

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Inside-Outside Circle* (IOC) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas X TKJ di SMK Al-Hikam Bangkalan yang dilihat dari: 1) Hasil belajar siswa, 2) keterlaksanaan pembelajaran, dan 3) respon siswa terhadap pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan *Quasi Eksperimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, semua anggota populasi dijadikan sampel yaitu kelas X TKJ di SMK Al-Hikam Bangkalan sebanyak 84 siswa yang terdiri dari 42 siswa kelas eksperimen dan 42 siswa kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respon siswa. Hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar *posttest* kelas eksperimen sebesar 76,54 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 67,73. Berdasarkan hasil uji statistik diperoleh $t_{hitung} = 4,4565 > t_{tabel} 2,0211$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside-Outside Circle* (IOC) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi aktivitas guru sebesar 97% dengan kategori sangat baik dan aktivitas siswa sebesar 84% dengan kategori baik. Kemudian dari perhitungan angket respon diperoleh hasil 90% dengan kategori sangat kuat.

Kata-kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside-Outside Circle* (IOC), Simulasi Digital

Abstract

This study aims to determine the effect of cooperative learning model of Inside-Outside Circle (IOC) type on student learning outcomes in the subjects of digital simulation of class X TKJ in SMK Al-Hikam Bangkalan seen from: 1) Student learning outcomes, 2) Implementation of learning, and 3) response students towards learning. This research is a quantitative research using Quasi Experimental Design with Noquivalent Control Group Design research design. The sample used is saturated samples, all members of the population sampled the class X TKJ in SMK Al-Hikam Bangkalan as many as 84 students consisting of 42 students experimental class and 42 students of control class. Instrument used is test result of learning in the form of pretes and posttes, observation sheet of teacher activity, observation sheet of student activity, and student response questionnaire. The result showed that the average of experimental class experimental learning result was 76,54 and posttest of control class was 67,73. Based on the statistical test results obtained $t_{hitung} = 4.4565 > t_{table} 2.0211$, then H_0 is rejected and H_a accepted, meaning there is a significant influence on the use of cooperative learning model type Inside-Outside Circle (IOC) on student learning outcomes on the subject of simulation digital. This is reinforced by the results of teacher activity observation of 97% with very good category and 84% student activity with very good category. Then from the questionnaire responses obtained 90% results with very strong category.

Key Words: *Learning Outcomes, Cooperative Learning Model Type Inside-Outside Circle (IOC), Simulation Digital.*