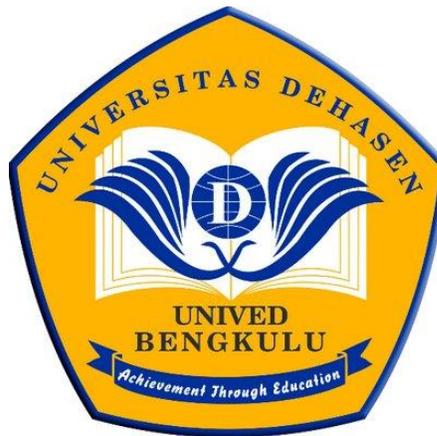


PENERAPAN METODE *COOPERATIF LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR TEKNIK JARINGAN KOMPUTER KELAS X TKJ DI SMKN 3 SELUMA

SKRIPSI



*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Komputer
Memperoleh Gelar Strata*

OLEH :

ANDIKA MARDIANSYAH PUTRA
NPM.19210007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

PENERAPAN METODE *COOPERATIF LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR TEKNIK JARINGAN KOMPUTER KELAS X TKJ DI SMK 3 SELUMA

SKRIPSI

OLEH :

ANDIKA MARDIANSYAH PUTRA
1921007

Telah disetujui dan disahkan Oleh Dosen Pembimbing :

Pembimbing I,


Heriawansa, M.TPd
NIDN. 0208098607

Pembimbing II,


Dra. Asnawati, S.Kom M.Kom
NIDN. 0221066601

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dehasen Bengkulu



Fadul Amdhi Yul, M.Pd.T
NIK.1703169

LEMBAR PENGESAHAN

PENERAPAN METODE *COOPERATIF LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR TEKNIK JARINGAN KOMPUTER KELAS X TKJ DI SMK 3 SELUMA

SKRIPSI

OLEH :

ANDIKA MARDIANSYAH PUTRA
19210007

Telah dipertahankan didepan dewan penguji

Pada tanggal 5 Agustus 2023

Dan dinyatakan Lulus

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	Hermawansa, M.TPd	0208098602		24/8 2023
2.	Sekretaris	Dra. Asnawati.S.Kom.M.Kom	0221066601		24/8 2023
3.	Penguji 1	Dr. Edy Susanto M.Pd	0205058605		24/8 2023
4.	Penguji 2	Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T	0230098602		23/8 2023

Bengkulu, 5 Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andika Mardiansyah Putra
NPM : 19210007
Program Studi : Pendidikan Komputer
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan seumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya. Maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 5 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Andika Mardiansyah Putra
19210007

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : **ANDIKA MARDIANSYAH PUTRA**
Nim : 19210007
Tempat/Tanggal Lahir : Kayu Arang, 7 Maret 2001
Agama : Islam
Alamat : Desa Kayu arang, Kec. Sukaraja, Kab. Seluma

Nama Orang Tua :

Ayah : Zainuri
Ibu : Nurhayati
Alamat : Desa Kayu arang, Kec. Sukaraja, Kab. Seluma

Riwayat Pendidikan :

- SD Negeri 65 Seluma
- SMPN 23 Seluma
- SMAN 6 Seluma
- S1 Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu

Pengalaman :

- Anggota Bujang Gadis Kabupaten Seluma
- Ketua Panitia Pemungutan Suara Desa Kayu Arang
Kecamatan Sukaraja
- Kabid Kewirausahaan Himadikom

ABSTRAK

PENERAPAN METODE *COOPERATIF LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR TEKNIK JARINGAN KOMPUTER KELAS X TKJ DI SMKN 3 SELUMA

ANDIKA MARDIANSYAH PUTRA
NPM.19210007

Skripsi S1 Program Studi Pendidikan Komputer
Unived Bengkulu, 2023: 61 Halaman

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan metode kooperatif learning tipe two stay two stray terhadap hasil belajar pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif yaitu penelitian yang didasarkan perhitungan angka-angka dengan menggunakan perhitungan statistik, jenis penelitian *eksperimen one group pretest dan posttest*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMKN 3 Seluma sebanyak 35 orang. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *kuesioner* dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *uji paired sample t-test*. Dari hasil analisis data menggunakan *uji paired sample t-test* didapat nilai sig (2-tailed) bernilai 0,000. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak, serta membandingkan nilai t hitung dengan t tabel diperoleh nilai t hitung $18,128 > t$ tabel 2,032 maka dapat disimpulkan H_o ditolak dan H_a diterima, yang artinya Penerapan metode kooperatif learning tipe two stay two stray terhadap hasil belajar pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer kelas X TKJ di SMKN 3 Seluma ada pengaruhnya.

Kata Kunci : *Penerapan, Metode two stay two stray, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING METHOD TYPE TWO STAY TWO STRAY TO STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN COMPUTER NETWORK ENGINEERING BASIC SUBJECT IN CLASS X TKJ AT SMKN 3 SELUMA

ANDIKA MARDIANSYAH PUTRA
Student Reg.ID.19210007

Thesis S1 of Computer Education Study Program
UNIVED Bengkulu, 2023: 61 Pages

This study aims to determine the implementation of cooperative learning method type two stay two stray to students' learning outcomes in computer network engineering basics subject. The approach method used in this study is quantitative methods, namely research based on calculating numbers using statistical calculations, the type of research is one group pretest and posttest experiments. The population of this study were 35 students in class X TKJ at SMKN 3 Seluma. The data collection used in this study is a questionnaire and test results of learning. The data analysis technique used was a paired sample t-test. From the results of data analysis using the paired sample t-test, the sig (2-tailed) value is 0.000. From these results it is known that the sig (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$, then H_a is accepted and H_o is rejected, and comparing the value of t-count with t-table, t-count is $18.128 > t$ table is 2.032, it can be concluded that H_o is rejected and H_a is accepted, which means that the implementation of cooperative learning method type two stay two stray has an effect on learning outcomes in computer network engineering basics subject in class X TKJ at SMKN 3 Seluma.

Keywords: Implementation, Two Stay Two Stray Method, Learning Outcomes.

MOTTO

Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang cepat lulus. Bukanlah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai ?

Percayalah setiap orang punya ujian dan hambatan tersendiri.

Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.

-Q.S Yasin Ayat 40

Tidak sedang bersaing dengan siapapun,biarkan saja. Silahkan mendahului saya dari sisi dan arah manapun jangan membandingkan apapun dengan saya,kalian punya cerita sendiri,begitu juga dengan saya. Saya bersyukur dan menikmati hidup saya sendiri apapun ceritanya.

PERSEMBAHAN

Tiada lembar paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah atas rahmat dan karunia Allah SWT dan sebagai ucapan terimakasih skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta saya, **Bapak Zainuri dan Ibu Nurhayati**, yang teramat sangat selalu memperjuangkan dan memberikan yang terbaik untuk anaknya, yang tanpa lelah dengan penuh kasih sayang memanjatkan doa yang luar biasa untuk anaknya serta memberikan dukungan baik moril maupun materi. Terimakasih atas pengorbanan dan kerja keras kalian dalam mendidik saya dan memberikan pendidikan yang terbaik untuk saya. Saya berjanji akan membalas semua pengorbanan dan keringat yang telah diberikan untuk saya, sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi ibu dan bapak , I Love you more more more.
2. Kepada Kakak kesayangan saya **Hanif Sukmantri** yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi secara moril maupun materi selama dijepang, dan terimakasih telah sabar mendidik saya dari kecil ,memberikan Semangat untuk terus menjadi laki-laki yang kuat ,mandiri, dan menyangi kedua orang tua dan maaf sampai sekarang saya belum mampu membalas jasa tersebut .
4. Sahabat seperjuangan saya seluruh angkatan 2019 terimakasih atas dukungan dan saling membantu dari semester 1 sampai 8 yang tidak terhitung lagi telah memberikan bantuan .

5. Saya persembahkan skripsi ini kepada dosen sekaligus orang tua kedua saya di kampus selaku pembimbing skripsi, Bapak Hermawansa M.Pdt dan Ibu Dra. Asnawati S.Kom, M.Kom, yang telah sabar membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Terima kasih kepada **Yuki edi saputra dan Doviyo Anggara** telah membantu saya menyelesaikan tugas dan skripsi selama perkuliahan semoga kalian tetap menjadi sahabat sampai dewasa nanti.
7. Terima kasih kepada **KPU Kab Seluma** telah memberikan pekerjaan sehingga saya mampu membayar segala administrasi di kampus.
8. Terimakasih kepada Penghuni Grup Bocah nakal **Dias, Rafik, Erik, Nando, Hengki, juwita, Ena, Ica, Lina** yang telah memberikan support , motivasi dan mengajak saya Healing ketika saya down dalam mengerjakan skripsi
9. Semua pihak yang berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, atas segalanya terimakasih semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT.
10. Teman serta sahabat saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terimakasih selalu mendukung, memberikan saran, menghibur serta menemani menyelesaikan skripsi ini.

**”Berdua atau sendiri, dunia akan tetap warna-warni selama disitu
masih ada senyum ibuku. Dan disaat ibuku masih tersenyum
disitulah duniaku masih baik-baik saja”**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur atas kehadiran Allah swt. Karena dengan rahmat dan hidayah-Nya. Penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu dengan Judul : **Penerapan Metode *COOPERATIF LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Teknik Jaringan Komputer Kelas X TKJ Di SMKN 3 Seluma.**Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan Proposal Skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya, karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Dalam penyusunan Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan , bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Husaini, SE., M.Si.,AK,CA,CRP selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menempuh pendidikan di perguruan tinggi.
2. Dra. Asnawati, S.Kom.,M.Kom, Selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya.
3. Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer yang senantiasa memberikan Motivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

4. Hermawansa ,M.TPd, selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan, saran dan dorongan moral sejak penyusunan Skripsi ini.
5. Dra. Asnawati, S.Kom.,M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran dan dorongan moril sejak penyusunan Skripsi ini.
6. Dr. Edy Susanto M.Pd selaku penguji I yang senantiasa meberikan motivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Fadlul Amdhi Yul M.Pdt selaku penguji II yang senantiasa meberikan motivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan Skripsi ini
8. Terima Kasih Drs. Nismawati selaku Kepala SMKN 3 Seluma yang telah memberikan izin untuk penelitian di Sekolah.
9. Seluruh guru dan staf SMKN 3 Seluma yang telah memberikan semangat, motivasi dan kelancaran saat penelitian di sekolah.
10. Seluruh Dosen Program Studi SI Pendidikan Komputer Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan Skripsi ini.
11. Seluruh staf administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah payah memberikan pelayanan kepada Mahasiwa demi untuk kelancaran dalam penyusunan Skripsi ini.
12. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu Angkatan 2019 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa.

Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai Ibadah disisi Allah swt. Dan
semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca. Amiin.

Bengkulu,5 Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
ABSTRAK	vi
ABSTACT	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	5

1.6.2 Manfaat Praktis	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Deskripsi Teori.....	7
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan	14
2.3 Kerangka Berpikir.....	17
2.4 Hipotesis Penelitian.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	20
3.2 Metode Penelitian.....	20
3.3 Definisi Operasional Variabel (Variabel Penelitian)	22
3.4 Populasi dan Sampel	23
3.4.1 Populasi.....	23
3.4.2 Sampel.....	24
3.5 Teknik Pengumpulan Data	24
3.6 Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian	35
4.2 Penyajian Data Hasil Penelitian	37
4.3 Analisis Data dan Uji Hipotesis	43
4.4 Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	53
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Simpulan	57
5.2 Saran.....	58

DAFTAR PUSTAKA.....

LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Alternatif Jawaban.....	25
3.2 Kisi-kisi rancangan kuesioner	26
3.3 Kisi-kisi tes hasil belajar (Pretest)	28
3.4 Kisi-kisi tes hasil belajar (Posttest)	29
4.1 Data Hasil Kuesioner Respon Siswa.....	37
4.2 Data Hasil Pretest.....	39
4.3 Data Hasil Posttest	41
4.4 Data Statistik Pretest dan Posttest.....	43
4.5 Frekuensi Pretest	44
4.6 Frekuensi Posttest.....	45
4.7 Tingkat Penguasaan Materi Pada Pretest dan Posttest	46
4.8 Deskripsi Ketuntasan hasil belajar Pretest dan Posttest.....	47
4.9 Konversi Skor Kuesioner	48
4.10 Uji validitas	49
4.11 Uji reliable.....	50
4.12 Tabel Paired samples Test	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	17
3.1 Desain Penelitian.....	20
3.1 Variabel Penelitian	22
4.1 Grafik Pretest	39
4.2 Grafik posttest	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

Silabus

Kartu Bimbingan

RPP Mata Pelajaran Dasar dasar teknik jaringan Komputer

Modul

Kuesioner

Soal Pretest Dan Posttest

Lampiran 2

Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kuesioner Siswa

Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Lampiran 3

Hasil Hitung SPSS Uji Normalitas

Hasil Uji SPSS Uji *Paired Sampel T-Test*

Distribusi Nilai T Tabel

Surat Tugas Penelitian

Surat Selesai Penelitian

Lampiran 4

Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah Hal ini diperkuat oleh fakta bahwa sebagian Negara-negara maju berkembang dengan pesat bukan karena memiliki sumber alam yang melimpah ruah akan tetapi ditunjang pula dengan intelektualitas, disiplin, etos kerja rakyatnya (Sulastri, Happy Fitria, dan Alfroki Martha, 2020). Pemilihan dan penerapan metode pengajaran harus berorientasi pada komponen pengajaran lainnya agar tercipta interaksi edukatif. Salah satunya metode pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Two Stay Two Stray (CLTTSTS)

Metode pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar yang diberikan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok kecil yang

anggotanya terdiri dari ras, suku dan jenis kelamin yang berbeda-beda dan dipilih secara heterogen untuk saling membantu antara satu dengan yang lain dalam proses belajar agar dapat mencapai suatu hasil yang optimal dalam proses belajar. Salah satu metode yang ada dalam kooperatif learning adalah metode pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*. Melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya dalam kelompoknya sendiri, kemudian dalam kelompok lain.

CLTTSTS merupakan singkatan dari *Cooperatif Learning Tipe Two Stay Two Stray*. Kelebihan Metode ini adalah Proses pembelajaran yang interaktif edukatif, salah satunya ditandai dengan siswa yang memiliki perhatian dan motivasi dalam belajarnya serta mengakibatkan proses belajarnya dinamis dan menyenangkan, sehingga belajar berlangsung terus menerus, baik ketika berada di sekolah maupun di rumah. Kondisi belajar dengan pola bervariasi membuka peluang bagi keberhasilan, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

SMK Negeri 3 Seluma merupakan salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Seluma yang saat ini mengalami peningkatan baik dari segi proses pembelajaran maupun dari sarana dan prasarana yang sangat mendukung dalam meningkatkan keahlian siswa. Sementara dalam segi jurusan, kompetensi keahlian Teknik Komputer Jaringan adalah salah satu kompetensi keahlian yang unggul yang selalu mendapatkan kesempatan untuk mengikuti lomba kompetensi keahlian Teknik Komputer Jaringan di tingkat kabupaten ataupun tingkat provinsi. Maka pembelajaran informatika pada kelas X TJK 1 dan 2 di

SMK N 3 Seluma sangat diperlukan, karena di dalamnya banyak materi yang mempelajari tentang mengelola jaringan komputer yang sangat berguna bagi siswa saat masuk ke dunia kerja.

Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer adalah mata pelajaran yang berisi kompetensi-kompetensi yang mendasari penguasaan keahlian teknik jaringan komputer. Mata pelajaran ini berkontribusi dalam membentuk peserta didik memiliki keahlian pada bidang teknik jaringan komputer, meningkatkan lebih lanjut kemampuan logika dan teknologi digital, yaitu suatu cara berpikir yang memungkinkan untuk menguraikan suatu masalah menjadi beberapa bagian yang lebih kecil dan sederhana, menemukan pola masalah, serta menyusun langkah-langkah solusi mengatasi masalah. dalam mata pelajaran ini peneliti mengambil sub pokok pembahasan yaitu Kabel lan. Kabel LAN merupakan singkatan dari *Local Area Network*. Dalam arti, kabel LAN merupakan salah satu jenis kabel yang secara umum digunakan untuk merangkai jaringan komputer.

Berdasarkan penelitian awal pada siswa kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK 3 Seluma, Dari 33 siswa yang aktif belajar hanya 13 siswa yang aktif mengikuti pembelajaran, karena guru hanya menyampaikan materi dengan metode lama seperti metode ceramah, diskusi, dengan kondisi tersebut diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya metode pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Two Stay Two Stray (CLTTSTS).

Berdasarkan uraian dan kondisi tersebut maka sangat menarik untuk dilakukan sebuah penelitian , terkait dengan itu saya melakukan Penelitian dengan judul **“Penerapan Metode *Cooperative Learning tipe To Stay To Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Teknik jaringan Komputer di Kelas X SMKN 3 Seluma*”** penelitian tersebut ditekankan pada aspek pemeliharaan laboratorium dan penggunaan lab komputer Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 3 Seluma.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar yang kurang maksimal.
2. Guru yang kurang inovatif dalam memberikan materi sehingga pembelajaran terasa monoton
3. Pada saat pembelajaran siswa kurang konsentrasi dalam pembelajaran yang sedang berlangsung

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah atau tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka peneliti memberikan batasan penelitian ini hanya pada bagaimana Penerapan Metode Cooperative Learning Tipe To Stay To Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Teknik jaringan Komputer di Kelas X SMKN 3 Seluma.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini permasalahannya dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana hasil belajar siswa mata pelajaran Dasar Dasar Teknik Jaringan Komputer di kelas X SMKN 3 Seluma menggunakan metode Cooperatif Learning Tipe Two Stay Two Stray ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “penerapan metodel pembelajaran Cooperatif Learning Tipe Two Stay Two Stray terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Dasar Teknik Jaringan Komputer kelas X di SMKN 3 Seluma ?

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan di lingkungan pendidikan

1.6.2 Manfaat Praktis

A. Manfaat penelitian untuk mahasiswa, mendapatkan pengalaman dan ilmu pengetahuan yang belum pernah didapat sebelumnya serta melatih mental dan kesiapan pada saat menjadi seorang guru dikemudian hari.

- B. Manfaat Penelitian untuk Universitas Dehasen, dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya khususnya di Program Studi Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- C. Manfaat Untuk SMKN 3 Seluma, Menjalin hubungan silaturahmi dan kerjasama antara Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Dehasen dengan SMKN 3 Seluma

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Pengertian Metode Pembelajaran

Pembelajaran yang baik diperlukan adanya perencanaan penerapan metode pembelajaran yang menjadi perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Penerapan metode pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Slameto, metode mengajar adalah salah satu cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar (Slameto, 2010). Pada proses pembelajaran dalam pendidikan untuk menyampaikan materi yang diberikan oleh pengajar kepada siswa dibutuhkan cara yang tepat agar penyampaian materi dapat maksimal diserap siswa, cara tersebut dikenal dengan istilah metode, tahap atau pendekatan. Teknik pembelajaran seringkali disamakan dengan metode pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, metode pembelajaran adalah cara yang bersifat prosedural berisi tahapan-tahapan tertentu (Uno, 2017).

Metode pembelajaran digunakan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Nana Sudjana mengungkapkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran, oleh karena itu peranan metode

pembelajaran sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar (Sudjana, 2004) Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan mengajar guru atau dengan kata lain tercipta interaksi edukatif.

2.1.2 Cooperatif Learning Tipe Two Stay Two Stray

A. Pengertian Cooperatif Learning

Ada beberapa istilah untuk menyebut pembelajaran berbasis sosial yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dan pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok kearah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya. Bentuk-bentuk *assessment* oleh sesama peserta didik digunakan untuk melihat hasil (Darmuki & Hariyadi, 2019).

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah

yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas (Baharuddin & Wahyuni, 2008).

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur metode pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru untuk mengelola kelas lebih efektif. Metode pembelajaran kooperatif akan menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan:

- (1) memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep dan bagaimana hidup serasi dengan sesama.
- (2) pengetahuan atau nilai dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai

B. Pengertian *Two Stay Two Stray*

Ada banyak tipe metode pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray (TSTS) yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990. Struktur TSTS memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Menurut Huda (2011: 141) langkah-langkah pembelajaran TSTS yaitu sebagai berikut, Siswa bekerja sama dengan kelompok berempat sebagaimana biasa. Guru memberikan tugas pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama. Setelah

selesai, 2 anggota dari masing-masing kelompok diminta meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain, sementara kedua anggota yang tinggal menerima tamu dari kelompok lain. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan informasi dan hasil kerja mereka ke tamu mereka. Aktivitas belajar dalam metode pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray (TSTS) melibatkan pengakuan tim dan rasa tanggung jawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota, sehingga siswa tetap mempunyai tanggung jawab perseorangan.

Pembelajaran kooperatif tipe TSTS cocok digunakan di sekolah, hal ini sesuai yang dikatakan Huda (2011:140) bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TSTS dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran serta tingkatan umur. Pada pembelajaran TSTS tidak memerlukan karakteristik siswa yang spesifik yaitu, kelompok yang heterogen ditinjau dari jenis kelamin dan berdasarkan kemampuan siswa.

Menurut (Huda, 2013:207) metode pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray (TSTS) merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

Adapun langkah-langkah metode pembelajaran Kooperatif tipe Two Stay Two Stray (TSTS) menurut (Huda 2014:141) adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja sama dalam kelompok yang masing-masing berjumlah empat orang.
- 2) Guru memberikan tugas pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama.
- 3) Setelah selesai, dua orang anggota dari masing-masing kelompok diminta untuk meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain.
- 4) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas men-sharing informasi dan hasil kerjanya kepada tamu.
- 5) Tamu, mohon undur diri untuk kembali ke kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain.
- 6) Setiap kelompok membandingkan dan membahas hasil kerja kemudian mempresentasikannya

C. Kelebihan *Cooperatif learning Tipe Two stay Two Stray*

Metode pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) membuat pembelajaran menjadi bermakna. Metode pembelajaran ini memberikan kesempatan pada siswa (kelompoknya) untuk membagikan informasi ke kelompok lainnya. Metode pembelajaran akan memberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab, bertanya dan saling membantu teman (Anwar, 2018; Mulyantini et al., 2019). Menurut (Dharsana & Sidabutar, 2018; Sujana, Dharsana, & Jayanta, 2018) Kelebihan metode pembelajaran Two Stay Two Stray yaitu :

- 1) dapat diterapkan di semua kelas atau tingkatan,

- 2) meningkatkan keaktifan siswa,
- 3) membuat pembelajaran menjadi bermakna,
- 4) siswa akan berani mengungkapkan ide atau pendapatnya,
- 5) meningkatkan rasa percaya diri dan kekekompakan,
- 6) skill berbicara siswa meningkat, dan
- 7) meningkatkan minat dan prestasi belajar pada siswa).

2.1.3 Mata Pelajaran Dasar Dasar Teknik Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah gabungan antara teknologi komputer dan Teknologi komunikasi. Sebuah Jaringan Biasanya terdiri dari 2 atau lebih komputer yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, dan saling berbagi sumber daya.

Mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer merupakan salah satu mata pelajaran wajib program keahlian Teknik Jaringan Komputer(TKJ). Mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer di sampaikan di kelas X semester 1 dan semester .

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar (Susanto, 2016), atau dengan kata lebih sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2016) hasil belajar

dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Hasil belajar siswa menjadi meningkat karena siswa dapat memaknai proses pembelajaran dengan baik. metode pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa (Aminah, 2017; D. T. Wardani, 2015). Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu kecerdasan, minat belajar dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik kesehatan. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Hasil belajar adalah suatu evaluasi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menganalisis pencapaian siswa pada kegiatan pembelajaran (Santoso & Siswanto, 2016). Salah satunya berguna menganalisis sejauh mana siswa memperoleh pengetahuan dari proses pembelajaran yang ditempuhnya. Hasil belajar digolongkan menjadi 3 macam antara lain ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotorik (Mulyadi, 2011). Ranah kognitif mencakup pengetahuan siswa, ranah afektif mencakup sikap dan perilaku siswa sedangkan ranah psikomotorik mencakup keterampilan siswa (skill). Penelitian ini membatasi pada hasil belajar dalam cakupan ranah kognitifnya saja. Dikemukakan bahwa dengan menggunakan *two stay two stray* dapat meningkatkan nilai peserta didik (Pertwi & Sumbawati, 2019). Nilai siswa

merupakan hasil belajar dalam ranah kognitif siswa karena termasuk dalam kategori pengetahuan.

2.2 Hasil Penelitian Yang relevan

1. Herawati (2015). dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran Di Kelas VI SD Negeri 53 Bandar Aceh. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian menggunakan tes dan lembar observasi dalam mengumpulkan data. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I sampai ke siklus III. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata pada siklus I yang diperoleh sebesar 3,73 (74,52%), siklus II sebesar 4,33 (86,66%) sedangkan pada siklus III sebesar 4,67 (93,53%). Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai ke siklus II. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata pada siklus I yang diperoleh sebesar 3,4 (68%) siklus II 4,0 (80%) dan siklus III 4,5 (90%). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara klasikal dan individual. Hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray telah melibatkan siswa belajar secara aktif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Pada

siklus I, siswa yang tuntas sebesar 67,74%, siklus II sebesar 77,42% dan siklus III sebesar 96,78%.

Persamaan skripsi Herawati dengan penulis sama-sama membahas tentang penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Two Stay Two Stray. sedangkan perbedaannya, Herawati membahas tentang Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa sedangkan penulis meneliti tentang Terhadap Hasil Belajar Siswa .

2. Dewi Febriyanti (2017). dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di Sekolah Menengan Kejuruan Ethika Palembang” Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis data ada dua, yaitu data kualitatif berupa alat pengukur data dari hasil observasi dan wawancara dengan guru tentang proses dan pelaksanaan pembelajaran di kelas dan kepala sekolah tentang profil sekolah, dan siswa tentang hasil belajarnya sedangkan data kuantitatif berupa jumlah guru dan peserta didik, tenaga administrasi, saran dan prasarana. Sumber data dalam penelitian ada dua, yaitu sumber data primer meliputi kepala sekolah, guru, dan siswa sedangkan data sekunder meliputi dokumentasi dari pihak sekolah serta buku/literatur. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa kelas XI, sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa. Kelas XI Akutansi sebagai kelas eksperimen dan 23 siswa kelas XI ADM sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data penelitian ini

adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data adalah analisis komparasional. Selanjutnya menggunakan rumus TRS dan presentase. Selanjutnya, menghitung uji-t. Hasil penelitian yaitu pertama, hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran inquiry pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tergolong “tinggi”. Hal ini dapat dilihat dari 9 hasil post-test yang di berikan terhadap 20 siswa, dengan kategori tinggi berjumlah 9 orang (45%), dan yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 7 orang (35%), serta yang mendapatkan kategori rendah berjumlah 4 orang (20%). Kedua, hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diterapkan model pembelajaran inquiry pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mendapatkan kategori “sedang”, hal ini dapat dilihat dari 15 hasil post-test yang diberikan terhadap 23 siswa, dengan kategori tinggi berjumlah 4 orang (17,4%) dan, yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 15 orang (62,2%), serta yang mendapatkan kategori rendah berjumlah (17,4%). Ketiga, ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran inquiry mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK Etika Palembang. terbukti dari hasil perhitungan to sebesar 5,413 dan dikonsultasikan dengan “tt” tabel maka taraf signifikan 5% maupun 1% yaitu 2,62,02. Maka H_a (hipotesis alternatif) diterima dan H_o (Hipotesis nol) ditolak dan dapat diketahui dari nilai tes dan penghitungan TSR. Kelas eksperimen yaitu nilai tertinggi 100 dan perhitungan TSR yaitu tinggi berjumlah 9 siswa dengan persentase 45% dan kelas kontrol yaitu nilai

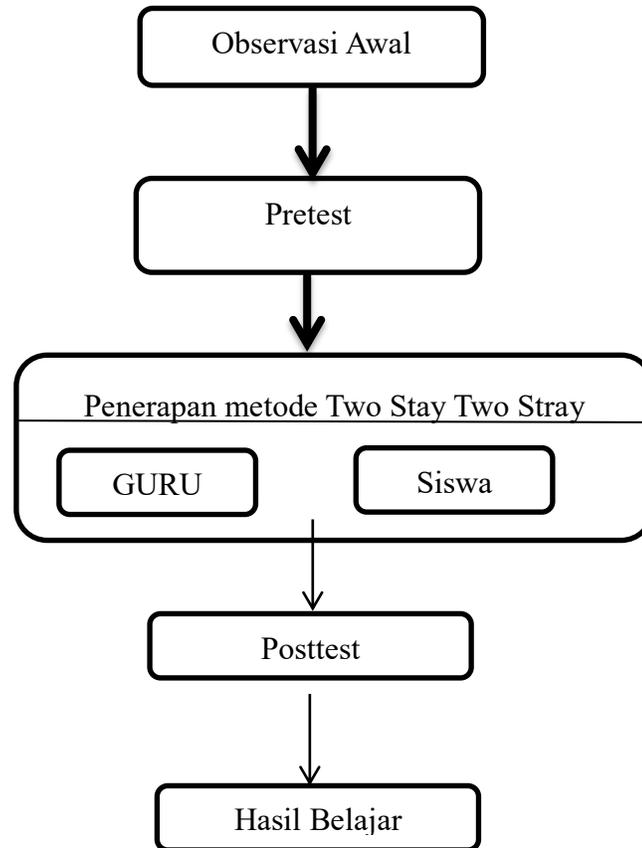
tertinggi adalah 90 dan perhitungan TSR yaitu sedang berjumlah 15 siswa dengan persentase 65.2%, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran inquiry.

Persamaan skripsi Dewi Febriyanti dengan penulis sama-sama membahas tentang hasil belajar siswa sedangkan perbedaannya, Dewi Febriyanti membahas tentang penerapan model pembelajaran Inquiry sedangkan penulis meneliti tentang penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Two Stay Two Stray.

3. Nur Laila Khabibah dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Turnamen (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MTS nurul Muhajirin Tanjung Lago Kab. Banyuasin”. Dalam skripsinya menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan menggunakan model pembelajran kooperatipe tipe Team Games Turnamen dengan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatipe tipe Tema Games Turnamen.

Persamaan skripsi Nur Laila Khabibah dengan penulis sama-sama membahas tentang hasil belajar siswa sedangkan perbedaannya, Nur Laila Khabibah membahas tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatipe tipe Team Games Turnamen sedangkan penulis meneliti tentang penerapan model pembelajaran Cooperative tipe Two Stay Two Stray.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Observasi awal adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengamati objek tertentu dengan tujuan memperoleh sejumlah data informasi terkait objek tersebut. Metode Two Stay Two Stray (TSTS) adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain, Dengan menggunakan metode pembelajaran tersebut Guru Akan memberikan pretes dan post test kepada siswa untuk melihat hasil belajar siswa. Pretes tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh

peserta didik sebelum digunakan metode *cooperative learning tipe two stay two stray*. Selanjutnya melakukan Post Test untuk mengetahui penerapan metode *cooperative learning Tipe Two stay two stray* terhadap hasil belajar Siswa

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan atau dugaan sementara dari rumusan masalah penelitian yang dimana rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan berdasarkan kajian teori. Dikatakan sebagai dugaan sementara karena jawaban yang diberikan baru sekedar didasarkan pada teori yang relevan, dan belum didasarkan pada fakta di lapangan yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

2.4.1 Hipotesis Nol (H_0)

Diduga tidak dapat penerapan yang signifikan pada Metode *Cooperatif Learning Two Stay Two stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Dasar dasar Teknik Jaringan Komputer di SMKN 3 Seluma

2.4.2 Hipotesis Alternatif (H_a)

Diduga terdapat penerapan yang signifikan pada Metode *Cooperatif Learning Two Stay Two stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Dasar dasar Teknik Jaringan Komputer di SMKN 3 Seluma.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di kelas X TKJ SMKN 3 Seluma yang beralamat di Desa Dermayu , Kec. Air Periukan, Kab. Seluma, Prov. Bengkulu.

3.1.2 Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan pada semester II (Genap) tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Metode Penelitian

Dalam Penelitian ini, penulis menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut sugiyono (2016:8) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

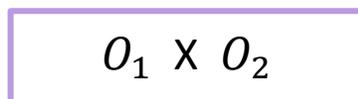
Peneliti secara langsung meneliti tentang Penerapan metode cooperative learning tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar siswa kelas X TJK pada Mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer di SMKN 3 Seluma. Dengan melakukan wawancara, penyebaran Kuesioner, dokumentasi dan tes untuk mendapatkan data yang sebenarnya.

3.2.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah *Eksperimen* dengan metode *Pre-Eksperimental*, menurut Sugiyono (2016:72) menyebutkan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Peneliti memilih *One Group Pretest-posttest* karena desain penelitian ini lebih mudah digunakan dan tidak membutuhkan waktu yang cukup lama dalam meneliti serta lebih relevan. Di dalam penelitian ini peneliti dapat bebas dalam memilih anggota atau sampel yang akan dijadikan subjek dalam penelitian tersebut.

Gambar 3.1 Desain Penelitian



Sumber : (Sugiyono, 2016:75)

Keterangan :

O_1 : Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*)

X : Perlakuan yang diberikan (*Treatment*)

O_2 : Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*Posttest*)

metode eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a. Memberikan pretest untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media interaktif.
- c. Memberikan posttest untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan

3.3 Definisi Operasional Variabel (Variabel Penelitian)

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas definisi operasional variabel dan perlakuan yang di maksud.

3.3.1 Penerapan Metode Pembelajaran Tipe Two Stay Two Stray

Metode pembelajara tipe Two Stay Two Stray (dua tinggal dua tamu) merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya. Metode pembelajaran ini diterapkan oleh guru kepada peserta didik untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3.3.2 Hasil Belajar

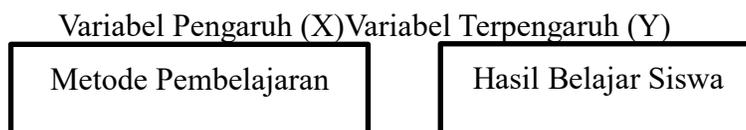
Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat di ukur dalam bentuk angka dan perubahan pengetahuan sikap pada kelas kontrol dan kelas eksperimen di SMKN 3 Seluma. untuk mengetahui hasil belajar dapat dilihat dari hasil poss tes yang telah di laksanakan. Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang ditetapkan setelah melakukan proses pembelajaran, maka akan didapat penilaian atau hasil dari proses pembelajaran yang ingin dicapai.

3.3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek atau segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal

tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono,2016 : 38) . Dalam penelitian ini terdapat dua variabel pokok, yaitu Metode pembelajaran sebagai variabel pengaruh (X) hasil belajar siswa sebagai variabel terpengaruh (Y).

Gambar 3.2 variabel penelitian



3.4 Populasi Dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2022:80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah seluruh murid kelas X TKJ SMKN 3 Seluma

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan subyek penelitian yang dapat mewakili dari seluruh populasi penelitian. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh sugiyono (2022:81) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Teknik sampling adalah suatu cara yang digunakan untuk mengambil sampel dalam sebuah penelitian (Sugiyono, 2022:81). Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti ialah *Nonprobability Sampling* seperti yang dikemukakan Sugiyono (2022:84) yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Adapun penentuan jumlah sampel yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Sampling Jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 (Sugiyono, 2022:85). Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas X TKJ SMKN 3 Seluma yang berjumlah 36 siswa.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode atau teknik pengumpulan data adalah penelitian yang dilakukan di lapangan untuk pengumpulan data-data yang berhubungan dengan permasalahan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1.) Tes

Menurut Arikunto dalam Luthfia (2022) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan menggunakan tes awal dan akhir.

1. Tes awal (pretest), tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebelum digunakan metode *cooperative learning tipe two stay two stray*.
2. Treatment (pemberian perlakuan), dalam hal ini peneliti menggunakan metode *cooperate learning tipe two stay two stray* pada pembelajaran kejuruan.
3. Tes akhir (posttest), untuk mengetahui penerapan metode *cooperative learning Tipe Two stay two stray* terhadap hasil belajar.

2.) Kuesioner

Menurut Sugiyono (2022:142) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Adapun *kuesioner* atau seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan dalam penelitian ini yang akan diberikan kepada siswa secara langsung untuk mengetahui respon siswa pada penerapan metode *cooperative learning tipe two stay two stray*.

3.) Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, dan lain-lain. Metode dokumentasi merupakan metode pendukung setelah kuesioner yang digunakan untuk memperoleh data mengenai hal-hal atau variabel berupa hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMKN 3 Seluma.

3.5.2 Instrumen Penelitian

a. Kuesioner

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Alternatif jawaban yang digunakan 4 alternatif jawaban. Pemberian skor untuk setiap jawaban dari setiap pertanyaan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	1
Setuju	2
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	4

Sangat Tidak Setuju	5
---------------------	---

Sumber : (Sugiyono, 2022:93)

b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan menggunakan metode *cooperative learning two stay two stray* pada awal dan akhir setelah diberikan serangkaian tindakan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes pilihan ganda (*Multiple Choise Tesr*).

Instrumen penelitian untuk variabel X menggunakan *Kuesioner* sedangkan untuk variabel Y menggunakan tes hasil belajar. adapun rancangan kisi-kisi dibuat untuk menggambarkan semua variabel dan indikator yang akan diukur sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi rancangan kuesioner

No	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Kandungan Kognisi	Materi mudah dipahami	1,2	1
		Ketercernaan materi	3,4	1
2.	Penyajian Informasi	Kejelasan penyampaian materi	5,6	1
		Memenuhi kebutuhan pengguna (siswa)	7,8	1
		Penyajian materi sistematis	9,10	1

3.	Kemudahan navigasi	Struktur navigasi	11,1 2	1
		Kemudahan penggunaan	13, 14	1
4.	Artistik dan Estetika	Kesesuaian tampilan (audio, video, animasi, teks, grafis)	15, 16	1
5.	Fungsi Keseluruhan	Kemudahan dan kenyamanan pengoperasian media	17, 18	1
		Program menyajikan pembelajaran yang diinginkan oleh pengguna (siswa)	19, 20	1
Jumlah indikator penilaian				10

Sumber : Skripsi Fakhriyannur 2017.
Tabel 3.3 Kisi-kisi tes hasil belajar (Pretest)

No	Indikator	Materi Pembelajaran	Butir Soal	Jumlah
1.	peserta didik mampu memahami	• Memahami cara	1	1

	tentang jenis alat dan penggunaannya dalam pemeliharaan jaringan dasar	menggunakan peralatan crimping tools computer dan laptop		
	dasar jaringan komputer	<ul style="list-style-type: none"> Memahami cara menggunakan peralatan kabel straight 	2,3	2
		<ul style="list-style-type: none"> Memahami cara pemasangan peralatan kabel straight 	4,5	2
		<ul style="list-style-type: none"> Memahami cara menggunakan peralatan Repeater 	5	1
		<ul style="list-style-type: none"> Memahami cara mengatasi permasalahan 	7,8	2

		di kabel		
		<ul style="list-style-type: none"> Memahami Fungsi dan alat bantu Kabel UTP 	9,10	2

Sumber: Rapi Sandoro (2022)

Tabel 3.4 Kisi-kisi tes hasil belajar (Posttest)

No	Indikator	Materi Pembelajaran	Butir Soal	Jumlah
1.	peserta didik mampu memahami tentang jenis alat dan penggunaannya dalam pemeliharaan jaringan dasar jaringan komputer	<ul style="list-style-type: none"> Memahami jenis kabel 	1	1
		<ul style="list-style-type: none"> Memahami cara pemasangan kabel straight 	2,3	2
		<ul style="list-style-type: none"> Memahami kombinasi warna pada kabel straight 	4,5	2
		<ul style="list-style-type: none"> Memahami jaringan peer to peer di komputer 	5	1

		<ul style="list-style-type: none"> • Memahami cara menggunakan peralatan Crimping dan NIC 	7,8	2
		<ul style="list-style-type: none"> • Memahami Fungsi tang Crimping , Dan Repeater 	9,10	2

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan setelah semua data yang dipergunakan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu data yang dapat diwujudkan dengan angka yang diperoleh dari lapangan. Dalam penelitian kuantitatif yang dilandasi pada suatu asumsi bahwa gejala itu dapat diklasifikasikan, dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat), maka peneliti dapat melakukan penelitian dengan memfokuskan kepada beberapa variabel saja. Pola hubungan antara variabel yang akan diteliti tersebut selanjutnya disebut paradigma penelitian.

Jadi pradigma penelitian merupakan pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang

perlu dijawab melalui penelitian. Paradigma penelitian ini terdiri atas suatu variabel independen dan dependen.

Adapun data kuantitatif ini dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan statistik. Rumus yang digunakan adalah rumus t-test atau uji t. Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum uji t dilakukan

Persyaratannya adalah:

3.6.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono dalam Oktasari (2022) uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan suatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Tujuan uji validitas adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dilaporkan oleh peneliti.

Keputusan suatu item valid atau tidak valid menurut Sugiyono dalam Oktasari (2022) dapat diketahui dengan cara mengkorelasikan antara skor butir dengan skor total. Bila korelasi $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir instrumen tersebut tidak valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan (konsisten). Untuk melihat andal atau tidaknya suatu alat ukur yang digunakan pendekatan secara statistika yaitu melalui koefisien reliabilitas dan apabila koefisien reliabilitasnya lebih besar dari 0,07 maka secara keseluruhan pernyataan tersebut dinyatakan andal atau reliabel (Sugiyono dalam Oktasari, 2022).

3.6.3 Uji t

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Untuk maksud tersebut diatas maka pengujian dilakukan dengan uji rata-rata. Jika syarat untuk pengujian hipotesis sudah terpenuhi, yakni data yang diperoleh berdistribusi normal maka uji hipotesis dapat dilakukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t. Data yang diuji adalah data *pretest-posttest* dengan analisis *Paired Sample T-Test*, menggunakan *Software Statistical Package For The Social Sciences (SPSS) 26 For Windows Data*. Maka akan diketahui pengaruhnya, yaitu dapat diterima atau ditolaknya hipotesis. Kriteria pengujian :

- a. $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau signifikansi > 0.05 . H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya variabel X (*metode cooperative learning two stay two stray*) mempengaruhi variabel Y (hasil belajar siswa) secara signifikan.
- b. $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau < 0.05 . H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya variabel X (*metode cooperative learning two stay two stray*) tidak mempengaruhi variabel Y (hasil belajar siswa) secara signifikan.