kognitif

Recognition (mengenal), *Comprehension* (pemahaman), *Application* (penerapan), *Analysis* (menentukan), *Synthesis* (merencanakan), *Evaluating* (menilai)

b. Domain Efektif

Opinion (pendapat), *Value/attitude* (nilai/sikap)

c. Domain Psikomotor

Initiatory, preroutine, routinized, keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual

Menurut Supardi (2015) indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang dicapai peserta didik

Pencapaian prestasi belajar yang dicapai peserta didik sesuai dengan acuan patokan nilai yang telah ditetapkan

2. Proses belajar mengajar

Prestasi belajar yang dicapai peserta didik dibandingkan antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan belajar mengajar

Berdasarkan pemaparan diatas bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini yang dimaksud hasil belajar adalah hasil peningkatan belajar setelah diterapkannya model pembelajaran *active learning* berbantu *schoolology* dalam kegiatan belajar.

18. Mata Pelajaran Ekonomi

Ilmu ekonomi adalah salah satu cabang ilmu yang fokus pada pembahasan mengenai berbagai upaya manusia dalam rangka mempertahankan hidupnya. Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang mempunyai materi yang sangat kompleks dan mempunyai relevansi tinggi dalam kehidupan sehari-hari (Amir 2016).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, pendidikan ekonomi perlu dibangun dengan paradigma bahwa dunia dapat berubah

dengan cepat mengikuti perkembangan zaman. Oleh sebab itu, paradigma pembelajaran ekonomi perlu diarahkan pada upaya:

1. Mendorong peserta didik untuk mencari tau dari berbagai sumber yang tersedia, bukan sekedar diberi tahu
2. Mendorong peserta didik untuk mampu merumuskan masalah dengan melatih

Kemampuan bertanya, bukan hanya menyelesaikan masalah dengan menjawab melalui bantuan mesin (komputer, gadget) yang dapat menyajikan dan memproses data secara cepat;

- a. Memotivasi peserta didik dan melatih berfikir analitis (pengambilan keputusan) bukan berfikir mekanis (rutin) yang dapat dilakukan oleh teknologi yang terprogram; dan
- b. Menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah sehingga dapat mengkomunikasikan informasi yang dihasilkan baik cara perolehan dan kegunaan informasi tersebut.

Tujuan pembelajaran mata pelajaran ekonomi untuk memastikan pelajar:

1. mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan sumber daya yang tersedia melalui sikap pemanfaatan sumber daya secara efisien dan berkelanjutan.

2. Mampu memahami masalah ekonomi secara umum dan dapat menyelesaikan masalah ekonominya secara efisien dan bertanggung jawab.
3. Memahami aktivitas ekonomi yang sifatnya selalu dinamis serta memahami dampak dari dinamika perekonomian tersebut.
4. Membuat perencanaan masa depan berkaitan dengan kegiatan ekonomi yang dilakukan dan mengambil keputusan terkait isu atau masalah-masalah keuangan.
5. Memahami lembaga jasa keuangan serta produk jasa keuangan termasuk fitur, manfaat dan resiko, hak dan kewajiban terkait produk dan jasa keuangan, serta memiliki keterampilan dalam memilih produk dan jasa keuangan sesuai dengan kebutuhannya.
6. Bersikap kritis dalam menyikapi kebijakan-kebijakan ekonomi di tingkat lokal, nasional, dan internasional serta mampu memetakan dampak suatu kebijakan ekonomi bagi para pihak/pemangku kepentingan.

B. Kerangka Konseptual

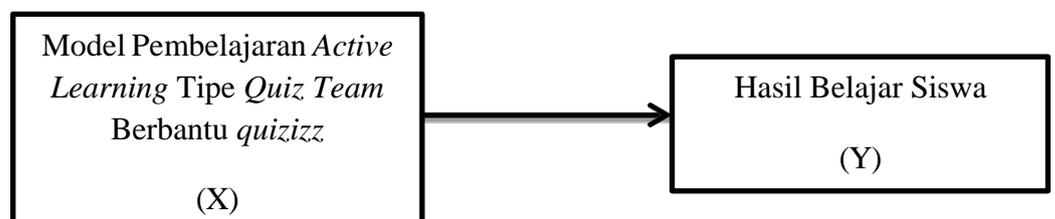
Pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* merupakan pendekatan pembelajaran yang mampu menghidupkan suasana proses pembelajaran yang aktif dan dapat mendorong siswa pada kegiatan mengkonstruksi materi yang disampaikan guru. Kegiatan

utama dalam penggunaan model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* adalah siswa dituntut mampu menguasai materi dan mampu berkerja sama dalam menyelesaikan masalah yang di uraikan dalam platform *quizizz*.

Model pembelajaran dengan memanfaatkan *quizizz* tentunya menjadi sarana baru guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Guru dapat membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah untuk mengambil peran atau bagian dalam diskusi dan kerja sama dalam tim.

Model pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru yang hanya mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa tidak bisa menarik keaktifan siswa untuk berpartisipasi. Sehingga menimbulkan kebosanan dan kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini tentunya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka konseptual pada penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 14 Kerangka Konseptual Penelitian

C. Hipotesis

Sugiyono (2015) menyatakan bahwa hipotesis merupakan tanggapan singkat atas rumusan masalah penelitian, dan rumusan masalah penelitian telah diuraikan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis adalah jawaban sementara dari penelitian yang kebenarannya diuji melalui proses pengolahan hasil penelitian. Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah “ Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMAS SWADAYA Pulau Rakyat tahun Ajaran2022/2023”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMAS Swadaya yang terletak di Jln. Yaspenda No.37 Pulau Rakyat Pekan, kecamatan Pulau Rakyat, Kabupaten Asahan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester genap di kelas XI SMAS Swadaya Tahun Ajaran 2022/2023, Berikut ini jadwal pelaksanaan pada penelitian ini dapat diuraikan:

Tabel 3. 1
Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																							
		April				Mei				Juni				Juli				Agust				Sept			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Bimbingan Proposal	■	■																						
2	Seminar Proposal			■																					
3	Revisi Proposal				■	■	■																		
4	Riset						■	■	■																
5	Pengumpulan Data										■	■													
6	Analisis Data											■	■	■											
7	Penyusunan Skripsi														■	■	■	■							
8	Bimbingan Skripsi																		■	■	■	■			
9	Sidang Meja Hujau																								■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAS Swadaya yang berjumlah 132 siswa.

Tabel 3. 2
Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
XI IIS – 1	34 Siswa
XI ISS – 2	36 Siswa
XI IIS – 3	33 Siswa
XI IIS - 4	29 Siswa
Jumlah	132 Siswa

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2020) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan ukuran sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melakukan suatu penelitian.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sesuai pendapat diatas, maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS – 4 yang berjumlah 29 orang siswa. Alasan menetapkan kelas XI IIS-4 sebagai sampel dikarenakan berdasarkan karakteristik yang dinilai memiliki

keterkaitan dengan karakteristik dari populasi yang akan diteliti. Dengan pertimbangan responden kelas XI IIS-4 yang memiliki nilai ketuntasan batas nilai KKM paling rendah yaitu hanya mencapai 15%.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2020) variabel penelitian suatu karakteristik atau atribut dari individu atau organisasi yang dapat diukur atau diobservasi yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan pelajaran dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas atau X (*Independent Variabel* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz*.
2. Variabel terikat atau Y (*Variabel Dependen*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

D. Defenisi Operasional

Variabel yang didefinisikan secara operasional adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* adalah model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran baik secara fisik maupun mental di dalam kegiatan belajar dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz*. Pemanfaatan *quizizz* dapat menciptakan inovasi dalam meningkatkan akses belajar dan mengoptimalkan kualitas belajar, serta akuntabilitas jelas untuk

semua partisipan dalam pembelajaran dengan cara membentuk grup belajar dan menyelesaikan kuis.

2. Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotor.

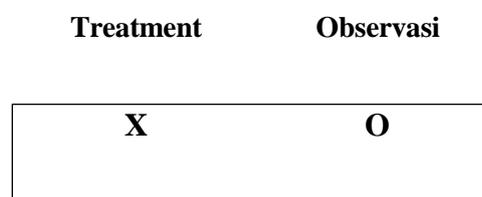
E. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2018) menyatakan bahwa “penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Shot Case Study* yang memberikan perlakuan (*Treatment*) dan selanjutnya diobservasi hasilnya.



Gambar 3. 1

Desain Penelitian *One-Shot Case Study*

Keterangan:

X = Pemberian Perlakuan (*Treatment*) berupa model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz*

O = Observasi setelah *treatment* (hasil)

F. Instrument Penelitian

Menurut Arikunto (2019) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Data merupakan komponen penting dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan teliti untuk menghindari kemungkinan kesalahan. Sehubungan dengan pernyataan diatas maka peneliti menggunakan beberapa instrumen dalam pengumpulan data yaitu angket dan tes.

1. Angket

Sugiyono (2016) menyebutkan bahwa kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberika seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk menjawabnya. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur variabel X dengan menggunakan *skala likert*. Adapun jumlah butir soal sebelum diuji sebanyak 18 item pertanyaan, setelah dilakukan uji validitas maka diperoleh sebanyak 13 butir item yang valid. Setiap butir soal memiliki 4 alternatif pilihan jawaban dengan bobot nilai sebagai berikut:

- a. Sangat setuju (skor 4)
- b. Setuju (skor 3)
- c. Kurang setuju (skor 2)
- d. Tidak Setuju (skor 1)

Tabel 3. 3

Kisi - Kisi Angket

Indikator	Nomor Soal	Jumlah Item
a. Pengalaman	1,2,3,4	4
b. Interaksi	5,6,7,8,9,10	6
c. Komunikasi	11,12,13,14	4
d. Refleksi	15,16,17,18	4

2. Tes Tertulis

”Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok” (Arikunto, 2013). Hasil tes yang digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes uraian (*essay/subjective*) dengan jumlah butir 10 soal, setelah dilakukan uji validitas maka diperoleh soal yang valid sebanyak 6 butir item.

Pada instrumen tes ini terdapat 3 aspek yang akan diungkapkan terhadap siswa yaitu aspek kognitif, aspek efektif, dan aspek psikomotorik. Berikut ini kisi-kisi test pada layout dibawah ini:

Tabel 3. 4
Kisi Kisi *Pretest* dan *posttest*

Aspek	Indikator	Skor	Pedoman penskoran
Kognitif	1. Menjelaskan konsep pertumbuhan ekonomi 2. Menjelaskan konsep pembangunan ekonomi	0	Tidak menulis apapun
		1	Menuliskan apa yang diketahui atau ditanyakan
		2	Menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan
		3	Menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan menggunakan teori ilmu ekonomi
		4	Menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan dengan benar secara keseluruhan
Afektif	1. Menyajikan permasalahan pembangunan ekonomi dan cara mengatasinya 2. Menyajikan permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang	0	Tidak menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan
		1	Menyajikan permasalahan pembangunan ekonomi dan pertumbuhan ekonomi
		2	Menyajikan permasalahan pembangunan ekonomi dan pertumbuhan serta cara mengatasinya
		3	Menyajikan permasalahan pembangunan ekonomi dan pertumbuhan ekonomi serta cara mengatasinya menggunakan teori ilmu ekonomi
		4	Menyajikan hubungan antar konsep dengan benar dalam teori ilmu ekonomi

Psikomotorik	1. Mengidentifikasi indikator keberhasilan pembangunan ekonomi	0	Tidak menuliskan identifikasi
	2. Mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi pembangunan ekonomi	1	Mengidentifikasi kurang tepat
	3. Mengidentifikasi masalah pembangunan di negara berkembang	2	Menuliskan identifikasi
		3	Mengidentifikasi menggunakan teori ilmu ekonomi secara lengkap
		4	Melakukan identifikasi dan menuliskan secara keseluruhan

Skor tiap indikator yang diperoleh menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria skala 5 menurut Widoyoko (dalam Aufika 2015) seperti ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Rentang Skor	Kategori
$k \geq 90$	Sangat Baik
$80 \leq k < 90$	Baik
$70 \leq k < 80$	Cukup
$60 \leq k < 70$	Kurang
$K < 60$	Sangat Kurang

Menghitung rata-rata persentase tiap indikator hasil belajar siswa dengan menggunakan formula:

$$S_i = \frac{\text{jumlah skor indikator ke } i}{\text{jumlah skor maksimal indikator ke } i} \times 100$$

Keterangan:

S_i = Persentase skor hasil belajar tiap indikator

$i = 1, 2, 3, 4$

G. Uji Instrumen Penelitian

1. Tes

1.1 Uji validitas tes

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat validitas atau validitas suatu instrumen. Dalam penelitian ini untuk mengukur uji validitas tes yang digunakan adalah rumus korelasi *Product moment* yaitu korelasi antara skor butir item dengan skor total dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \text{ (Sugiyono, 2020)}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N = Jumlah siswa

X = Skor item

Y = Skor total

Derajat validitas dengan menggunakan kriteria berdasarkan pada klasifikasi Guilford (Lestari & Yudhanegara, 2015)

Interval	Kategori
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Validitas sangat Rendah
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Validitas Rendah
$0,40 < r_{xy} \leq 0,70$	Validitas Sedang

$0,70 < r_{xy} \leq 0,90$	Validitas Tinggi
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	Validitas Sangat Tinggi

1.2 Uji Reabilitas Tes

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut memberikan hasil yang tetap namun jika hasil yang diberikan berubah-ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti. Dalam penelitian ini menggunakan uji reabilitas dengan cara rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes secara keseluruhan

k = Banyak butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah variansi butir soal

σ_t^2 = Variansi total

Tingkat reliabilitas dari soal uji coba hasil belajar berdasarkan pada klasifikasi Guilford (Dhamayanti, Meita, dkk., 2017)

Interval	Kategori
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah

$-1,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah
----------------------------	---------------

2. Angket

2.1 Uji Validitas Angket

Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui instrument yang digunakan memperoleh data yang valid atau belum. Menurut Sugiyono (2017:125) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Pengujian validitas dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor butir instrumen dengan persamaan *Person Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

N = Jumlah Responden

$\sum XY$ = Total Perkalian antara skor butir dengan skor total

$\sum X$ = Jumlah skor butir

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor butir

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

Kaidah keputusan: Jika $r_{hitung} > r_{table}$ pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ maka instrument dinyatakan valid, jika sebaliknya $r_{hitung} < r_{table}$ pada taraf signifikan 95% atau $\alpha = 0,05$ dinyatakan tidak valid.

2.2 Uji Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas digunakan mengukur tingkat instrumen memiliki aspek yang diukur beberapa kali dan hasilnya sama atau relatif sama. Pengujian instrumen dengan metode *Alpha* perlu untuk dilakukan. Menurut Sugiyono (2017: 130) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Berikut ini adalah rumus metode *Alpha*:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrument

K = Banyak butir soal

$\sum S_i$ = Jumlah varians butir

S_t = Varians total

Dimana:

$$\sum S_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum xi)^2}{n}}{n}$$

Hasil perhitungan reliabilitas (koefisien alpha) akan berkisar antara 0 sampai dengan 1. Semakin besar nilai koefisien reliabilitas maka semakin besar pula keandalan instrument yang digunakan. Harga r_{11} dikonsultasikan pada r dengan n = banyaknya soal, jika $r_{11} > r_{table}$ maka instrument adalah reliabel.

H. Teknik Analisis Data

Jenis data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

Uji Normalitas

Menguji kenormalan suatu data dengan dilakukan uji normalitas yang digunakan adalah uji liliefors dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. pengamatan data X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan atau angka baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai Rata-rata

S = Simpangan Baku

- b. Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i)$
- c. Menghitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . jika proporsi ini dinyatakan $S(Z_i)$ maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \geq Z_i}{n}$$

- d. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian mengambil harga mutlaknya.
- e. Mengambil harga mutlak yang paling besar diantara harga-harga mutlak tersebut.

Ketentuan pengujian: diterima bahwa hipotesis terdistribusi normal jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$ untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ tidak berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Pemeriksaan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki varians atau tidak. Uji homogenitas varian menggunakan uji F dengan rumus yaitu :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Varians terbesar

S_2^2 = Varians terkecil

Ketentuan pengujian:

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka kedua sampel mempunyai varians yang sama, jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka kedua sampel tidak mempunyai varians yang sama

Uji Regresi Linier

Uji regresi linier sederhana bertujuan untuk melihat garis predeksi pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Secara umum persamaan regresi sederhana dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y' = a + b X$$

Untuk menghitung nilai b dan a digunakan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{\sum Y(\sum X^2) - (\sum X \sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

Y' = Nilai yang diprediksi

X = Nilai variable independen

a = Konstanta atau bila harga X = 0

b = Koefisien regresi

Koefisien Determinasi

Untuk mencari koefisien determinan dimaksudkan untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variable X dan Y

$$D = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

r^2 = Kuadrat dari koefisien korelasi

D = Koefisien determinasi

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui kebenaran asumsi tentatif. Hipotesis pada dasarnya diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2017) dalam hipotesis penelitian.

Sedangkan secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji

kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik) (Sugiyono, 2017). Uji statistik t dilakukan untuk menyatakan bahwa variable X mempengaruhi variable Y secara signifikan atau tidak, maka rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

- t = Besaran t hitung
- n = Jumlah populasi
- r = Koefisien korelasi
- r^2 = Kuadrat koefisien korelasi
- 1 = Bilangan konstanta

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SMA SWASTA SWADAYA
Alamat Sekolah : Jln. Yaspenda No. 37 Pulau Rakyat Pekan
Telp. 0623-355504
Kecamatan Pulau Rakyat
Kabupaten Asahan
Email : smasswadaya@gmail.com

2. Pengasuh Sekolah

Organisasi : Yayasan Pendidikan Swadaya
(YASPENDA) Sumatera Utara
Alamat : Jln. Yaspenda No. 37 Pulau Rakyat Pekan
Telp. 0623-355504
Waktu : Pagi
Pengurus
Ketua Umum : Drs. H. Ismed Daniel, KN, MM
Sekretaris : Faisal Azmi M. Kom
Bendahara : dr. Ismayani Sp THT-KL
Tahun berdiri Sekolah : 04 Januari 1974

3. Izin Pendirian

Organisasi	: Yayasan Pendiidikan Swadaya (YASPENDA)
SK	: 421.5/2620-Dikmen/2014 Tgl 07 Oktober 2014
Pemerintahan	: Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara
Nomor Identitas Sekolah	
NPSN	10204251
NSS	304070607009
NDS	: G. 10084001
Nomor SIOP Terakhir	: 421.3/1633/DIS PM PPTSP/6/IX/2019
Tanggal	: 30 September 2009
Standar Sekolah	: SSN
SK Izin Operasional	: 421.5/1994-Dikmen/2015
Tanggal	: 03 Agustus 2015
Akreditasi	: A
Sertifikat No	: 860/BANSM/PROVSU/LL/XII/2018
Kurikulum	: Merdeka Belajar

4. Kepala Sekolah

Nama	: Elpi Sahara S. Pd
Tempat Tanggal Lahir	: Nagaga, 14 Februari 1965
Pendidikan Terakhir	: Sarjana Pendidikan (S1) Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Riama Tahun 2009

Visi Dan Misi SMA SWASTA SWADAYA Pulau Rakyat

Visi :

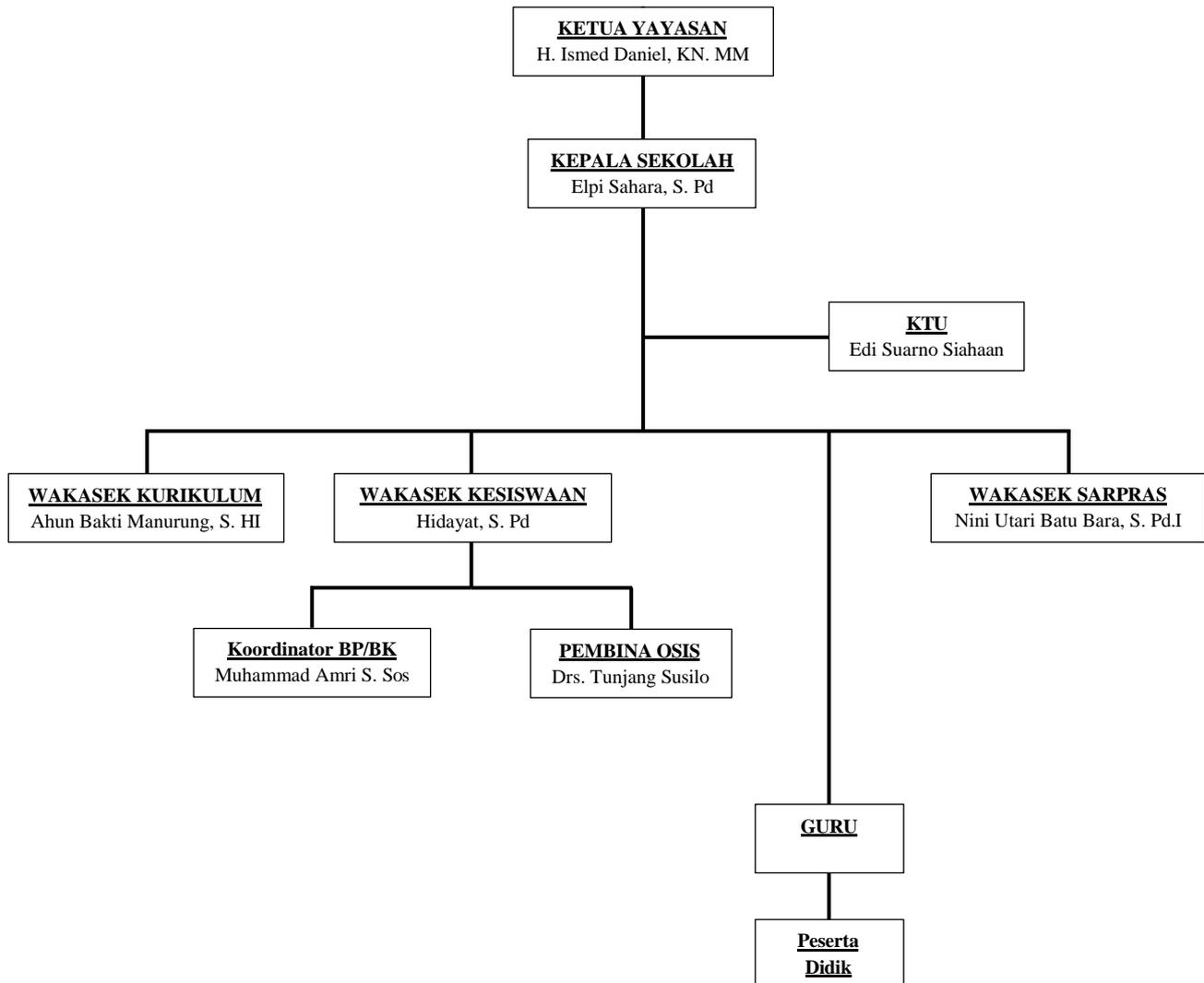
“Unggul dalam imtaq dan iptek, berprestasi tinggi serta bermartabat yang memiliki keseimbangan akademis dan non akademis”

Misi :

1. Menumbuhkembangkan warga sekolah yang beriman dan bertaqwa, cerdas, disiplin dan cinta tanah air
2. Memberikan peserta didik ilmu pengetahuan dan teknologi yang berorientasi pada kecakapan hidup
3. Menyelenggarakan ekstrakurikuler yang berbasis bakat dan berorientasi pada prestasi
4. Melaksanakan proses pembelajaran dalam suasana kekeluargaan yang kondusif, kreatif dan inovatif dengan mendayagunakan iptek
5. Menciptakan sistem informasi manajemen berbasis komputer, ujian berbasis komputer dan pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi

STRUKTUR ORGANISASI

SMA SWASTA SWADAYA PULAU RAKYAT



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Sekolah

B. Diskusi Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat pada kelas XI IIS – 4, yang melibatkan 1 kelas yaitu XI IIS-4. Terdapat 2 jenis data yang diambil dalam penelitian yaitu penggunaan model pembelajaran *active learning (time quiz)* berbantu *quizizz team* (X) dan hasil belajar siswa (Y). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan angket. Sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Pengujian validitas dilakukan untuk mengukur data yang diperoleh dari hasil penelitian dapat dikatakan valid atau tidak. Sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk menunjukkan akurasi dan konsistensi dari pengukuran terhadap data yang diperoleh dari penelitian dapat dikatakan reliable atau tidak. Dari pengujian yang dilakukan terhadap suatu data diperoleh bahwa data tersebut setelah diolah dan dianalisis layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji Validitas dan Reliabilitas Tes

1.1 Uji Validitas Tes

Uji validitas digunakan untuk menunjukkan tingkat validitas tes yang diberikan sudah relevansi atau sebaliknya digunakan sebagai alat ukur. Adapun cara untuk mengukur uji validitas tes dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Jumlah tes yang telah diuji sebanyak 10 item, setelah dilakukan uji validitas maka diperoleh soal yang valid

sebanyak 6 soal, sedangkan 4 soal dinyatakan tidak valid, hasil perhitungan dapat dilihat pada Lampiran.

Maka soal yang digunakan untuk penelitian ini sebanyak 6 soal. Rangkuman hasil uji validitas tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 1
Hasil Uji Validitas Tes

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,463	0,381	Valid
2	0,466	0,381	Valid
3	0,468	0,381	Valid
4	0,054	0,381	Un Valid
5	0,313	0,381	Un Valid
6	0,426	0,381	Valid
7	0,286	0,381	Un Valid
8	0,730	0,381	Valid
9	0,447	0,381	Valid
10	0,295	0,381	Un Valid

Berdasarkan dari tabel diatas dengan taraf signifikan 5% dan untuk derajat kebebasan $dk = N - 2$. Jumlah sampel yang akan diuji adalah 29 orang sehingga diperoleh $dk = 27$, maka dapat diketahui bahwa $r_{tabel} = 0,381$. Sehingga dapat diketahui pada item no. 1 $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,463 > 0,381$, maka untuk item tes tersebut dinyatakan valid. Untuk hasil perhitungan selanjutnya dapat dilihat pada lampiran

1.2 Uji Realibilitas Tes

Untuk uji realibilitas digunakan rumus *Alpha Cronbach*. Dengan taraf signifikan adalah 5% dan derajat kebebasan $df = N-2$ ($29-2 = 27$). Nilai r tabel yang digunakan sebagai batasan adalah 0,6. Setelah dilakukan uji realibilitas diperoleh r_{hitung} yaitu 0,583 maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut reliable.

Dari hasil pengujian tersebut diketahui bahwa koefisien reliabilitas tes yang dihasilkan sebesar 0.583 diinterpretasikan dengan taraf reliabilitas sedang cukup.

Uji Validitas dan Reabilitas Angket

1.3 Uji Validitas Angket

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah angket yang diberikan sudah layak digunakan sebagai alat pengukuran atau sebaliknya. Untuk perhitungan validitas angket digunakan rumus korelasi *Product Momen*. Adapun jumlah item untuk angket yang diuji adalah sebanyak 18 butir dan setelah dilakukan uji validitas, maka diperoleh sebanyak 13 butir item yang valid dan 5 item lainnya dinyatakan tidak valid. Maka hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran. Keseluruhan dari total item yang valid digunakan untuk penelitian ini.

Tabel 4. 2
Hasil Uji Validitas Angket

No Item	<i>r</i>_{hitung}	<i>r</i>_{tabel}	Keterangan
1	0,263	0,381	Un Valid
2	0,245	0,381	Un Valid
3	0,398	0,381	Valid
4	0,367	0,381	Un Valid
5	0,296	0,381	Un Valid
6	0,619	0,381	Valid
7	0,354	0,381	Un Valid
8	0,593	0,381	Valid
9	0,518	0,381	Valid
10	0,702	0,381	Valid
11	0,591	0,381	Valid
12	0,406	0,381	Valid
13	0,546	0,381	Valid
14	0,506	0,381	Valid
15	0,653	0,381	Valid
16	0,623	0,381	Valid
17	0,782	0,381	Valid
18	0,622	0,381	Valid

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai r_{hitung} 0,263. Sedangkan derajat kebebasan $dk = N - 2$ dengan taraf signifikan 5%. Maka dapat

diketahui $r_{tabel} 0,381$. Sehingga dapat dilihat $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa item nomor 1 tidak valid.

1.4 Uji Reabilitas Angket

Rumus Crombach Alfa digunakan untuk menguji reliabilitas angket. Dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $df = N - 2$ ($29 - 2 = 27$) nilai r tabel yang digunakan sebagai batasan adalah 0,6. Dari hasil uji reliabilitas angket diperoleh koefisien reliabilitas (r_{11}) sebesar 0,849. Maka dapat dinyatakan angket tersebut memiliki reliabilitas yang sangat tinggi yaitu lebih besar dari 0,70. Sehingga dapat dikatakan juga bahwa angket memiliki kualitas yang sangat baik. Hasil perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran

C. Hasil Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui data yg diperoleh apakah berdistribusi normal atau tidak. Dengan kriteria pengujian jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf nyata $\alpha 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan maka hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 3
Hasil Uji Normalitas Post Test

No	X_i	F	F_{kum}	Z_i	F Z_i	S Z_i	F (Z_i) – S (Z_i)
1	63	1	1	-2,664	0,0039	0,0345	-0,0306
2	67	1	2	-2,177	0,0148	0,0690	-0,0542
3	71	1	3	-1,689	0,0456	0,1034	-0,0579
4	75	2	5	-1,202	0,1147	0,1724	-0,0577
5	79	3	8	-0,714	0,2375	0,2759	-0,0384
6	83	3	11	-0,227	0,4102	0,3793	0,0309
7	88	8	19	0,382	0,6489	0,6552	-0,0063
8	92	10	29	0,870	0,8078	1	-0,1922

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas diperoleh harga mutlak yang paling besar yaitu 0,0309. Dengan diketahui $L_{tabel} 0,16$ maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada lampiran

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan adalah uji persamaan dua varians dengan menggunakan rumus :

$$F \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} \text{ atau } F \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Dari perhitungan yang telah dilakukan diperoleh:

X = 42,45	SD = 4,43	SD ² = 19,61
-----------	-----------	-------------------------

Y = 84,86	SD = 8,21	SD ² = 67,34
-----------	-----------	-------------------------

$$\text{Maka } F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{67,34}{19,61} = 3,43$$

Dengan derajat kebebasan dk = N-1 (29-1 = 28) dk pembilang dan penyebut 28 dengan taraf signifikan α 0,05 maka diperoleh 1,87 selanjutnya perbandingan F_{hitung} dengan F_{tabel} . Karena Harga $Sig < 0,05$ maka hipotesis yang menyatakan bahwa data diperoleh dari populasi yang tidak homogen, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berasal dari populasi yang tidak homogen . Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran

3. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana untuk mencari nilai a dan b dengan menggunakan rumus $Y = a+bX$

$$\begin{aligned} \text{Maka } a &= \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n2\sum x^2(\sum x)^2} \\ &= \frac{(2461)(52803) - (1231)(104451)}{29.52803 - 1231^2} = \frac{129948183 - 128579151}{1531287 - 1515361} \\ &= \frac{1369032}{15926} = 85,96 \\ b &= \frac{n2(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n2(\sum x^2)(\sum x)^2} \\ &= \frac{29(104451) - (1231)(2461)}{29.52803 - 1231^2} = \frac{3029079 - 3029491}{1531287 - 1515361} \\ &= \frac{-412}{15926} = -0,02 \end{aligned}$$

Selanjutnya perhitungan hasil harga a dan b dimasukkan kedalam persamaan garis regresi linier sederhana dan digunakan untuk memprediksi nilai Y berdasarkan nilai X.

$$Y = a+bX = 85,96+(-0,02) X$$

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *Quizizz* ditingkatkan sampai nilai 42,45 maka hasil belajar siswa akan mencapai peningkatan dibuktikan dengan:

$$Y = 85,96+(-0,02 (42,45) = 85,96+(-0,02) = 85,94$$

4. Uji Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui signifikan pengaruh model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2025/2026. Maka dapat dilakukan uji t

menggunakan rumus sebagai berikut: $t = \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$

Sebelum menghitung nilai t terlebih dahulu mencari nilai r dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} R_{xy} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{((N\sum X^2 - (\sum X)^2) \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\})}} = \\ &= \frac{29.104451 - (1231).(2461)}{\sqrt{\{29.52803 - (1231)^2\}\{29.210731 - (2461)^2\}}} \\ &= \frac{3029079 - 3029491}{\sqrt{\{1531287 - 1515361\}\{6111199 - 6056521\}}} \\ &= \frac{-412}{\sqrt{\{15926.54678\}}} = \frac{-412}{\sqrt{870802}} = \frac{-412}{29,509} = -13,961 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh nilai r -13,961 selanjutnya menghitung nilai t

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} = \frac{-13,961\sqrt{29-2}}{\sqrt{1-(-13,961^2)}} = \frac{-13,961 \times 5,19}{\sqrt{1-(-194,91)}} = \frac{-72,46}{195,91} \\
 &= -0,370
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan hasil uji hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $-0,370$ selanjutnya nilai t_{hitung} dibandingkan dengan taraf signifikan $0,05$ dengan $N - 2 = 28 - 2 = 27$ selanjutnya H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dari daftar tabel t diperoleh harga tabel t $1,703$ jika dibandingkan dengan t_{hitung} dapat dilihat bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan H_a ditolak dan H_o diterima.

5. Uji Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar, dilakukan analisis dengan menghitung koefisien determinasi.

$$\begin{aligned}
 D &= r_{xy}^2 \times 100\% \\
 &= -13,961^2 \times 100\% \\
 &= -194,91 \times 100\% \\
 &= -194,91\%
 \end{aligned}$$

Dengan demikian pengaruh model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2025/2026 diperoleh nilai koefisien determinasi yaitu $-194,91,004\%$. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh

model *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar.

D. Diskusi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dua hal yaitu apakah model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI Smas Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2025/2026 dan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah dibelajarkan dengan model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz*.

Hasil dari pengolahan dan pengujian menunjukkan bahwa hipotesis variabel model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* ke variabel hasil belajar memiliki nilai $-0,370$ dengan taraf signifikan $0,05$ artinya tidak signifikan dan hipotesis (H_a) ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh antara model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* terhadap hasil belajar. Hal ini disebabkan pengaruh model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* yang tidak berjalan searah dengan tingkat hasil belajar pada siswa. siswa yang mempunyai kesenangan yang berbeda-beda terhadap cara belajar. Gaya belajar atau *learning styles* dapat didefinisikan sebagai suatu cara tentang bagaimana seorang individu melakukan persepsi, berinteraksi, dan merespons secara emosional terhadap lingkungan belajar. Bire et.al. (2014) mengartikan gaya belajar sebagai

cara termudah seseorang dalam memperoleh, menyerap, dan menganalisis informasi yang diperolehnya.

Klasifikasi gaya belajar siswa yang didasarkan kecenderungan dan kecepatan yang dimiliki oleh siswa dalam memproses jenis informasi spesifik yaitu (1) auditori; (2) visual; dan (3) kinestetik. Ada temuan bahwa siswa cenderung lebih nyaman jika proses pembelajaran disampaikan dengan metode ceramah (bersifat pasif). Pada kondisi ini, siswa tidak terbiasa memecahkan masalah secara mandiri dan menemukan jawaban dari permasalahan. Maka kemungkinan besar terdapat bahwa sebagian besar siswa termasuk dalam kategori *dependence* (teori belajar menurut Kolb). Artinya siswa cenderung lebih senang jika proses pembelajaran diserahkan kepada guru. Kenyataan di lapangan membuktikan bahwa siswa lebih nyaman dengan mendengarkan ceramah dari guru, ketimbang siswa mencari sendiri informasi-informasi yang dibutuhkan.

Pada umumnya siswa tidak pernah mengenal model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team*. Adapun sarana yang kurang mendukung yang menjadi kendala implementasi model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz*. Beberapa faktor lain adalah keterbatasan waktu kemungkinan bertambahnya waktu untuk persiapan dan keterbatasan materi. Diskusi tidak dapat diramalkan, pada mulanya diskusi diorganisasi secara baik namun selanjutnya mengarah ke tujuan lain sehingga terjadi (*Free Foryall*) dengan kepemimpinan diskusi tidak produktif. Saat melakukan pengawasan siswa saling berdiskusi dan aktif

belajar, akan tetapi pada saat peneliti mengawasi kelompok yang lain, beberapa siswa yang tidak diawasi lagi akan berdiam diri dan tidak banyak memberikan pendapat atau ide dalam diskusi

Sebagaimana dalam pemaparan sebelumnya bahwa model pembelajaran *active learning (team quiz)* menuntut siswa untuk lebih mandiri dalam memperoleh pengetahuan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *active learning (time quiz)* memerlukan partisipasi siswa lebih banyak dibandingkan dengan metode ceramah. Perlunya pengawasan ekstra terhadap siswa dalam penggunaan aplikasi pada saat kegiatan belajar mengajar memang memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengakses materi dengan mudah, namun terjadi penyalahgunaan penggunaan *smartphone* dengan membuka aplikasi yang lain ketika melakukan eksperimen.

Selanjutnya peneliti menemukan kendala pada kegiatan eksperimen dengan menggunakan aplikasi *quizizz* salah satunya adalah jaringan internet kurang bagus. Ketika peneliti memberikan tes kuis pada aplikasi *quizizz* adanya siswa yang tidak bisa *login* karena terkendala jaringan internet. Menurut siswa apabila jaringan buruk akan mempengaruhi proses pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* yaitu tidak bisa *login* dan bisa keluar dari aplikasi *quizizz* dan siswa terlambat bergabung. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabilah (2020) bahwa jaringan internet yang kadang-kadang berubah sehingga dapat menghambat jalannya proses pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*.

Faktor lainnya ketergantungan perangkat membuat siswa terlambat bergabung. Dalam permasalahan waktu siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat. Penggunaan aplikasi *quizizz* hanya mampu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam ranah kognitif peneliti hanya memberikan tes soal kepada siswa melalui aplikasi *quizizz* untuk mengetahui kemampuan siswa dalam ranah kognitif. Sebagaimana hasil telaah pengujian pengolahan data yang ditemukan yaitu peneliti hanya memberikan tes kuis kepada siswa melalui portal peneliti di aplikasi *quizizz*. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Citra dan Rosy (2020) bahwa media aplikasi *quiziiz* hanya dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi dengan memberikan soal-soal.

Pada saat melakukan eksperimen adanya temuan kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya niat malas dalam belajar, hal tersebut banyak terjadi pada zaman sekarang. Siswa belum menyadari apa itu belajar, belum paham dan mengerti hal ini yang membuat siswa malas dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar siswa tersebut diakibatkan beberapa faktor, baik faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri maupun faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa (lingkungan siswa itu sendiri). Adapun faktor yang berasal dari diri siswa (internal) adalah faktor sikap yaitu sikap (*attitude*) siswa yang positif, terutama pada guru

dan mata pelajaran yang diberikan merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa tersebut. Sebaliknya, sikap negatif siswa terhadap guru dan mata pelajaran yang diberikan dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa sehingga ini merupakan faktor menurunnya hasil belajar siswa. Faktor malas yaitu siswa menganggap belajar di sekolah hanya suatu kewajiban tanpa dibarengi niat dan minat untuk memperhatikan, menerima serta melakukan sesuatu dan kelihatannya, tidak belajar di rumah sudah menjadi budaya. Terlalu santai yaitu pada umumnya anak sering dimanja orang tua, anak hanya dibiarkan bersenang-senang serta membuang-buang waktu untuk sesuatu yang tidak bermanfaat, akibatnya siswa menjadi terlalu santai sehingga kurang dapat memusatkan perhatiannya kepada pelajaran yang seharusnya pada diri anak perlu ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik agar mendukung semangat anak untuk belajar lebih rajin lagi.

Adapun faktor eksternal yaitu faktor yang berada diluar diri siswa atau individu (lingkungan siswa itu sendir) merupakan penyebab yang sangat penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses belajar. Lingkungan juga berpengaruh dalam membentuk kepribadian siswa. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Pada sub variabel faktor internal memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar baik. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri individu, pada sub variabel faktor eksternal termasuk dalam kriteria baik, faktor eksternal terbagi atas beberapa indikator yaitu: Faktor keluarga

artinya hubungan siswa dengan keluarga cukup memberikan pengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Faktor lingkungan sekolah termasuk ke dalam kriteria baik , artinya sekolah memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian (Yandi, Putri & Putri, 2023) menyatakan bahwa pemanfaatan sumber belajar, lingkungan sekolah dan budaya berpengaruh terhadap hasil belajar. Selain dari 3 variabel exogen ini, masih banyak faktor lain diantaranya yaitu motivasi belajar, kompetensi guru, komunikasi guru, disiplin belajar, pengelolaan kelas, iklim organisasi, serta manajemen diri.

Namun siswa memperoleh hasil belajar tinggi bukan hanya melalui media pembelajaran *online* yang mendukung proses belajarnya saja, tetapi juga faktor intern yang ada pada diri siswa yang harus dipertimbangkan. Dalam hasil penelitian dari Pransisca & Rahmatin (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbantuan media *e-learning* ditinjau dari minat belajar secara tidak langsung memberikan pengaruh positif ke hasil belajar dan hasil penelitian menurut Saufika (2018) bahwa terdapat pengaruh tidak langsung *e-learning* (internet) ke hasil belajar dengan minat belajar yang dimiliki siswa sebagai variabel intervening. Hal ini disebabkan hubungan antara variabel tidak searah, yang dimana variabel intervening yang ada tidak mampu mempengaruhi kedua variabel tersebut baik variabel independent (model pembelajaran *active learning (team quiz)* berbantu *quizizz*) maupun variabel dependent (hasil belajar).

Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Achmad, Eka & Nasrullah (2023) menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh *Active Learning* terhadap hasil belajar. Hal ini diperkuat dengan teori (Azhar Arsyad 2017) bahwa belajar aktif tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengayaan sumber-sumber belajar, yakni meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada korelasi yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwasanya pada saat melakukan proses penelitian mengalami banyak hambatan dan kendala. Hal tersebut bukan merupakan suatu kesenjangan, akan tetapi karena adanya keterbatasan yang dalam melakukan penelitian.

Adapun beberapa keterbatasan yang dialami oleh penulis dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Keterbatasan pada literatur, dalam penelitian penulis memerlukan banyak literatur sebagai panduan bagi penulis dalam penyusunan skripsi. Khususnya literatur mengenai implementasi *active learning* tipe *quiz team*.
2. Terbatasnya kemampuan peneliti dalam implementasi model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team*.
3. Keterbatasan waktu dan pengetahuan yang dimiliki peneliti dalam menganalisis teori dan indikator keberhasilan belajar.

4. Keadaan eksperimen selama penelitian, penelitian ini telah dilakukan melalui eksperimen, akan tetapi masih banyak peristiwa diluar perlakuan yang sulit dikontrol. Terdapat siswa yang izin untuk melakukan kegiatan di sekolah, siswa yang tidak hadir mengikuti kegiatan belajar mengajar, keterlambatan siswa untuk ke sekolah dan keadaan lainnya. Pembelajaran menjadi tidak optimal apabila siswa tidak ada partisipan dan belajar dalam tim, maka pendidik perlu memberikan motivasi dan apresiasi.
5. Hasil tes yang masih kurang maksimal, pemberian *pretest* dapat membuat siswa lebih mengenal kisi-kisi tes yang akan diberikan pada akhir pembelajaran. Dengan demikian, hasil *posttest* dapat juga dipengaruhi oleh pengetahuan siswa akan model *pretest*. Dari kondisi tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil *posttest* tidak sepenuhnya disebabkan oleh adanya perlakuan yang diberikan pada saat penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian diperoleh data rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 84,86 dan standar deviasi hasil belajar 8,21. Dengan menggunakan persamaan regresi linier sederhana yaitu $Y = 85,96 + (-0,02) X$ dari persamaan regresi linier tersebut nilai variabel $Y = 85,96$. Koefisien regresi sebesar $-0,02$. Hal ini berarti bila penerapan model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* ditingkatkan sampai nilai 42,45 maka hasil belajar siswa akan mencapai kenaikan sebesar 84,86.
2. Model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizizz* tidak terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI Swasta Swadaya Pulau Rakyat. Hal tersebut menunjukkan pengujian determinasi diperoleh nilai *Adjusted R Square* yaitu $-194,91$ pada taraf signifikansi $\alpha 0,05$ sementara pengujian hipotesis menghasilkan bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima,

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan pada akhir bagian penelitian ini, maka penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat terhadap peningkatan mutu pembelajaran sebagai berikut:

1. Pencapaian hasil belajar yang baik merupakan harapan bagi setiap guru. Pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran agar terwujudnya suasana belajar yang dinamis, efektif, dan efisien, sehingga kegiatan belajar tidak membosankan dan menjenuhkan peserta didik.
2. Guru dapat menerapkan model pembelajaran *quiz team* untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Proses pembelajaran aktif ini agar dapat berjalan dengan efektif diperlukan tingkat kerja sama yang tinggi sehingga memupuk *social skills*. Dengan demikian kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga penguasaan materi juga meningkat.
3. Bagi penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan ilmu dan penelitian dengan menambah variabel penelitian yang relevan, sehingga dapat diperoleh informasi yang akurat guna memperluas hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (2nd ed.). Depok: Raja Grafindo.
- Ba'ru, Y. (2016, Maret). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Minat Siswa. *Jurnal Daya Matematis*, 4(1), 83-89.
- Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. (2014, November). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 44(2), 168-174.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020, Agustus 16). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Fauz, A., Pratiw, E., & Nasrullah. (2023, Desember 30). Pengaruh Metode Active Learning. *Jurnal Dinamika Umt*, 8(2), 23-33.
- Pransisca, M. A., & Rahmatin, L. A. (2020, November 30). Pengaruh Model Pembelajaran Deep Dialoge/Critical Thinking Bernuansa Lingkungan Berbantuan Media Web (E-Learning) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Outdoor Siswa. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 141-149.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. I., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020, Desember 31). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-172.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020, Desember). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media

- Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-172.
- Saufika, F., & Mahmud, A. (2018, Oktober). Peran Minat Belajar Dalam Memediasi Pengaruh Computer. *Economic Education Analysis Journal*, 816-831.
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023, 12 25). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420-2425.
- Wigati, P., Nursangaji, A., Suratman, D., Yusmin, E., & Ahmad, D. (2023, Oktober 31). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning. *Journal Numeracy*, 10(2), 106-119.
- Yandi, A., Putri, A. N., & Putri, Y. S. (2023, Januari 1). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13-24.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama : Anggun Laila Sari
Tempat/Tanggal Lahir : Aek Tarum, 10 September 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Dusun 1 Desa Baru Kecamatan Pulau Rakyat
Kabupaten Asahan

DATA ORANG TUA

Ayah : Syahrizal
Ibu : Royana
Alamat : Dusun 1 Desa Baru Kecamatan Pulau Rakyat
Kabupaten Asahan

PENDIDIKAN FORMAL

Tahun 2005-2011 SD Swasta Muara Tiga

Tahun 2011-2014 SMPN 1 Pulau Rakyat

Tahun 2014-2017 SMKN1 Pulau Rakyat

2018 — Sekarang S-1 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan Juli 2022

Anggun Laila Sari

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Sekolah	: SMA Swasta Swadaya Yaspenda
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas / Semester	: XI/ 3 (Tiga)
Materi Pokok	: Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi
Alokasi Waktu	: 2 X45

A. Kompetensi Inti

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual “menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya” Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial adalah “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong-royong, kerja sama tolerans, damai), bertanggung jawab, responsif dan proaktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.

KI 3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi, tanya jawab, penugasan, presentasi dan analisis, peserta didik dapat menyusun konsep pertumbuhan dan pembangunan ekonomi dari masalah kontekstual dan dapat menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan konsep pertumbuhan dan pembangunan ekonomi sehingga peserta didik dapat menghayati dan mengamalkan ajaran agama

yang dianutnya, mengembangkan sikap jujur, peduli, dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, berkreasi

C. Kompetensi Dasar Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menganalisis konsep pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya	3.2.1 Menjelaskan pengertian pertumbuhan ekonomi 3.2.2 Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi 3.2.3 Menjelaskan cara menghitung pertumbuhan ekonomi 3.2.4 Menjelaskan teori pertumbuhan teori ekonomi 3.2.5 Menjelaskan pengertian pembangunan ekonomi dan perencanaan pembangunan ekonomi 3.2.6 Menjelaskan perbedaan pembangunan ekonomi dan pertumbuhan ekonomi 3.2.7 Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pembangunan ekonomi 3.2.8 Mengidentifikasi indikator keberhasilan pembangunan ekonomi 3.2.9 Menjelaskan masalah-masalah pembangunan ekonomi di negara berkembang 3.2.10 Menjelaskan kebijakan dan strategi pembangunan 3.2.11 Menyimpulkan konsep pertumbuhan ekonomi, pembangunan ekonomi, permasalahan dan cara mengatasinya
4.2 Menyajikan hasil temuan permasalahan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta cara mengatasinya	4.2.1 Mempresentasikan permasalahan pertumbuhan ekonomi dan cara mengatasinya 4.2.2 Mempresentasikan permasalahan pembangunan

	ekonomi dan cara mengatasinya.
--	--------------------------------

D. Materi Pembelajaran

Pertumbuhan Ekonomi

1. Pengertian pertumbuhan ekonomi
2. Cara menghitung pertumbuhan ekonomi
3. Teori pertumbuhan ekonomi
4. Permasalahan pertumbuhan ekonomi dan cara mengatasinya

Pembangunan Ekonomi

5. Pengertian pembangunan ekonomi
6. Perbedaan pembangunan ekonomi dengan pertumbuhan ekonomi
7. Perencanaan pembangunan ekonomi
8. Indikator keberhasilan pembangunan ekonomi
9. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembangunan ekonomi
10. Masalah pembangunan ekonomi di negara berkembang
11. Kebijakan dan strategi pembangunan ekonomi

Fakta

1. Kondisi pembangunan ekonomi secara umum
2. Banyak faktor yang mempengaruhi pembangunan ekonomi
3. Banyaknya masalah yang dihadapi negara berkembang
4. Perlu strategi dan kebijakan yang tepat untuk mengatasi masalah pembangunan ekonomi di negara berkembang.

Konsep

1. Pelaksanaan pembangunan ekonomi
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembangunan ekonomi
3. Masalah-masalah pembangunan ekonomi di negara berkembang
4. Kebijakan dan strategi pembangunan ekonomi yang dilaksanakan
5. Dampak pembangunan ekonomi

Prinsip

1. Memahami pengertian pembangunan ekonomi
2. Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pembangunan ekonomi
3. Memahami masalah-masalah pembangunan di negara berkembang
4. Menerapkan kebijakan dan strategi pembangunan ekonomi
5. Dampak pembangunan ekonomi

Prosedur

1. Langkah kerja ilmiah
2. Penyajian informasi
3. Menerapkan kebijakan pembangunan ekonomi

D. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Saintifik*
2. Model : *Active Learning*
3. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

E. Alat (Bahan) / Sumber Belajar

- a. Alat/Bahan : Peta Konsep, Quizizz, Smartphone
- b. Sumber Belajar : Buku dan internet

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam, melakukan presensi dan memberikan motivasi agar peserta didik siap untuk belajar 2. Menyampaikan topik pembelajaran pertumbuhan ekonomi dan mengajukan pertanyaan keterkaitan dengan materi pembelajaran sebelumnya 3. Menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati video pembelajaran tentang data yang berkaitan dengan materi pertumbuhan ekonomi 2. Peserta didik menanggapi video yang berkaitan dengan pertumbuhan ekonomi dengan mengajukan pertanyaan dan peserta didik saling menanggapi. 3. Peserta didik memperhatikan penjelasan tentang berbagai permasalahan yang berkaitan dengan pertumbuhan ekonomi 4. Peserta didik membuat kelompok masing-masing untuk 	150 menit

	<p>mendiskusikan kuis yang disediakan pada aplikasi <i>Quizizz</i> dengan membaca buku referensi yang ada maupun melalui internet.</p> <p>5. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi secara bergantian dan kelompok yang lain saling menanggapi.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kelompok 1 mempresentasikan pengertian pertumbuhan ekonomi dari beberapa tokoh ekonomi dan membuat kesimpulan tentang konsep pertumbuhan ekonomi b. Kelompok 2 mempresentasikan faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi c. Kelompok 3 mempresentasikan perbandingan tren pertumbuhan ekonomi di negara maju dan negara berkembang serta membuat kesimpulan d. Kelompok 4 mempresentasikan rumus dan cara menghitung pertumbuhan ekonomi e. Kelompok 5 mempresentasikan hubungan antara pertumbuhan ekonomi dengan pembangunan ekonomi 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan materi pembelajaran pertumbuhan ekonomi yang telah dipelajari 2. Memberikan tugas dan latihan diluar kegiatan pembelajaran melalui kuis dan peserta didik mengirim jawaban melalui platform <i>Quizizz</i> yang sudah dipersiapkan 3. Menyampaikan motivasi untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 4. Mengakhiri kegiatan pelajaran dengan salam dan doa 	15 menit

G. Penilaian**1. Teknik Penilaian:**

- A. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- B. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- C. Penilaian Keterampilan :Unjuk Kerja/Praktik, portofolio

2. Bentuk Penilaian

- A. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- B. Tes Tertulis : Essay
- C. Unjuk Kerja : Lembar penilaian presentasi

Medan, 17 Agustus 2022

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Guru Mata Pelajaran

Elphi Sahara, S.Pd

Anggun Laila Sari

Lampiran 2

LEMBAR SOAL *POST-TEST (ESSAY)*

Mata Pelajaran : Ekonomi
Hari/Tanggal : Rabu, 23 Agustus 2023
Alokasi Waktu : 45 Menit
Kelas/Semester : XI/

PETUNJUK UMUM

1. Tulis nomor dan nama anda pada lembar jawaban yang telah disediakan
2. Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum anda mengerjakan
3. Gunakan waktu dengan efektif dan efisien
4. Periksa pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas

SOAL

1. Jelaskan bagaimana cara mengukur pertumbuhan ekonomi suatu negara!
2. Tuliskan dan jelaskan strategi pembangunan ekonomi yang dapat dilakukan oleh suatu negara!
3. Jelaskan pengertian sistem perencanaan pembangunan nasional!
4. Mengapa terjadi pertumbuhan ekonomi tetapi kemiskinan masih tinggi?
5. Berikut data Produk Domestik Bruto (PDB) suatu negara berantah produk tahun 2019-2022:

No	Tahun	PDB
1	2019	RP 890 T

2	2020	Rp 920 T
3	2021	Rp 895 T
4	2022	Rp 925 T

Dari tabel tersebut, hitunglah laju pertumbuhan ekonomi tahun 2019-2022!

6. Matrik data-data yang terdapat pada suatu negara adalah sebagai berikut:

NO	A	B	C
1	GNP mengalami kenaikan disertai perbankan kesehatan produk	Kenaikan GNP tidak disertai perubahan struktur ekonomi	Kenaikan GNP disertai pemerataan pendapatan
2	Kenaikan jumlah hasil produksi baik barang maupun jasa	Kenaikan GNP disertai penyesalan teknologi	Pembayaran bunga pinjaman yang besar

Tentukanlah yang merupakan ciri-ciri dengan pertumbuhan ekonomi

KUNCI JAWABAN *POST-TEST (ESSAY)*

1. cara mengukur pertumbuhan ekonomi suatu negara adalah pertumbuhan ekonomi suatu negara dapat diukur dengan cara membandingkan, misalnya untuk ukuran nasional, *Gross National Product* (GNP), tahun yang sedang berjalan dengan tahun sebelumnya
2. strategi pembangunan ekonomi yang dapat dilakukan oleh suatu negara meliputi pengembangan sumber daya manusia (pendidikan dan pelatihan), pembangunan infrastruktur (transportasi, digital, energi), diversifikasi ekonomi (mengurangi ketergantungan pada suatu sektor swasta (mempermudah iklim usaha), pemanfaatan inovasi dan teknologi, serta peningkatan investasi dan tabungan. Negara juga perlu menerapkan kestabilan makroekonomi dengan mengendalikan inflasi, menjaga daya saing produk lokal, dan memastikan pembangunan yang merata antar wilayah.
3. sistem perencanaan pembangunan nasional adalah suatu kesatuan tata cara perencanaan pembangunan untuk menghasilkan rencana-rencana pembangunan dalam jangka panjang, jangka menengah, dan tahunan yang dilaksanakan oleh unsur penyelenggara negara dan masyarakat di tingkat pusat dan daerah.
4. Terjadi pertumbuhan ekonomi tetapi kemiskinan masih tinggi pertumbuhan ekonomi tidak selalu berbanding lurus dengan penurunan kemiskinan karena pertumbuhan yang tidak inklusif dan tidak merata, ketidaksetaraan distribusi pendapatan, tingginya pengangguran karena

rendahnya kualitas sumber daya manusia, sistem ekonomi yang belum adil, serta faktor struktural seperti korupsi dan diskriminasi. Pertumbuhan ekonomi yang hanya menguntungkan sebagian kelompok atau wilayah tidak mampu menciptakan kesejahteraan yang merata bagi seluruh masyarakat.

5. Diketahui;

$$\text{PDB 2019} = \text{Rp } 890\text{T}$$

$$\text{PDB 2020} = \text{Rp } 920\text{T}$$

$$\text{PDB 2021} = \text{Rp } 895\text{T}$$

$$\text{PDB 2022} = \text{Rp } 925\text{T}$$

Pertanyaan adalah pertumbuhan ekonomi 2022

Laju pertumbuhan ekonomi (*economic growth*) dapat dihitung dengan rumus;

$$\text{Economic growth 2022} = \frac{\text{PDB 2022} - \text{PDB 2021}}{\text{PDB 2021}} \times 100\%$$

$$\text{Economic growth 2022} = \frac{925 - 895}{895} \times 100\%$$

$$\text{Economic growth 2022} = 3,352\%$$

6. Ciri ciri pertumbuhan ekonomi adalah peningkatan pendapatan per kapita secara terus-menerus, didukung oleh kenaikan produktivitas masyarakat, perubahan struktural, tingkat urbanisasi yang tinggi, serta ekspansi perdagangan dan mobilitas modal ke negara lain. Jadi ciri-ciri pertumbuhan ekonomi yang tepat terdapat pada tabel kolom A2 dan B1 yaitu; Kenaikan jumlah hasil produksi baik barang maupun jasa dan kenaikan GNP tidak disertai perubahan struktur ekonomi.

UJI VALIDITAS TES DAN ITEM TES											
SKOR BUTIR ITEM NOMOR											
Res P.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor
1	4	4	3	2	3	3	4	3	2	2	30
2	3	4	3	2	3	3	3	3	4	2	30
3	4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	27
4	3	4	4	2	1	4	2	3	3	2	28
5	2	3	2	3	3	2	4	2	2	3	26
6	4	4	3	2	2	3	3	3	3	4	31
7	4	4	2	2	3	4	3	4	2	3	31
8	3	4	3	4	3	4	4	3	3	2	33
9	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	32
10	3	4	1	2	1	2	2	1	3	1	20
11	4	4	2	3	3	3	1	2	3	3	28
12	3	4	3	1	2	3	3	3	2	4	28
13	4	3	4	2	2	2	4	2	3	3	29
14	4	4	1	2	3	4	3	3	4	3	31
15	3	3	3	3	4	1	3	2	3	1	26
16	3	4	3	4	1	2	2	1	4	2	26
17	2	3	4	2	3	1	3	2	2	3	25
18	3	4	3	4	3	4	1	3	1	2	28
19	1	4	4	3	2	2	4	2	2	2	26
20	2	3	2	3	3	1	3	1	1	3	22
21	3	2	1	1	3	3	2	2	3	4	24
22	4	3	1	1	2	4	3	4	4	2	28
23	4	4	3	3	3	3	4	3	3	1	31
24	3	3	1	2	1	4	3	2	1	2	22
25	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	30
26	1	2	2	4	2	1	4	1	3	2	22
27	4	4	4	3	2	2	4	3	4	4	34
28	3	4	3	2	1	4	4	2	3	3	29
29	4	3	2	3	1	3	2	3	1	3	25
N = 29											
Skor Maksimal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
Skor Ideal Maksimum	116,0	116,0	116,0	116,0	116,0	116,0	116,0	116,0	116,0	116,0	
Skor Perolehan	90,0	100,0	77,0	75,0	68,0	79,0	87,0	71,0	79,0	76,0	
Rata-rata Skor Perolehan	3,1	3,4	2,7	2,6	2,3	2,7	3,0	2,4	2,7	2,6	
Tingkat Kesukaran Soal	0,8	0,9	0,7	0,6	0,6	0,7	0,8	0,6	0,7	0,7	
Daya Pembeda Soal	0,2	0,1	0,3	0,4	0,4	0,3	0,3	0,4	0,3	0,3	
r_{hitung}	0,463	0,466	0,468	0,054	0,313	0,426	0,286	0,730	0,447	0,295	
r_{tabel}	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	
Interpretasi	Valid	Valid	Valid	Un Valid	Un Valid	Valid	Un Valid	Valid	Valid	Un Valid	
Kategori	S	S	S	SR	R	S	R	T	S	R	

TABEL UJI REABILITAS TES FORMULA ALPHA CRONBACH

SKOR BUTIR ITEM NOMOR									
Res P.	1	2	3	6	8	9	X_i	X_i^2	
1	4	4	3	3	3	2	19	361	
2	3	4	3	3	3	4	20	400	
3	4	2	3	2	2	3	16	256	
4	3	4	4	4	3	3	21	441	
5	2	3	2	2	2	2	13	169	
6	4	4	3	3	3	3	20	400	
7	4	4	2	4	4	2	20	400	
8	3	4	3	4	3	3	20	400	
9	2	3	4	3	3	4	19	361	
10	3	4	1	2	1	3	14	196	
11	4	4	2	3	2	3	18	324	
12	3	4	3	3	3	2	18	324	
13	4	3	4	2	2	3	18	324	
14	4	4	1	4	3	4	20	400	
15	3	3	3	1	2	3	15	225	
16	3	4	3	2	1	4	17	289	
17	2	3	4	1	2	2	14	196	
18	3	4	3	4	3	1	18	324	
19	1	4	4	2	2	2	15	225	
20	2	3	2	1	1	1	10	100	
21	3	2	1	3	2	3	14	196	
22	4	3	1	4	4	4	20	400	
23	4	4	3	3	3	3	20	400	
24	3	3	1	4	2	1	14	196	
25	3	3	3	2	3	3	17	289	
26	1	2	2	1	1	3	10	100	
27	4	4	4	2	3	4	21	441	
28	3	4	3	4	2	3	19	361	
29	4	3	2	3	3	1	16	256	
ΣX	90	100	77	79	71	79	496	8754	
ΣX^2	302	358	233	245	193	241			
Variansi	0,810	0,470	1,020	1,064	0,685	0,921			
Σf^2	4,970								
Σf^2	9,667								
r_{11}	0,583								
Reliable									

Hasil Uji Validitas Angket			
No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,263	0,381	Un Valid
2	0,245	0,381	Un Valid
3	0,398	0,381	Valid
4	0,367	0,381	Un Valid
5	0,296	0,381	Un Valid
6	0,619	0,381	Valid
7	0,354	0,381	Un Valid
8	0,593	0,381	Valid
9	0,518	0,381	Valid
10	0,702	0,381	Valid
11	0,591	0,381	Valid
12	0,406	0,381	Valid
13	0,546	0,381	Valid
14	0,506	0,381	Valid
15	0,653	0,381	Valid
16	0,623	0,381	Valid
17	0,782	0,381	Valid
18	0,622	0,381	Valid

Tabel Bantu Uji Reabilitas Angket																	
Res. P	Skor Butir Item Nomor															X _i	X _i ²
	3	6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	18	18		
1	2	3	2	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2		24	576	
2	4	3	3	2	1	2	3	3	1	2	1	1	2		28	784	
3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3		39	1521	
4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	3	4	3	4		46	2116	
5	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4		45	2025	
6	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3		45	2025	
7	4	4	4	4	3	2	2	2	4	2	3	4	3	2	42	1764	
8	4	4	3	4	4	2	3	4	2	4	2	3	4		43	1849	
9	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4		46	2116	
10	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3		46	2116	
11	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3		44	1936	
12	1	3	3	1	4	4	3	2	4	4	2	4	2		37	1369	
13	2	3	4	4	4	2	2	3	2	3	3	3	3		38	1444	
14	2	3	4	4	4	2	2	3	2	3	3	3	3		38	1444	
15	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3		32	1024	
16	4	3	4	4	1	2	2	2	2	1	4	2	3		34	1156	
17	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	4	3	4		42	1764	
18	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	3	2	4		43	1849	
19	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3		35	1225	
20	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4		43	1849	
21	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3		35	1225	
22	4	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	4		33	1089	
23	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4		46	2116	
24	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2		32	1024	
25	3	3	3	4	4	3	2	3	2	4	3	3	4		41	1681	
26	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	3	4		42	1764	
27	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3		44	1936	
28	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	3	4	4		46	2116	
29	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4		46	2116	
ΣX	97	98	101	96	96	79	79	84	68	95	86	88	95	1155	47019		
ΣX ²	345	340	361	326	304	227	225	260	176	331	278	295	327				
Variansi	0,734	0,315	0,336	0,761	0,882	0,421	0,350	0,596	0,591	0,707	0,820	0,781	0,564				
ΣN _i ²	7,852																
ΣN _i ⁴	36,362																
r ₁₁	0,849																
Reliabel																	

Data Hasil Angket														
Res P.	Skor Butir Item Nomor													Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	35
2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	36
3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	48
5	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4	45
6	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	45
7	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	47
8	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	47
9	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	49
10	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	47
11	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	47
12	3	3	3	2	4	4	3	2	4	4	2	4	2	40
13	2	3	4	4	4	2	2	3	2	3	3	3	3	38
14	3	3	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	40
15	3	3	3	3	4	2	2	3	2	2	3	2	3	35
16	4	3	4	4	1	3	3	3	2	1	4	3	3	38
17	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	43
18	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	45
19	3	4	3	4	2	3	3	2	4	2	3	4	3	40
20	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	46
21	3	3	4	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	38
22	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	4	37
23	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	46
24	2	3	3	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	36
25	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	4	4	43
26	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	3	4	42
27	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	45
28	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	3	4	4	46
29	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	47

Data Hasil Angket dan Post Test Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Active Learning Berbantu Quizizz						
No	Nama Siswa	X	X ²	Y	Y ²	XY
1	Adillah	35	1225	88	7744	3080
2	Ajie Pangestu	36	1296	92	8464	3312
3	Andini Fransiska	40	1600	88	7744	3520
4	Andre Pratama Putra	48	2304	88	7744	4224
5	Arya Herlambang	45	2025	75	5625	3375
6	Asril Hanafi	45	2025	92	8464	4140
7	Bayu Saad Maulana	47	2209	92	8464	4324
8	Bella Dwi Sartika	47	2209	88	7744	4136
9	Dyah Afsari	49	2401	88	7744	4312
10	Eka Ramadhani Prayugo	47	2209	71	5041	3337
11	Era Fazirah	47	2209	88	7744	4136
12	Fachrizi Fadhila	40	1600	92	8464	3680
13	Habib Wildan Novandra	38	1444	92	8464	3496
14	Haikal Mahfuzh Siregar	40	1600	92	8464	3680
15	Julihardi	35	1225	79	6241	2765
16	Keyla Sentia Dewi	38	1444	83	6889	3154
17	Keyza Widia Anggraini	43	1849	79	6241	3397
18	Kinaya Nadya	45	2025	88	7744	3960
19	Kumia Citra Ramadani	40	1600	79	6241	3160
20	Muhammad Aroby Allam	46	2116	67	4489	3082
21	Nuri Mailanda Utami	38	1444	83	6889	3154
22	Rahan Agung Triandi Sianipar	37	1369	92	8464	3404
23	Rangga Ramadhani	46	2116	92	8464	4232
24	Reva Al Tasia	36	1296	75	5625	2700
25	Riko Satria	43	1849	92	8464	3956
26	Rinaldi	42	1764	63	3969	2646
27	Risky Aditya Siagian	45	2025	92	8464	4140
28	Rizki Aris Sandi	46	2116	88	7744	4048
29	Sella Salsabila	47	2209	83	6889	3901
	Jumlah	1231	52803	2461	210731	104451
	Rata-rata	42,45		84,86		
	Standar Deviasi	4,43		8,21		
	Varians	19,61		67,34		

Tabel Uji Normalitas							
No	Xi	F	F kum	Zi	Fzi	Szi	F(Zi)-S(Zi)
1	63	1	1	-2,664	0,0039	0,0345	-0,0306
2	67	1	2	-2,177	0,0148	0,0690	-0,0542
3	71	1	3	-1,689	0,0456	0,1034	-0,0579
4	75	2	5	-1,202	0,1147	0,1724	-0,0577
5	75			-1,202	0,1147	0,1724	-0,0577
6	79	3	8	-0,714	0,2375	0,2759	-0,0384
7	79			-0,714	0,2375	0,2759	-0,0384
8	79			-0,714	0,2375	0,2759	-0,0384
9	83	3	11	-0,227	0,4102	0,3793	0,0309
10	83			-0,227	0,4102	0,3793	0,0309
11	83			-0,227	0,4102	0,3793	0,0309
12	88	8	19	0,382	0,6489	0,6552	-0,0063
13	88			0,382	0,6489	0,6552	-0,0063
14	88			0,382	0,6489	0,6552	-0,0063
15	88			0,382	0,6489	0,6552	-0,0063
16	88			0,382	0,6489	0,6552	-0,0063
17	88			0,382	0,6489	0,6552	-0,0063
18	88			0,382	0,6489	0,6552	-0,0063
19	88			0,382	0,6489	0,6552	-0,0063
20	92	10	29	0,870	0,8078	1,0000	-0,1922
21	92			0,870	0,8078	1,0000	-0,1922
22	92			0,870	0,8078	1,0000	-0,1922
23	92			0,870	0,8078	1,0000	-0,1922
24	92			0,870	0,8078	1,0000	-0,1922
25	92			0,870	0,8078	1,0000	-0,1922
26	92			0,870	0,8078	1,0000	-0,1922
27	92			0,870	0,8078	1,0000	-0,1922
28	92			0,870	0,8078	1,0000	-0,1922
29	92			0,870	0,8078	1,0000	-0,1922

Tabel Nilai Distribusi “t”

dk	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001	0,0005
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	3,375	3,633
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	3,365	3,622
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	3,356	3,611
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	3,348	3,601
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	3,340	3,591
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	3,333	3,582

37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	3,326	3,574
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	3,319	3,566
39	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708	3,313	3,558
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,307	3,551
41	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701	3,301	3,544
42	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698	3,296	3,538
43	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695	3,291	3,532
44	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692	3,286	3,526
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	3,281	3,520
46	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687	3,277	3,515
47	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685	3,273	3,510
48	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682	3,269	3,505
49	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680	3,265	3,500
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	3,261	3,496
51	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676	3,258	3,492
52	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674	3,255	3,488
53	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672	3,251	3,484
54	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670	3,248	3,480
55	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668	3,245	3,476
56	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667	3,242	3,473
57	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665	3,239	3,470
58	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663	3,237	3,466
59	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662	3,234	3,463
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,232	3,460
61	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659	3,229	3,457
62	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657	3,227	3,454
63	1,295	1,669	1,998	2,387	2,656	3,225	3,452
64	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655	3,223	3,449
65	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654	3,220	3,447
66	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652	3,218	3,444
67	1,294	1,668	1,996	2,383	2,651	3,216	3,442
68	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650	3,214	3,439
69	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649	3,213	3,437
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	3,211	3,435
71	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647	3,209	3,433
72	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646	3,207	3,431
73	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645	3,206	3,429
74	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644	3,204	3,427
75	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643	3,202	3,425

76	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642	3,201	3,423
77	1,293	1,665	1,991	2,376	2,641	3,199	3,421
78	1,292	1,665	1,991	2,375	2,640	3,198	3,420
79	1,292	1,664	1,990	2,374	2,640	3,197	3,418
80	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	3,195	3,416
81	1,292	1,664	1,990	2,373	2,638	3,194	3,415
82	1,292	1,664	1,989	2,373	2,637	3,193	3,413
83	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	3,191	3,412
84	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	3,190	3,410
85	1,292	1,663	1,988	2,371	2,635	3,189	3,409
86	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	3,188	3,407
87	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	3,187	3,406
88	1,291	1,662	1,987	2,369	2,633	3,185	3,405
89	1,291	1,662	1,987	2,369	2,632	3,184	3,403
90	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	3,183	3,402
91	1,291	1,662	1,986	2,368	2,631	3,182	3,401
92	1,291	1,662	1,986	2,368	2,630	3,181	3,399
93	1,291	1,661	1,986	2,367	2,630	3,180	3,398
94	1,291	1,661	1,986	2,367	2,629	3,179	3,397
95	1,291	1,661	1,985	2,366	2,629	3,178	3,396
96	1,290	1,661	1,985	2,366	2,628	3,177	3,395
97	1,290	1,661	1,985	2,365	2,627	3,176	3,394
98	1,290	1,661	1,984	2,365	2,627	3,175	3,393
99	1,290	1,660	1,984	2,365	2,626	3,175	3,392
100	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	3,174	3,390

Nilai Kritis L Untuk Uji Lilliefors

Ukuran Sampel	Taraf Nyata				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,351	0,229	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,311	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,294	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,284	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,275	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,268	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,261	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,257	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,250	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,245	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,239	0,206	0,289	0,177	0,169
18	0,235	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,231	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,200	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,187	0,173	0,158	0,147	0,142
30	1,031	0,161	0,144	0,136	0,131
$n > 30$	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{n}$

Tabel "F" untuk Uji Homogenitas

$V_2 = dk$	$V_1 = dk$ Pembilang																							
Penyebut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	300	∞
10	4,96	4,10	3,71	3,48	3,33	3,22	3,14	3,07	3,02	2,97	2,94	2,91	2,86	2,82	2,77	2,74	2,70	2,67	2,64	2,61	2,59	2,56	2,55	2,54
11	4,84	3,98	3,59	3,36	3,20	3,09	3,01	2,95	2,90	2,86	2,82	2,79	2,74	2,70	2,65	2,61	2,57	2,53	2,50	2,47	2,45	2,42	2,41	2,40
12	4,75	3,88	3,49	3,26	3,11	3,00	2,92	2,85	2,80	2,76	2,72	2,69	2,64	2,60	2,54	2,50	2,46	2,42	2,40	2,36	2,35	2,32	2,32	2,30
13	4,67	3,80	3,41	3,18	3,02	2,92	2,84	2,77	2,72	2,67	2,63	2,60	2,55	2,51	2,46	2,42	2,38	2,34	2,32	2,28	2,26	2,24	2,22	2,21
14	4,60	3,74	3,34	3,11	2,96	2,85	2,77	2,70	2,25	2,60	2,56	2,53	2,48	2,44	2,39	2,35	2,31	2,27	2,24	2,21	2,19	2,16	2,14	2,13
15	4,54	3,68	3,29	3,06	2,90	2,79	2,70	2,64	2,59	2,55	2,51	2,48	2,43	2,39	2,33	2,29	2,25	2,21	2,18	2,15	2,12	2,10	2,08	2,07
16	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,45	2,42	2,37	2,33	2,28	2,24	2,20	2,16	2,13	2,09	2,07	2,04	2,02	2,01
17	4,45	3,59	3,20	2,96	2,81	2,70	2,62	2,55	2,50	2,45	2,41	2,38	2,33	2,29	2,23	2,19	2,15	2,11	2,08	2,04	2,02	1,99	1,97	1,96
18	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,37	2,34	2,29	2,25	2,19	2,15	2,11	2,07	2,04	2,00	1,98	1,95	1,93	1,92
19	4,38	3,52	3,15	2,90	2,74	2,63	2,55	2,48	2,43	2,38	2,34	2,31	2,26	2,21	2,15	2,11	2,07	2,02	2,00	1,96	1,94	1,91	1,90	1,88
20	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,52	2,45	2,40	2,35	2,31	2,28	2,23	2,18	2,12	2,08	2,04	1,99	1,96	1,92	1,90	1,87	1,85	1,84
21	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,28	2,25	2,20	2,15	2,09	2,05	2,00	1,96	1,93	1,89	1,87	1,84	1,82	1,81
22	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,47	2,40	2,35	2,30	2,26	2,23	2,18	2,13	2,07	2,03	1,98	1,93	1,91	1,87	1,84	1,81	1,80	1,78
23	4,28	3,42	3,03	2,80	2,64	2,53	2,45	2,38	2,32	2,28	2,24	2,20	2,14	2,10	2,04	2,00	1,96	1,91	1,88	1,84	1,82	1,79	1,77	1,76

$V_2 = dk$	$V_1 = dk$ Pembilang																							
Penyebut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	300	∞
24	4,26	3,40	3,01	2,78	2,62	2,51	2,43	2,36	2,30	2,26	2,22	2,18	2,13	2,09	2,02	1,98	1,94	1,89	1,86	1,82	21,80	1,76	1,74	1,73
25	4,24	3,38	2,99	2,76	2,60	2,49	2,41	2,34	2,28	2,24	2,20	2,16	2,11	2,06	2,00	1,96	1,92	1,87	1,84	1,80	1,77	1,74	1,72	1,71
26	4,22	3,37	2,89	2,74	2,59	2,47	2,39	2,32	2,27	2,22	2,18	2,15	2,10	2,05	1,99	1,95	1,90	1,85	1,82	1,78	1,76	1,72	1,70	1,69
27	4,21	3,35	2,96	2,73	2,57	2,46	2,37	2,30	2,25	2,20	2,16	2,13	2,08	2,03	1,97	1,93	1,88	1,84	1,80	1,76	1,74	1,71	1,68	1,67
28	4,20	3,34	2,95	2,71	2,56	2,44	2,36	2,29	2,24	2,19	2,15	2,12	2,06	2,02	1,96	1,91	1,87	1,81	1,78	1,75	1,72	1,69	1,67	1,65
29	4,18	3,33	2,93	2,70	2,54	2,43	2,35	2,28	2,22	2,18	2,14	2,10	2,05	2,00	1,94	1,90	1,85	1,80	1,77	1,73	1,71	1,68	1,65	1,64
30	4,17	3,32	2,92	2,69	2,53	2,42	2,34	2,27	2,21	2,16	2,12	2,09	2,04	1,99	1,93	1,89	1,84	1,79	1,76	1,72	1,69	1,66	1,64	1,62
32	4,15	3,30	2,90	2,67	2,51	2,40	2,32	2,25	2,19	2,14	2,10	2,07	2,02	1,97	1,91	1,86	1,82	1,76	1,74	1,69	1,67	1,64	1,61	1,59
34	4,13	3,28	2,88	2,65	2,49	2,38	2,30	2,23	2,17	2,12	2,08	2,05	2,00	1,95	1,89	1,84	1,80	1,74	1,71	1,67	1,64	1,61	1,59	1,57
36	4,11	3,26	2,80	2,63	2,48	2,36	2,28	2,21	2,15	2,10	2,06	2,03	1,89	1,93	1,87	1,82	1,78	1,72	1,69	1,65	1,62	1,59	1,56	1,55
38	4,10	3,25	2,85	2,62	2,46	2,35	2,26	2,19	2,14	2,09	2,05	2,02	1,96	1,92	1,85	1,80	1,76	1,71	1,67	1,63	1,60	1,57	1,54	1,53
40	4,08	3,23	2,84	2,61	2,45	2,34	2,25	2,18	2,12	2,07	2,04	2,00	1,95	1,90	1,84	1,79	1,74	1,69	1,66	1,61	1,59	1,55	1,53	1,51
42	4,07	3,22	2,83	2,59	2,44	2,32	2,24	2,17	2,11	2,06	2,02	1,99	1,94	1,89	1,82	1,78	1,73	1,68	1,64	1,60	1,57	1,54	1,51	1,49
44	4,06	3,21	2,82	2,58	2,43	2,31	2,23	2,16	2,10	2,05	2,01	1,98	1,92	1,88	1,81	1,76	1,72	1,66	1,63	1,58	1,56	1,52	1,50	1,43
46	4,05	3,20	2,81	2,57	2,42	2,30	2,22	2,14	2,09	2,04	2,00	1,97	1,91	1,87	1,80	1,75	1,71	1,65	1,62	1,57	1,54	1,51	1,48	1,46
48	4,04	3,19	2,80	2,56	2,41	2,30	2,21	2,14	2,08	2,03	1,99	1,96	1,90	1,86	1,79	1,74	1,70	1,64	1,61	1,56	1,53	1,50	1,47	1,45

DOKUMENTASI PENELITIAN



Guru membagikan lembar post test



Implementasi model pembelajaran *active learning* tipe *quiz team* berbantu *quizzizz*



Penyelesaian riset dengan foto bersama kepala sekolah SMA Swasta Swadaya
Pulau Rakyat



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

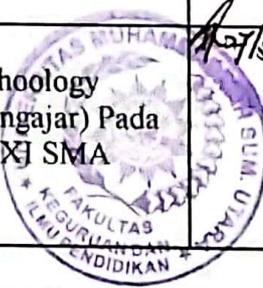
Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Anggun Laila Sari
N P M : 1802070016
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
IPK : 3,4

Kredit Kumulatif : 123 SKS

Persetujuan Ketua/Sekret Program Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Implikasi Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Modern Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA YASPENDA	
	Internalisasi Soft Skill Dalam Pembelajaran Economy Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Aek Kuasan Tahun Ajaran 2022/2023	
	<i>Apply Activy Larning</i> terakomodasi Schoology Berprogres SBM (Strategi Belajar Mengajar) Pada Mata Pelajaran Economy Siswa Kelas XI SMA SWASTA SWADAYA YASPENDA	 27/5/22 

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Mei 2022
Hormat Pemohon

Anggun Laila Sari



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Asslamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Anggun Laila Sari
NPM : 1802070016
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan Permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning Schoology* Berprogres SBM (Strategi Belajar Mengajar) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu :
1. Mariati S.Pd., M.Ak

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/ Risalah/ Makalah/ Skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan Kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Mei 2022

Hormat Pemohon

Anggun Laila Sari

Keterangan :

Dibuat rangkap 3

- Dekan/Fakultas
- Ketua/Sekretaris Program Studi
- Mahasiswa yang Bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 1007/II.3.AU /UMSU-02/F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Anggun Laila Sari
NPM : 1802070016
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Apply Activy Learning terakomodasi Schoology Berprogres SBM (Strategi Belajar Mengajar) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Yaspenda

Pembimbing : Mariati.,S.Pd.,M.Ak

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 24 Mei 2023

Acc dipapajay himsa 24 NOV 2023

Medan, 23 Syawal 1443 H
24 Mei 2022 M

disetujui oleh

WD-1 FKIP
Pr-Hj Dewi K. N. V.



Wassalam
Dekan

Dra. Hi. Syamsuyurnita, M.Pd.
NIDN. 000406670

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

*Acc dipapajay himsa
tgl 5 November 2024*

disetujui oleh

WD-1
Pr-Hj Dewi K. N. V.





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Anggun Laila Sari
NPM : 1802070016
Program Studi : Pendidikan Akutansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* Berbantu Schoology Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2021/2022

Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
21/09/2022	Pengantar Bab 1, II, III	/
26/09/2022	1. Perbaiki identifikasi masalah	/
	2. Pilihkan lebih dulu jenis penelitian baru	/
	di selesaikan dengan rumusan masalah dan	
	batas masalah	
	3. Perbaiki BAB-III dan BAB-IV sesuai	
	dengan pedoman penulisan	
16/05/2023	① Perbaikan instrumen penelitian.	/

Medan, ^{25 Mei}~~September~~ 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Akutansi

Dr. Faisal Rahmad Dongoran, S.E, M.Si

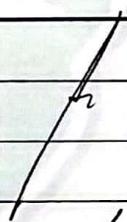
Dosen Pembimbing

Mariati, S.P.d., M.Ak

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

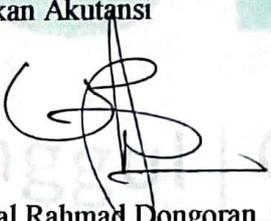
BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Anggun Laila Sari
NPM : 1802070016
Program Studi : Pendidikan Akutansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* Berbantu Schoology Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2021/2022

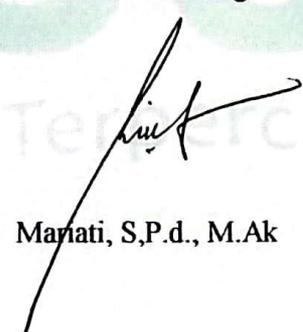
Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
16/05/2023	② Perbaikan jenis penelitian	
	③ Perbaikan Teknik analisis data	
	④ Perbaikan lampiran instrumen	
25/5/2023	Acc Seminar proposal.	

Medan, 25 Mei 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Akutansi


Dr. Faisal Rahmad Dongoran, S.E, M.Si

Dosen Pembimbing


Manati, S.P.d., M.Ak



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Rabu, 14 Juni 2023 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Anggun Laila Sari
NPM : 1802070016
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* Berbantu Schoology Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMS Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2021/2022

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing*:

No	Masukan dan Saran
1.	Pilih Ganti populasi dan sample.
2.	Ganti bab I, bab L, bab 3.
3.	Tunggu kembali penurusan aplikasi schoodol
4.	Ganti semua ya berkaitan dengan populasi terdahulu
5.	lampirkan nilai keaktifan siswa
6.	

Proposal ini dinyatakan layak/tidak layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 14 Juni 2023

Diketahui oleh
Ketua Program Studi,

Dosen Pembahas

Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si

Pipit Putri Hariani MD, S.Pd, M.S

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal ini diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Anggun Laila Sari

NPM : 1802070016

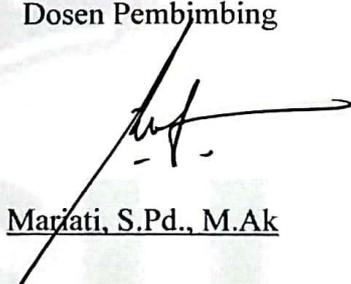
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Proposal Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* Berbantu *Schoology* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2022/2023

sudah layak diseminarkan.

Medan, 25 Mei 2023

Dosen Pembimbing



Mariati, S.Pd., M.Ak



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Anggun Laila Sari
N.P.M : 1902070016
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* Berbantu *Schoology* terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Agustus 2022

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Anggun Laila Sari



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERUBAHAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Anggun Laila Sari
N P M : 1802070016
Program Studi :
Pendidikan Akuntansi

Mengajukan Permohonan perubahan judul skripsi, sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut:

Apply Activy Leraning Terakomodasi Schoology Berprogres SBM (Strategi Belajar Mengajar) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya.....

Menjadi :

Pengaruh Model Pembelajaran Active Learning Berbantu Schoologi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2021/2022

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirmya atas perhatian dan Kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Ketua Progra Studi
Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal R. Dongoran M.Si

Medan, 29 Mei 2023
Hormat Pemohon

:Anggun Laila Sari

Diketahui Oleh :

Dosen Pembimbing

Mariati.,S.Pd.,S.Ak



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkp.umsu.ac.id> fkp@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 2882/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 16 Muharam 1445 H
Lamp : --- 04 Agustus 2023 M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak /Ibu Kepala
SMA Swadaya Pulau Rakyat
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : **Anggun Laila Sari**
NPM : 1902070016
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Active Learning Berbantu Schoology terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Ajaran 2022/2023

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhir salam sehat dan selamat sejahteralah kita semuanya, Aamin.



Syaiful Anwar, M.Pd
701

****Pertinggal****





YAYASAN PENDIDIKAN SWADAYA PULAU RAKYAT
KABUPATEN ASAHAN
SMA SWASTA SWADAYA PULAU RAKYAT

AKTA NOTARIS NO : 53 Tanggal 9 Oktober 2013 NPSN : 10204251
SK KEMENKUMHAM RI NO.AHU-7342.AH.01.04.TAHUN 2013 Akreditasi ' A '
NPWP : 03.324.567.1.115.000 / Email : smasswadaya@gmail.com / Website : www.yaspenda.sch.id

Alamat : Jln. Yaspenda No. 37 Pulau Rakyat Pekan – Asahan - ☎ 0623-355504 - ✉ 21273

Nomor : 806/SMA-S/PR/VIII.2023
Lamp. : -
Hal : Penelitian / Riset

Pulau Rakyat, 24 Agustus 2023

Kepada Yth :

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**
Di-

Medan

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Kepala SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat, Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan, menerangkan bahwa:

Nama : **ANGGUN LAILA SARI**
NPM : 1902070016
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
Jenjang Pendidikan : STRATA – 1 (S.1)

1. Telah selesai melakukan penelitian / Riset pada SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat sejak tanggal : 14 Agustus 2023 s/d 24 Agustus 2023, untuk menyusun Skripsi dengan judul:
“ Pengaruh Model Pembelajaran Active Learning Berbantu Schoology Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Swasta Swadaya Pulau Rakyat Tahun Pelajaran 2023/2024.”
2. Dalam melaksanakan penelitian / Riset Mahasiswa tersebut telah melakukan kerjasama yang baik dengan pihak sekolah.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diperbuat dan dapat dipergunakan seperlunya.

Kepala SMA Swasta Swadaya
Pulau Rakyat



ELFI SAHARA S.Pd