

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar pada materi permasalahan perangkat keras komputer kelas X SMK.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non equivalent Control Group Design*.

Penelitian menemukan bahwa : (1) Hasil perhitungan dengan menggunakan uji *wilcoxon match pairs test*. Dari data hasil penelitian diperoleh jumlah jenjang yang kecil nilainya adalah 0,0 dan nilai t tabel 52. Maka H_0 ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK.(2) Hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran ditinjau dari observasi aktivitas guru yang telah dilaksanakan pada pertemuan pertama mendapatkan persentase 91,42 % yang termasuk kategori “sangat baik”, sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh persentase 97,14% yang termasuk kategori “sangat baik”. Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran ditinjau dari observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama memperoleh persentase 80,14% termasuk golongan kategori “sangat baik”, sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh persentase 85,71% termasuk golongan kategori “sangat baik”.

Kata-kata Kunci : *model pembelajaran kooperatif metode two stay two stray, permasalahan perangkat keras.*

Abstract

This research aims to know the influence of cooperative learning model of method Two Stay Two Stray towards the results of the study on computer hardware problem material grade X CMS.

This research using quantitative research methods with Quasi Experimental Research Design types. The design used in this study are Non equivalent Control Group Design.

The study found that: (1) the results of the calculation by using the wilcoxon test match pairs test. Research results from data retrieved a small amount of level of value is 0.0 and the value t table 52. Then H_0 is rejected, so it can be concluded that there is a model of cooperative learning methods influence the Two Stay Two Stray towards learning outcomes grade X CMS. (2) the results of the analysis of the executable of learning in terms of the observation activities of teachers that have been implemented at the first meeting of 91.42% get a percentage which includes the category of "very good", while on the second meeting of the percentage obtained 97.14% which included the category "very good". While the executable observation of learning activities of students at the first meeting gained 80.14% percentage includes the category "very good", while on the second encounter 85.71% percentage gain including the the category of "very good".

Key words: cooperative learning model of two methods stay two stray, hardware problems.