

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI BELAJAR AKTIF TIPE
EVERYONE IS A TEACHER HERE (ETH) TERHADAP HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN MEMPERBAIKI CD PLAYER SISWA KELAS XI
AUDIO VIDEO DI SMK NEGERI 1 SUTERA**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**JANNATUN MUHAMMAD HAQ
NIM. 1201921/2012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

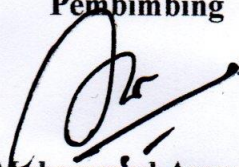
HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI BELAJAR AKTIF TIPE *EVERYONE IS A TEACHER HERE* (ETH) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MEMPERBAIKI CD PLAYER SISWA KELAS XI AUDIO VIDEO DI SMK NEGERI 1 SUTERA

Nama : Jannatun Muhammad Haq
NIM/BP : 1201921/2012
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

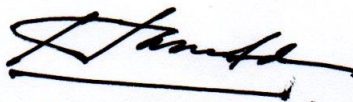
Padang, Mei 2019

**Disetujui oleh :
Pembimbing**



Dr. Muhammad Anwar, MT.
NIP. 19730805 200501 1 002

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika**



Drs. Hanesman, MM.
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe
Everyone Is A Teacher Here (ETH) Terhadap Hasil
Belajar Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Siswa
Kelas XI Audio Video di SMK Negeri 1 Sutera.

Nama : Jannatun Muhammad Haq

NIM/BP : 1201921/2012

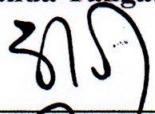
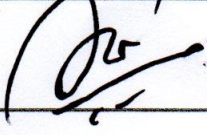
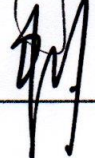
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Mei 2019

Tim Penguji :

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Elfi Tasrif, MT	1. 
Anggota	: Dr. Muhammad Anwar, MT	2. 
Anggota	: Drs. Almasri, MT	3. 
Anggota	: Thamrin, S.Pd, MT	4. 
Anggota	: Delsina Faiza, ST, MT	5. 

SURAT PENYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI Audio Video di SMK Negeri 1 Sutera”** ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2019
Menyatakan,



Jannatun Muhammad Haq
NIM. 1201921/2012

ABSTRAK

Jannatun Muhammad Haq : Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI Audio Video di SMK Negeri 1 Sutera.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif tipe ETH* dengan model pembelajaran Kooperatif murni atau pembelajaran langsung pada mata pelajaran Memperbaiki CD Player kelas XI Teknik Audio Video semester ganjil SMK Negeri 1 Sutera Tahun Ajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini bersifat *quasi experimental*. sebagai kelas kontrol adalah XI TAV B menggunakan model pembelajaran Kooperatif murni atau pembelajaran langsung dan kelas eksperimen adalah XI TAV A menggunakan model pembelajaran *Kooperatif tipe ETH*. Teknik pengumpulan dilakukan dengan pemberian *post-test* setiap pertemuan, kemudian dianalisis untuk uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 80.47, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 76.47. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.739 > 1.688$, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Kooperatif tipe ETH* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran Kooperatif murni.

Kata Kunci : Hasil belajar, model pembelajaran *Kooperatif tipe Everyone Is a Teacher Here*, strategi belajar aktif

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbila'lamin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI Audio Video di SMK Negeri 1 Sutera”**. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan (S-1) di Fakultas Teknik pada umumnya dan Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika pada khususnya.

Dalam pembuatan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M. Pd, MT., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Hanesman, MM, selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Almasri, MT., selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Ahmad Jufri, M. Pd, Dosen Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, pemikiran, dan pengarahan yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak Dr. Muhammad Anwar, MT, selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Ibu dan Bapak Dosen Staff Pengajar Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Sutera yang telah memberikan izin untuk proses penelitian.
8. Majelis Guru serta karyawan/I di SMK Negeri 1 Sutera yang telah ikut membantu dalam proses penelitian ini.
9. Teristimewa buat orang tua beserta keluarga tercinta yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materil selama pembuatan skripsi ini.
10. Sahabat dan rekan-rekan yang sama-sama menimba ilmu di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak. Akhir kata penulis menyampaikan harapan semoga penelitian ini mempunyai arti dan dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya. Aamiin Allahumma Aamiin.

Padang, Februari 2019
Penulis

Jannatun Muhammad Haq
NIM. 1201921/2012

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. 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.....	10
BAB II. KERANGKA TEORI.....	11
A. Hasil Belajar	11
B. Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player (MCDP).....	25
C. Strategi Belajar Aktif <i>Everyone Is a Teacher Here</i> (ETH)	30
D. Pembelajaran Langsung.....	32
E. Hubungan Strategi Belajar Dengan Hasil Belajar	34
F. Penelitian yang Relevan	35
G. Kerangka Berfikir	36
H. Hipotesis	37

BAB III. METODE PENELITIAN.....	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Desain Penelitian	40
C. Tempat dan Jadwal Penelitian	41
D. Variabel Penelitian	42
E. Jenis dan Sumber Data	43
F. Prosedur Penelitian	44
G. Instrumen Penelitian	46
H. Teknik Analisis Data	51
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Deskripsi Data Penelitian	57
B. Hasil Penelitian.....	73
C. Pembahasan	88
BAB V. PENUTUP	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Semester Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Sutera TP. 2017/2018	5
2. Desain Penelitian	41
3. Subjek Penelitian	41
4. Skenario Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
5. Klasifikasi Nilai D	50
6. Hasil Perhitungan Validitas Tes.....	62
7. Hasil Perhitungan Daya Pembeda.....	64
8. Uji Validitas Soal.....	72
9. Hasil Pengolahan Data <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	74
10. Distribusi Interval Skor Frekuensi Nilai Kelompok Eksperimen	75
11. Hasil Pengolahan Data <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	77
12. Distribusi Interval Skor Frekuensi Nilai Kelompok Kontrol.....	78
13. Penolong Untuk F_{hitung} Kelas Eksperimen	81
14. Penolong Untuk F_{hitung} Kelas Kontrol	83
15. Hasil Uji Normalitas Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMK N 1 Sutera	84
16. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Data	85
17. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Bepikir.....	37
2. Histogram Frekuensi Kelas Eksperimen.....	76
3. Histogram Frekuensi Kelas Kontrol	79
4. Daerah Penentuan H_0	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai UAS XI Teknik Audio Video	97
2. Nilai UAS X Teknik Audio Video.....	99
3. Uji Homogenitas Nilai UAS	101
4. Perhitungan Analisis Uji Normalitas Secara Manual	103
5. Silabus.....	109
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	114
7. Bahan Ajar (Modul).....	121
8. Kisi-Kisi Soal.....	152
9. Soal Uji Coba.....	156
10. Kunci Jawaban	168
11. Tabel Validitas Instrumen Tes	169
12. Tabulasi Perhitungan Validitas	173
13. Uji Daya Beda.....	177
14. Perhitungan Pengukuran Reliabilitas	181
15. Daftar Hadir Siswa Kelas XI Teknik Audio Vidio	189
16. Daftar Nilai Posttest.....	191
17. Analisa Data Deskriptif Hasil Penelitian	193
18. Perhitungan Analisis Uji Normalitas Secara Manual	196
19. Uji Homogenitas Posttest.....	202
20. Uji Hipotesis	204
21. Nilai-Nilai Untuk Distribusi F	206
22. Tabel t (Pada Taraf Signifikansi 0.05).....	207
23. Nilai Tabel Kritis Untuk Uji Normalitas Tes Lilifefors.....	208
24. Surat Izin Penelitian Fakultas	209
25. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	210
26. Surat izin Penelitian Sekolah	211

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan suatu negara. Kemajuan suatu negara dalam segala bidang baik dalam bidang ekonomi, teknologi, pertanian maupun yang lainnya tidak terlepas dari peran pendidikan. Hal ini dikarenakan orang cerdas atau berpendidikan akan memberikan kontribusi yang positif bagi perkembangan suatu negara.

Dalam perkembangan pendidikan di Indonesia yang perlu diperhatikan bahwa pendidikan akan berhasil dengan maksimal manakala setiap elemen dari pendidikan senantiasa memegang teguh tujuan pendidikan nasional. Adapun tujuan pendidikan nasional menurut UU No. 20 tahun 2003 Bab II pasal 3 disebutkan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk menjawab tuntutan tersebut, telah banyak dilaksanakan kegiatan-kegiatan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Hal ini dapat kita lihat dari banyaknya perubahan dan perbaikan pada sistem

pendidikan dari berbagai aspek, kebijakan, kurikulum maupun segi materil. Guru sebagai salah satu pelaksana pendidikan maka harus dapat mengembangkan kemampuan siswa secara optimal baik dalam berkreasi, mandiri, bertanggung jawab, dan dapat memecahkan masalah-masalah yang dapat dihadapi. Sehingga nantinya siswa mampu melaksanakan fungsinya sebagai warga negara. Dalam mengembangkan siswa secara optimal maka tidak terlepas dari pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal terpenting dalam pembelajaran adalah ketika proses pembelajaran itu sendiri, dimana terjadinya transfer pengetahuan antara guru dengan siswa serta siswa yang satu dengan yang lainnya.

Hasil belajar siswa yang rendah merupakan permasalahan klasik pendidikan di Indonesia, ini merupakan indikasi bahwa tujuan dari pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, antara lain strategi belajar yang kurang cocok, pembelajaran yang didominasi oleh guru, interaksi belajar siswa dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal ini menimbulkan kejenuhan bagi siswa dan cenderung menjadi pasif seperti tidak mau bertanya, mengabaikan tugas, tidak mau menanggapi apa yang diberikan oleh guru, sulit untuk memecahkan masalah yang diberikan, dan sebagainya.

Hasil belajar pada umumnya dipakai sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan tes dan non tes selama atau sesudah proses belajar mengajar itu berlangsung. Hasil belajar merupakan salah satu indikator kualitas pendidikan yang ditentukan melalui

proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, hasil belajar dicapai siswa perlu diketahui oleh guru, agar guru dapat merencanakan atau mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti.

Menurut Gulo (2005:3) mengatakan bahwa "Strategi jika dihubungkan dengan proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai rencana dan cara – cara guru membawakan pengajaran agar segala prinsip dasar dapat terlaksana dan segala tujuan pengajaran dapat di capai secara efektif". Kemampuan guru menerapkan strategi dan model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dapat memotivasi siswa dan menciptakan proses belajar mengajar yang baik. Dengan cara tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagai output dari proses pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai siswa dalam pendidikan selalu menjadi sorotan utama karena hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.

Nana (2011:22) menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Jenjang pendidikan formal yang berlaku dikenal pendidikan kejuruan tingkat sekolah menengah atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan berbagai program keahlian. Untuk menciptakan lulusan SMK yang memiliki kualitas siap pakai dibidangnya, diperlukan usaha-usaha agar tercapainya kualitas tersebut seperti melengkapi sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas tenaga pengajar, serta penyempurnaan kurikulum yang menekankan

pada pengembangan aspek-aspek yang bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup (*Life Skill*) yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi siswa untuk dapat menyesuaikan diri, dan berhasil di masa yang akan datang.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sutera merupakan salah satu SMK yang turut mempersiapkan siswanya sebagai siswa yang memiliki skill khususnya bidang keteknikan. SMK Negeri 1 Sutera memiliki beberapa jurusan diantaranya teknik audio video, teknik tenaga listrik, teknik kendaraan ringan (otomotif).

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata pelajaran Memperbaiki CD Player (MCDP) pada kelas XI Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sutera diperoleh bahwa hasil belajar siswa masih rendah yang disebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada nilai semester tahun pelajaran 2017/2018 yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Siswa dikatakan tuntas apabila skor hasil belajar siswa mencapai KKM.

Adapun data rekapitulasi hasil belajar ujian semester siswa SMK Negeri 1 Sutera kelas XI tahun ajaran 2017/2018 dalam mata pelajaran Memperbaiki CD Player dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1. Nilai Ujian Semester Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Sutera TP. 2017/2018

NO	Kelas	Jumlah siswa	NilaiUjian Semester				Rata-rata kelas
			Tuntas ≥ 75		Belum Tuntas < 75		
			Jumlah	%	Jumlah	%	
1	XI TAV A	27	16	59,26	11	40,74	73,33
2	XITAV B	25	16	64	9	36	75,80
Jumlah		52	32	61,54	20	38,46	

(Sumber: Guru Bidang Studi)

Berdasarkan data Tabel 1, sebagian besar siswa tidak tuntas dalam belajar atau masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah SMK Negeri 1 Sutera, yaitu 75 untuk mata pelajaran produktif. Hal ini sesuai dengan panduan KKM yang berpedoman kepada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahwa setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing. KKM mempunyai beberapa fungsi seperti acuan bagi guru dalam menilai siswa, acuan siswa dalam mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran, sebagai target penguasaan materi dengan SK atau KD, sebagai kontrak pedagogik siswa dengan lingkungannya. Salah satu kriteria KKM membahas tentang tingkat kompleksitas (kesulitan dan kerumitan) yang menuntut siswa memahami kompetensi yang harus dicapai, kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran dan kecermatan siswa yang tinggi.

Dalam hal ini dibutuhkan beberapa strategi yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran guru perlu mengembangkan strategi mengajar yang melibatkan siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Strategi dalam proses belajar mengajar merupakan hal penting agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang sering digunakan disekolah dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil pengamatan model pembelajaran yang diterapkan di SMK 1 Sutera adalah model pembelajaran langsung berupa metode ceramah dan diskusi kelompok yang masih bersifat berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan alokasi waktu 4 x 45 menit pelajaran. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan jenuh serta bersikap pasif sehingga menimbulkan suasana belajar yang kurang menarik dan komunikatif sehingga membuat siswa kurang memiliki upaya dalam meningkatkan hasil belajar.

Metode diskusi yang dilaksanakan secara berkelompok yang diterapkan juga tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya. Pembelajaran kelompok ini guru membentuk kelompok heterogen dan kelompok yang dibentuk guru berdasarkan kemampuan akademis siswa yang terdiri dari siswa berkemampuan akademis rendah, sedang dan tinggi. Tetapi kenyataan pada saat pembelajaran di kelas, anggota masing-masing kelompok

mengerjakan sendiri tugas yang diberikan, banyak siswa yang memiliki kemampuan akademis tinggi tidak mau bekerjasama dengan siswa yang kemampuan akademisnya rendah. Selain itu siswa yang tidak mengerti pun jarang bertanya kepada siswa yang mengerti dan selama proses diskusi berlangsung didominasi oleh siswa yang itu-itu saja. Dalam proses pembelajaran seringkali siswa mengganggu siswa lainnya sehingga menyebabkan kebiasaan belajar yang kurang baik. Jadi dalam proses pembelajaran tersebut kurang adanya interaksi antara siswa dengan proses belajar mengajar. Dari hasil pengamatan yang diperoleh, maka dicoba menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) yang diperkirakan mampu mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Silberman (2013:183) mengatakan bahwa "Strategi pembelajaran aktif tipe ETH merupakan strategi yang mudah untuk mendapatkan partisipasi seluruh kelas dan pertanggung jawaban individu". Strategi ini memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk bertindak sebagai guru bagi siswa lain. Pada tipe ETH ini siswa harus dapat menerangkan suatu konsep atau memberikan penjelasan atas pertanyaan pada kartu yang didapatnya. Selain itu, siswa lain dapat memberikan tanggapan atau sanggahan yang bertujuan untuk menyempurnakan jawaban. Jika siswa sudah bisa menjelaskan dengan baik suatu materi, maka bisa dikatakan siswa itu sudah menguasai materi tersebut. ETH akan membuat suasana belajar lebih hidup, menyenangkan, dan meningkatkan interaksi belajar.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian dengan judul: **"Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI Audio Video di SMK Negeri 1 Sutera"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas XI Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Sutera belum sesuai dengan kriteria nilai KKM yang ditetapkan.
2. Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran yang akhirnya berakibat pada rendahnya hasil belajar.
3. Kebiasaan siswa yang kurang baik.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Kelas XI Audio Video di SMK Negeri 1 Sutera Tahun Ajaran 2018-2019.

1. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran Aktif tipe ETH sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran langsung.
2. Pelajaran yang diberikan sesuai dengan mata pelajaran Memperbaiki CD Player pemberian tes dan memberi penilaian pada aspek kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan "Apakah terdapat Pengaruh yang signifikan dari Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI Audio Video SMK Negeri 1 Sutera?".

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan strategi belajar aktif tipe *Everyone Is A Teacher Here* (ETH) terhadap hasil belajar mata pelajaran Memperbaiki CD Player siswa kelas XI Audio Video SMK Negeri 1 Sutera.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk berbagai pihak diantaranya:

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dalam upaya pengembangan profesional pada proses belajar mengajar dan penulisan karya ilmiah.

2. Bagi siswa, pendekatan pembelajaran ini diharapkan dapat memotivasi, melatih keaktifan dan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru, memberi masukan model pembelajaran aktif Tipe ETH sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat melatih meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
4. Bagi SMK Negeri 1 Sutera, yaitu sebagai salah satu solusi untuk bisa meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Sutera.
5. Sebagai referensi bagi peneliti lain mengenai berbagai penerapan metode pembelajaran dalam usaha meningkatkan hasil belajar.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh siswa setelah melakukan pembelajaran. Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku, yaitu perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Nana (2011:22) bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Berkaitan dengan prestasi atau kemampuan siswa yang diperoleh setelah hasil belajar Bloom (Nana, 2011:22) membagi hasil belajar dalam tiga ranah atau kawasan yaitu :

1. Ranah kognitif biasanya berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotor yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan aspresif dan gerakan interpretatif.
3. Ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Hasil belajar yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran dapat diketahui dengan melakukan evaluasi atau tes, kemudian hasil tes dinilai oleh guru. Hasil pengukuran dan penilaian (evaluasi) tidak hanya berguna untuk menilai penguasaan siswa atas berbagai hal yang pernah diajarkan melainkan juga untuk memberikan gambaran tentang pencapaian program-program pendidikan secara lebih menyeluruh.

Sedangkan menurut Dimiyati (2009:3), “Hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Hasil belajar diberikan dalam bentuk nilai, dan biasanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan bagaimana aktivitas siswa di dalam belajar. Hal ini sesuai pula dengan pendapat Sardiman (2012: 49) bahwa

“Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Namun harus juga diingat, sesuai dengan uraian di atas, meskipun tujuan pembelajaran itu dirumuskan secara jelas dan baik, belum tentu hasil pengajaran yang diperoleh mesti optimal. Karena hasil yang baik itu, dipengaruhi oleh komponen-komponen yang lain, dan terutama bagaimana aktivitas siswa sebagai subjek belajar”

Berkaitan dengan prestasi atau kemampuan siswa yang diperoleh setelah hasil belajar Bloom dalam Dimiyati (2009 : 26) membagi hasil belajar Dalam tiga ranah atau kawasan yaitu :ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Ranah kognitif terdiri dari enam perilaku sebagai berikut:
 - a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.
 - b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
 - c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah nyata dan baru.
 - d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
 - f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
2. Ranah afektif terdiri dari lima perilaku-perilaku sebagai berikut:
 - a. Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut
 - b. Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
 - c. Penilaian dan penentuan sikap, mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
 - d. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.

- e. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.
3. Ranah psikomotorik terdiri dari tujuh jenis perilaku.
- a. Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendeskriminasikan) hal-hal secara khas dan menyadari adanya perbedaan yang khas.
 - b. Kesiapan, yang mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
 - c. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan
 - d. Gerakan yang terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan tanpa contoh.
 - e. Gerakan kompleks, yang mencakup keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien dan tepat.
 - f. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak gerik dengan persyaratan yang berlaku
 - g. Kreativitas, yang mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

Nana (2011:56) menyatakan “Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut:

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada siswa.
2. Menambah keyakinan akan kemampuan diri.
3. Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatnya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri, dan mengembangkan kreativitasnya.
4. Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan, serta ranah psikomotoris, keterampilan, atau perilaku.
5. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Menurut Slameto (2010:54), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain :

1. Faktor-faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri individu yang sedang mengalami proses belajar. Faktor internal meliputi:

- a. Faktor jasmani: kesehatan tubuh siswa dalam kesiapan menerima pelajaran dalam proses belajar.
- b. Faktor psikologis: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

- c. Faktor kelelahan, dibagi menjadi dua yaitu kelelahan jasmanidan kelelahan rohani. Kelelahan itu mempengaruhi belajar, agar siswa dapat belajar dengan baik maka usahakan kondisi jasmani dan rohani yang bebas dari kelelahan.

2. Faktor-faktor eksternal

a. Faktor Keluarga

Cara orang tua mendidik anaknya, relasi antar anak dan anggota keluarga yang lain, kemudian suasana rumah dan keharmonisan terkait dengan kejadian yang sering terjadi didalam keluarga dimana anak berada dan belajar, serta keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor Sekolah

- 1) Metode mengajar
- 2) Kurikulum
- 3) Relasi siswa dengan guru dan siswa lain.
- 4) Disiplin Sekolah
- 5) Kondisi dan fasilitas belajar
- 6) Metode adalah cara yang harus dilalui didalam mengajar. Metode mengajar sangat mempengaruhi belajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaanya siswa dalam masyarakat, dan pergaulan siswa dalam masyarakat.

Menurut Usman (2011:34) “Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya”. Hal ini dipengaruhi pula oleh kemampuan guru sebagai perancang (*designer*) belajar-mengajar. Lebih lanjut Wina (2008:27) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar”.

Tenaga pengajar (guru) mempunyai tanggung jawab untuk menyampaikan hasil belajar yang dicapai oleh siswa kepada siswa tersebut dan bahkan jika diperlukan juga perlu memberikan laporan kepada orang tua atau wali siswa guna memperoleh perbaikan atas hasil belajar diwaktu yang akan datang. Untuk melihat tingkat ketercapaian atau seberapa efisien dan seberapa berhasilnya proses pembelajaran, maka diperlukan data hasil belajar siswa. Tyler (dalam Suharsimi 2009:3) menyatakan bahwa ”Evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai”. Tujuan yang dimaksud adalah tercapainya semua indikator-indikator pembelajaran.

Selanjutnya Dimyati (2009:200) mengatakan bahwa “Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar yang tujuan utamanya untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata, angka atau symbol”.

Menurut Sardiman (2012: 49) hasil pengajaran dikatakan betul-betul baik, apabila memiliki ciri-ciri :

1. Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa.
 Dalam hal ini guru akan senantiasa menjadi pembimbing dan pelatih yang baik bagi para siswa yang akan menghadapi ujian. Kalau hasil penegjaran itu tidak tahan lama dan lekas menghilang, maka hasil pengajaran itu berarti tidak efektif
2. Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Penegtahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya.

Dalam proses penilaian evaluasi harus dilakukan secara terus-menerus. Dengan evaluasi yang berkali-kali dilakukan maka guru akan memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang keadaan siswa”. Evaluasi pembelajaran dapat dicapai dengan dua teknik, yaitu tes dan non tes. Tes adalah cara yang dapat dipergunakan untuk melakukan penilaian yang berbentuk serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab maupun perintah-perintah yang harus dikerjakan sehingga dapat dihasilkan nilai yang dapat melambangkan prestasi yang dicapai peserta didik. Tes dapat berupa kuis, ulangan harian, ujian tengah semester, ujian semester, dan ujian akhir nasional. Sedangkan teknik non tes merupakan penilaian atau evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan dengan tanpa

menguji peserta didik melainkan dengan melakukan observasi, wawancara, menyebarkan angket, dan sebagainya. Teknik non tes ini pada umumnya memegang peranan yang penting dalam rangka mengevaluasi hasil belajar peserta didik dari segi ranah afektif dan ranah psikomotor.

Evaluasi hasil belajar dasar kompetensi kejuruan yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik tes yang berupa tes objektif bentuk *multiple choice* (pilihan ganda). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi atau hasil yang diperoleh siswa setelah melalui tahapan pembelajaran. Jika pada ranah kognitif, maka hasil belajar itu berupa angka yang menunjukkan keberhasilan yang didapat.

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dan dapat di praktekkan secara nyata. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan siswa giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi dengan aktivitas menghafal. Siswa sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajari. Sudah tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai.

Menurut Sumiati (2009: 38) belajar dapat diartikan sebagai “Proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dngan lingkunganya, jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar, artinya seseorang dikatakan telah belajar jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya”. Pengetahuan, pemahaman, keterampilan sikap dan

sebagainya yang dimiliki seseorang tidak dapat diidentifikasi karena ini merupakan kecenderungan perilaku saja. Hal ini dapat diidentifikasi dan dapat diukur dari penampilan (*behavioral performance*).

Penampilan ini dapat berupa kemampuan menjelaskan, menyebutkan sesuatu atau melakukan suatu perbuatan, jadi kita dapat mengidentifikasi hasil belajar melalui penampilan, namun demikian individu dapat dikatakan telah menjalani proses belajar meskipun pada dirinya hanya ada perubahan dalam kecenderungan perilaku yang disebutkan oleh DE Coco dan Crawford (dalam Sumiati, 2009: 8).

Dalam upaya belajar di dasarkan atas asumsi-asumsi tertentu. Adapun beberapa asumsi yang dikemukakan adalah :

- a. Kegiatan Belajar merupakan suatu proses berkelanjutan dan bervariasi

Belajar pada hakekatnya dilakukan melalui berbagai aktivitas baik fisik maupun mental untuk mencapai sesuatu hasil dengan tujuan. Tujuan itu lahir dari adanya keinginan atau kebutuhan baik jasmani maupun rohani. Atas dasar kebutuhan itulah individu berperilaku ia belajar. Oleh karena kebutuhan selalu ada maka proses belajar pun berlangsung secara terus menerus, dan upaya untuk memenuhi kebutuhan mencapai tujuan dilakukan melalui berbagai kegiatan yang bervariasi.

- b. Dalam proses belajar ada keterlibatan mental dari siswa secara optimal

Pendidikan tradisional lebih banyak menekankan pada penghayatan dan pewarisan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat agar

siswa dapat menyesuaikan diri kelak dengan lingkungan masyarakat disekitarnya. Pandangan semacam ini, dewasa ini sudah semakin ditinggalkan, oleh karena penghayatan nilai yang berlaku di masyarakat sekitarnya saja tidak akan mampu mengembangkan pribadi secara optimal, sebab masyarakat selalu berkembang sejalan perkembangan dalam bidang teknologi. Siswa dapat menyesuaikan diri secara lebih baik dengan berbagai kemajuan dan lingkungan lebih luas, perlu menanamkan sikap untuk mau mengembangkan nilai-nilai tersebut, sehingga memungkinkan dapat mendeteksi kekurangan-kekurangan sehingga memungkinkan penyempurnaannya. Untuk itu siswa harus aktif dalam melakukannya sesuai dengan proses belajar terlibat secara emosional dalam pendidikan dan pembelajaran.

c. Komunikasi dalam pembelajaran berlangsung dalam banyak arah

Proses komunikasi dalam pembelajaran tidak hanya berlangsung dalam satu arah (*one way traffic communitation*) juga tidak hanya dalam dua arah (*two way traffic communitation*) tetapi juga berlangsung dalam banyak arah (*multy ways traffic communitation*). Komunikasi satu arah terjadi jika proses pembelajaran berlangsung dengan penyampaian materi pembelajaran dari guru ke siswa. Komunikasi dua arah terjadi dari siswa ke guru atau dari guru ke siswa, adanya umpan balik atau *feedback* bagi guru. Suasana kelas dengan pola komunikasi dua arah lebih hidup dan lebih dinamis dari pada suasana komunikasi satu arah, Komunikasi banyak arah terjadi secara timbal balik dari guru ke siswa,

siswa ke guru, dan siswa ke siswa. Suasana belajar hidup dan dinamis dapat merangsang kegiatan belajar secara efektif.

- d. Untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa perlu menggunakan berbagai metode pembelajaran yang efektif.

Metode pembelajaran yang ditetapkan guru banyak memungkinkan siswa belajar proses (*learning by process*), bukan belajar produk (*learning by product*) belajar produk pada umumnya hanya menekankan pada segi kognitif, sedangkan belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar baik segi kognitif, afektif (sikap) maupun psikomotor (keterampilan). Oleh karena itu metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran melalui proses.

2. Belajar Aktif

Belajar memerlukan keterlibatan dan kerja siswa itu sendiri. Penjelasan dan pemeragaan misalnya dengan memakai alat peraga semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang bagus, tetapi yang dapat membuahkan hasil belajar yang bagus hanyalah kegiatan belajar aktif. Ada beberapa hal yang membuat siswa menjadi aktif, sebagaimana yang dinyatakan oleh Silberman (2013:9):

“Agar siswa belajar menjadi aktif, siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas, mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat, dan penuh gairah”

Lebih dari 2400 tahun silam, Konfusius menyatakan tiga pernyataan sederhana yang mengungkapkan perlunya cara belajar aktif. Pernyataan tersebut adalah ”Yang saya dengar, saya lupa. Yang saya lihat, saya ingat. Yang saya kerjakan, saya paham”. Pernyataan ini dimodifikasi dan diperluas oleh Silberman (2013: 23) menjadi 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 mulai paham. Dari yang saya dengar, lihat, bahas dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan. Yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai”

Pernyataan inilah yang menjadi paham pembelajaran aktif, seluruh komponen diaktifkan. Terlebih lagi dalam pembelajaran Elektronika, aktivitas fisik maupun mental, jelas diperlukan karena konsep elektronika tidak dapat dipahami dengan membaca atau mendengarkan saja, melainkan harus ditulis, praktikkan, dianalisis dan digunakan dalam penyelesaian soal/masalah. Keterlibatan mental dan fisik dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa. Hal ini sesuai dengan ungkapan Silberman (2013:27-28) yaitu:

“Ketika kegiatan belajar sifatnya pasif, siswa mengikuti pelajaran tanpa rasa keingintahuan, tanpa mengajukan pertanyaan, dan tanpa minat terhadap hasilnya (kecuali, barangkali, nilai yang akan dia

peroleh). Ketika kegiatan belajar bersifat aktif, siswa akan mengupayakan sesuatu. Dia menginginkan jawaban atas sebuah pertanyaan, membutuhkan informasi untuk memecahkan masalah, atau mencari cara untuk mengerjakan tugas”

Pendapat ini diperkuat oleh pernyataan John Holt (1967) dalam buku Silberman (2013:26) menyatakan bahwa proses belajar akan meningkat jika siswa diminta untuk melakukan hal-hal berikut ini:

- a. Mengemukakan kembali informasi dengan kata-kata mereka sendiri.
- b. Memberikan contohnya.
- c. Mengenalinya dalam bermacam bentuk dan situasi.
- d. Melihat kaitan antara informasi itu dengan fakta atau gagasan lain.
- e. Menggunakannya dengan beragam cara.
- f. Memprediksikan sejumlah konsekuensinya.
- g. Menyebutkan lawan atau kebalikannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa untuk memahami sesuatu tidaklah cukup hanya dengan mendengar dan melihat saja. Jika siswa dapat melakukan sesuatu dari pengetahuan yang didupakannya, maka siswa dapat mengetahui seberapa jauh pemahamannya atau semacam umpan balik bagi siswa untuk mengetahui seberapa bagus pemahamannya. Strategi belajar aktif ini terdapat 101 tipe di dalamnya, sebagaimana yang dikemukakan oleh Silberman dalam bukunya yang berjudul *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Dalam penelitian ini, Peneliti memilih salah satu di antara 101 cara tersebut, yaitu *Everyone Is A*

Teacher Here (ETH) untuk diterapkan pada pembelajaran Elektronika di sekolah. Strategi belajar aktif dengan strategi tipe ETH ini adalah salah satu strategi yang dapat melatih siswa bertindak sebagai guru bagi siswa lainnya, dimana setiap siswa dapat tampil sesuai dengan ilmu yang dimilikinya dan bebas mengemukakan idenya sehingga dapat membuat siswa yang lainnya paham dan mengerti dari apa yang telah dikemukakan tersebut.

B. Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player (MCDP)

Mata pelajaran Memperbaiki CD Player termasuk dalam mata pelajaran produktif karena mata pelajaran ini khusus mempejari mengenai kemampuan keteknikan yang spesifik mengenai dasar-dasar dan juga komponen elektronika. Yang mana akan mempunyai kemampuan untuk menjelaskan media rekam cd, menjelaskan jenis-jenis cd, menjelaskan proses rekam cd, mengoperasikan cd player, sekaligus dapat memperbaiki dan membuat trainer cd player.

Seperti yang telah tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 disebutkan bahwa :

“Di dalam penyusunan kurikulum SMK/MAK mata pelajaran dibagi ke dalam tiga kelompok, yaitu kelompok normatif, adaptif, dan produktif. Kelompok normatif adalah mata pelajaran yang dialokasikan secara tetap yang meliputi Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Pendidikan Jasmani

Olahraga dan Kesehatan, dan Seni Budaya. Kelompok adaptif terdiri atas mata pelajaran Bahasa Inggris, Matematika, IPA, IPS, Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi, dan Kewirausahaan. Kelompok produktif terdiri atas sejumlah mata pelajaran yang dikelompokkan dalam Dasar Kompetensi Kejuruan dan Kompetensi Kejuruan. Kelompok adaptif dan produktif adalah mata pelajaran yang alokasi waktunya disesuaikan dengan kebutuhan program keahlian, dan dapat diselenggarakan dalam blok waktu atau alternatif lain”.

1. Tinjauan Tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengetahuan mengenai tujuan, kompetensi dasar, materi standar dan hasil belajar, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan nasional (Mulyasa, 2007: 46). Pada saat ini kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum ini merupakan penyempurnaan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). KTSP merupakan upaya penyempurnaan kurikulum agar lebih familiar oleh guru, karena mereka banyak dilibatkan, diharapkan memiliki tanggung jawab yang memadai, dimana penyempurnaan juga dilakukan terhadap struktur kurikulum yang meliputi jumlah mata pelajaran, beban belajar, alokasi waktu, mata pelajaran pilihan dan muatan lokal serta sistem pelaksanaannya, baik

sistem paket maupun Sistem Kredit Semester (SKS) (Mulyasa, 2007: 9-10).

Pengertian Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menurut Mulyasa (2007: 12) adalah: KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun, dikembangkan dan dilaksanakan oleh setiap satuan pendidikan yang sudah siap dan mampu mengembangkan dengan memperhatikan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 36:

- a. Pengembangan Kurikulum dilakukan dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional.
- b. Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diverifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah dan peserta didik.
- c. KTSP dasar dan menengah dikembangkan oleh sekolah dan komite sekolah dan berpedoman pada standar kompetensi lulusan dan standar isi serta panduan penyusunan kurikulum yang dibuat oleh BSNP.

KTSP merupakan salah satu wujud reformasi pendidikan yang memberikan otonomi kepada sekolah dan satuan pendidikan untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan potensi, tuntutan dan kebutuhan masing-masing. Otonomi dalam pengembangan kurikulum merupakan potensi bagi sekolah untuk meningkatkan kinerja guru dan staf sekolah, menawarkan partisipasi langsung kelompok-kelompok terkait,

dan meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap pendidikan, khususnya kurikulum (Mulyasa, 2007: 21).

Dalam KTSP, terdapat berbagai upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Menurut Gibbs (1972) dalam Mulyasa (2007: 262) bahwa:

Kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Dalam hal ini peserta didik akan lebih kreatif jika:

- a. Dikembangkan rasa percaya diri pada peserta didik dan mengurangi rasa takut
- b. Memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah
- c. Melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasinya
- d. Memberikan pengarahan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter
- e. Melibatkan mereka secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam proses belajar mengajar sangat bergantung pada aktivitas dan kreativitas guru dalam pembelajaran dan kompetensi siswa, serta dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru dapat mengembangkan pembelajaran yang diberikan dengan berbagai pendekatan dalam meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Jadi guru dituntut

untuk menentukan sendiri pembelajaran yang cocok bagi siswanya sehingga siswa dapat aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Dasar Kompetensi Kejuruan SMK

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan teknik yang lulusannya kompeten untuk memasuki lapangan kerja baru. Pemerintah dalam hal ini, Depdiknas terus berupaya melakukan perbaikan terhadap mutu pendidikan. Ini terlihat dari banyaknya program-program perbaikan yang terus digulirkan. Hanya saja, perbaikan yang dilakukan lebih banyak pada sisi makronya saja, yaitu pada kurikulum dan manajemen sekolah. Paling tidak dalam tahun-tahun terakhir ini ada dua perubahan yang dilakukan yaitu: penerapan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pencapaian hasil belajar penguasaan teori Dasar Kompetensi Kejuruan merupakan wujud nyata dari penguasaan belajar, sehingga dapat diterapkan pada bidang pekerjaan yang digeluti nantinya. Berdasarkan pengamatan Penulis melalui wawancara singkat dengan guru bidang studi mata pelajaran Memperbaiki CD Player di SMK Negeri 1Sutera menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata tersebut dalam konsep masih jauh dari yang diharapkan.

C. Strategi Belajar Aktif *Everyone Is A Teacher Here* (ETH)

Untuk memenuhi kebutuhan cara belajar siswa yang berbeda-beda maka digunakan beberapa strategi pembelajaran, diantaranya adalah strategi belajar aktif. Belajar aktif adalah suatu kegiatan yang menginginkan jawaban atas pertanyaan dan informasi yang diterima, membutuhkan cara pemecahan masalah atau membahas jawaban yang didupatkannya. Dengan melakukan sesuatu terhadap informasi yang diterima, maka siswa akan mendapatkan umpan balik tentang seberapa jauh pemahamannya. Sebagaimana yang diperkuat oleh pernyataan John Holt (1967) dalam Silberman (2013:26) pada kutipan tersebut.

Dengan melibatkan siswa dalam penerimaan informasi maka akan membuat siswa lebih memahami dan mengerti tentang informasi yang diterimanya. Dan siswa dapat menghubungkan informasi yang didapat dari fakta yang ada dengan hal-hal yang baru dikenalnya. Sehingga siswa akan lebih menyukai pembelajaran yang diberikan. Proses belajar mengajar tidak hanya berasal dari guru saja, tetapi siswa juga bisa saling mengajar antara sesamanya. Banyak hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (*peer tutoring*) ternyata lebih efektif dari pada pengajaran oleh guru. Pada pembelajaran rekan sebaya ini seorang siswa dapat membantu siswa lainnya (Ridwan 2013:198).

Tipe ETH adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam bagian *peer tutoring* (pembelajaran dengan teman sebaya). Tipe ini memberi siswa kesempatan untuk bertindak sebagai guru bagi siswa

lainnya dan merupakan strategi yang mudah untuk mendapatkan partisipasi dari seluruh kelas.

Silberman (2013: 183) mengungkapkan prosedur pembelajaran dengan menggunakan tipe ETH ini adalah:

1. Bagikan kartu indeks kepada tiap siswa. Perintahkan siswa untuk menulis pertanyaan yang mereka miliki tentang materi belajar yang tengah dipelajari di kelas atau topik khusus yang ingin mereka diskusikan dikelas.
2. Kumpulkan kartu, kemudian kocoklah dan bagikan satu-satu kepada siswa. Perintahkan siswa untuk membaca dalam hati pertanyaan atau topik pada kartu yang mereka terima dan pikirkan jawabannya.
3. Tunjukkan beberapa siswa untuk membacakan kartu yang mereka dapatkan dan memberikan jawabannya.
4. Setelah memberikan jawaban, perintahkan siswa lain untuk memberi tambahan atas apa yang dikemukakan oleh siswa yang membacakan kartunya itu.

Variasi yang dapat dilakukan diantaranya adalah:

1. Peganglah kartu-kartu yang telah anda kumpulkan. Buatlah sebuah kelompok. Baca tiap kartu dan perintahkan untuk didiskusikan. Gilirlah anggota kelompok sesering mungkin.
2. Perintahkan setiap kelompok untuk menuliskan pendapat atau hasil pengamatan mereka tentang materi pelajaran pada kartu.

Perintahkan kelompok lain untuk mengungkapkan kesetujuan atau ketidaksetujuan terhadap pendapat atau pengamatan tersebut.

Guru dapat juga melakukan variasi tipe ETH ini sesuai dengan kebutuhan kelas dengan membagi siswa ke dalam kelompok dan masing-masing kelompok disuruh membuat pertanyaan dalam kartu. Kartu ini dikumpulkan dan dibagikan lagi secara acak kepada kelompok lain dan masing-masing kelompok harus mencari jawaban. Salah satu dari anggota kelompok diundi untuk menjelaskan jawaban pertanyaan di depan kelas.

Dalam pembelajaran ETH ini siswa sekaligus pembuat dan penjawab soal. Ketika siswa diminta untuk membuat soal, siswa diharuskan mengetahui jawabannya, dan jika diminta untuk menjawab maka siswa diharapkan mampu menjawabnya dan menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang didapatnya di depan kelas kepada teman-temannya. Dan siswa lain boleh bertanya dan menanggapi penjelasan yang diberikan siswa tersebut.

D. Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran menunjukkan suatu pendekatan pembelajaran tertentu yang meliputi tujuannya, sintaknya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Pelajaran dalam pembelajaran langsung memerlukan perencanaan yang hati-hati oleh guru dan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berorientasi tugas.

Menurut Trianto (2007) menyatakan bahwa “Model pembelajaran langsung adalah satu pengajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah”. Secara singkat dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung dirancang untuk membelajarkan siswa tentang pengetahuan yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan secara langkah demi langkah. Adapun macam-macam pembelajaran langsung antara lain :

1. Ceramah, merupakan suatu cara penyampaian informasi dengan lisan dari seorang kepada sejumlah pendengar; Cara mengajar dengan ceramah dapat dikatakan juga sebagai teknik kuliah, merupakan suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi, atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan.
2. Praktek dan latihan, merupakan suatu teknik untuk membantu siswa agar dapat menghitung dengan cepat yaitu dengan banyak latihan dan mengerjakan soal;
3. Ekspositori, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit;
4. Demonstrasi, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah dan ekspositori, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit dan siswa lebih banyak dilibatkan;

E. Hubungan Strategi Belajar Dengan Hasil Belajar

Belajar memerlukan keterlibatan dan kerja siswa itu sendiri. Penjelasan dan pemeragaan misalnya dengan memakai alat peraga semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang bagus, tetapi yang dapat membuahkan hasil belajar yang bagus hanyalah kegiatan belajar aktif.

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Adapun pendapat lain yang menyatakan Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Atau strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. (Wina Sanjaya,2008;126)

Sedangkan hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh siswa setelah melakukan pembelajaran. Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku, yaitu perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Nana (2011:22) bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Menurut pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi belajar dengan hasil belajar berhubungan.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Fenny Chrisni Akim dengan judul ”pengaruh penerapan strategi belajar aktif tipe ETH terhadap hasil belajar Dasar Kompetensi Kejuruan siswa kelas X TEI SMK KANSAI Pekanbaru”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode belajar aktif tipe ETH lebih baik dari pada pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti dengan lebih tingginya nilai rata-rata skor hasil belajar dasar kompetensi kejuruan siswa kelas eksperimen (menggunakan strategi belajar aktif tipe ETH) yaitu 73,85, sedangkan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional) yaitu 67,15. Dari hasil percobaan didapatkan besar pengaruhnya sebesar 6,7%. Perbedaan penelitian yang dilakukan Peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Fenny Chrisni Akim adalah pada penelitian ini Peneliti menerapkan strategi ETH pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan
2. Ardiansyah Surya Pratama dengan judul ”Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is a Teacher Here Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menafsirkan Gambar Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Surabaya”. Perbedaan penelitian yang dilakukan Peneliti dengan penelitian

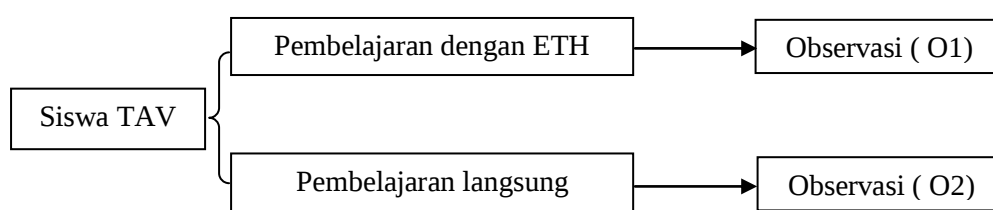
yang dilakukan oleh Surya adalah pada penelitian ini mengambil Standar Kompetensi Menafsirkan Gambar Teknik Listrik jurusan Teknik Elektro Industri di SMKN 2 Surabaya. Hasil penelitian Surya mengungkapkan bahwa siswa yang diajar dengan strategi belajar aktif tipe ETH memiliki respon yang lebih positif dalam belajar dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya tidak menerapkan strategi belajar aktif tipe ETH (menggunakan metode pembelajaran konvensional). Rata-rata nilai hasil belajar yang didapat adalah 86,44 (kelas eksperimen) dan 83,78 (kelas kontrol). Dari hasil percobaan didapatkan besar pengaruhnya sebesar 2,66%.

G. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan, bahwa dalam usaha menciptakan pengalaman belajar siswa yang sesuai dengan tuntutan kurikulum maka keaktifan siswa sangat diperlukan. Untuk itu perlu suatu kondisi belajar yang dapat meningkatkan interaksi siswa secara aktif dan guru harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi dan metoda pengajaran yang tepat. Dari data hasil belajar siswa yang ada, diperkirakan hasil belajar siswa tersebut salah satunya dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan guru. Untuk itu dilakukan suatu cara untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini difokuskan pada pembelajaran model *ETH*, yang mana dalam hal ini dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode. Metode ini diterapkan dalam mata pelajaran Memperbaiki CD Player kemudian dilakukan *post-test* untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat menggambarkan kerangka fikir dalam penelitian ini seperti terlihat pada bagan berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Keterangan:

O₁ : Post test berdasarkan kompetensi

O₂ : Post test berdasarkan kompetensi

H. H. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, kajian teori dan penelitian yang relevan, serta kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis yaitu :

H₀: tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe Everyone is a Teacher Here (ETH) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI Audio Video di SMK Negeri 1 Sutera .

H₁: terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe Everyone is a Teacher Here (ETH) Terhadap Hasil Belajar

Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI Audio Video di
SMK Negeri 1 Sutera.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan untuk mata pelajaran Memperbaiki CD Player yang dilakukan dengan melihat pengaruh hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *Kooperatif tipe ETH* yang mengacu pada hipotesis yang diajukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dikelas XI SMKN 1 Sutera. Kelas yang menggunakan model pembelajaran *Kooperatif tipe ETH* mendapat rata-rata 80.47 dan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif mendapat rata-rata 76.47. Ini berarti hasil belajarsiswa dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif tipe ETH* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.
2. Hasil pengujian hipotesis, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(2.739 > 1.688)$. Hasil pengujian ini memberikan interpretasi bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Kooperatif tipe ETH* terhadap hasil belajar. Hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Kooperatif tipe ETH* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.
3. Berdasarkan hasil perhitungan persentase hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Kooperatif tipe ETH* Berdasarkan

proses belajar mengajar yang telah dilakukan setiap siswa menjadi lebih aktif di saat proses belajar mengajar berlangsung dan menjadi lebih mandiri untuk menyelesaikan soal yang diberikan.

B. Saran

Saran yang dapat disumbangkan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis, karena model pembelajaran *Kooperatif tipe ETH* adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk membentuk suasana belajar yang menyenangkan. Oleh sebab itu diperlukan inisiatif seorang guru untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, penggunaan model *Kooperatif tipe ETH* sebagai model pembelajaran yang sangat menyenangkan, sehingga dapat memberikan motivasi peserta didik untuk lebih memahami materi dan mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Kooperatif tipe ETH* sebagai salah satu alternatif yang dapat mengaktifkan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya guru di SMK Negeri 1 Sutera.
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu sumbangan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Kooperatif tipe ETH*.

5. Bagi peneliti selanjutnya, menyadari terdapat kekurangan dan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti menghimbau kepada para peneliti selanjutnya yang berminat untuk meneliti masalah ini agar lebih banyak mencari referensi yang terbaru dan melakukan perbaikan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ardiansyah Surya Pratama. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Everyone is A Teacher Here (ETH) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menafsirkan Gambar Teknik Listrik Di SMK Negeri 2 Surabaya*: FT UNS
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- . (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Dimyanti & Mudjiono.(2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:RinekaCipta.
- E. Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Fenny Chrisni Akim. 2006. *Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe Everyone is A Teacher Here (ETH) Terhadap Hasil Belajar Dasar Kompetensi Kejuruan Program Keahlian Teknik Elektronika Industri Siswa Kelas X SMK Kansai Pekanbaru*. Pekanbaru: FT UNP.
- Isjoni.(2010).*Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung : Alfabeta
- Nana Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Sinar Baru Algesindo.
- Riduwan. (2008). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan Abdullah Sani.(2013).*Inovasi Pembelajaran*.Jakarta:Bumi Aksara.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Silberman, M.L. 2013. *Aktive Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Terjemahan Raisul Muttaqien. Bandung: Nuansa Cendekia.

- Slameto. (2010) . *Belajar dan Faktor - faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan campuran*
Cetakan ke-1. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi ke-2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sumadi Suryabrata.(2012).*Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sumiati. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.
- Universitas Negeri Padang. (2010). *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/ Skripsi*. Padang : UNP.
- Usman Uzer.(2011). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- W. Gulo. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo
- Wina Sanjaya. (2008). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Kencana.