



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *BAMBOO DANCING* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR JURUSAN TKJ DI SMKN 1 KINALI

Afiliasi : Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi

Mita Purnama Sari [✉] (1), Supriadi(2)

Cp: pujarohaya123Mitapurnamasari2098@gmail.com¹, supriadi@iainbukittinggi.ac.id²

First Received: (12 Juli 2022)

Final Proof Received: (05 Oktober 2022)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar komputer dan jaringan dasar saat ini dimana hasil belajar berada di bawah Kriteria Ketuntasan. Permasalahan yang ditemukan maka diperlukan strategi pembelajaran berbasis masalah dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran yaitu dengan menyuruh siswa untuk memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh pembelajaran kooperatif tipe bamboo dancing terhadap hasil belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK N 1 Kinali. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK N 1 Kinali Tahun Ajaran 2020/2021. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Populasi kelas X berjumlah 61 siswa. Berdasarkan hasil ulangan harian (awal) rata-rata kelas X TKJ 1 dijadikan kelas Eksperimen, sedangkan sebagian siswa dari kelas X TKJ 3 dijadikan sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis tes akhir yang dihitung menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 2,259107766$ dan $t_{tabel} = 2.020$ serta $dk = 41$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.259107766 > 1.682$) yang mana H_0 (Tidak ada Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe bamboo dancing Terhadap Hasil Belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar) ditolak, maka H_a (Terdapat Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe bamboo dancing Terhadap Hasil Belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar) diterima.

Kata kunci: Pengaruh, Pembelajaran Kooperatif, Bamboo Dancing.

ABSTRACT

This research is motivated by the current basic computer and network learning outcomes where learning outcomes are below the Completeness Criteria. Problems that are found require a problem-based learning strategy that can help teachers in the delivery of learning materials, namely by asking students to solve a problem related to the subject matter so that students can be active in the learning process. This study aims to determine whether there is an "influence of cooperative learning type "bamboo dancing on learning outcomes" in computer subjects and basic networks at SMK N 1 Kinali. The type of research used is Quasi Experiment. The population in this study were students of class X of SMK N 1 Kinali for the academic year 2020/2021. Sampling was carried out using a purposive sampling technique, namely sampling with certain considerations. The population of class X is 61 students. Based on the results of the daily test (initial) the average class X TKJ 1 was used as the Experiment class, while some students from class X TKJ 3 were used as the control class. Based on the results of the analysis of the final test calculated using the t-test at a significance level of 0.05 obtained $t_{count} = 2.259107766$ and $t_{table} = 2.020$ and $dk = 41$. Because the value of $t_{count} > t_{table}$, it means that H_0 is rejected and H_1 received. Based on the above calculations, it can be concluded that $t_{count} > t_{table}$ ($2.259107766 > 1.682$) where H_0 (No Effect of bamboo dancing cooperative learning on the results of Learning on computer and basic network subjects) is rejected, then H_a (There is Effect of cooperative learning bamboo dancing type on the results of Learning on basic computer and network subjects) accepted.

Keywords: Influence, cooperative learning, bamboo dance.

Copyright © 2023 Mita Purnama Sari, Supriadi

Corresponding Author:

✉ Email Address: [pujarohaya123Mitapurnamasari2098](mailto:pujarohaya123Mitapurnamasari2098@gmail.com) (Bukittinggi, Sumatra Barat – Indonesia)

PENDAHULUAN

Manusia diciptakan oleh sang Khaliq dibekali dengan akal dan pikiran. Dengan akal dan pikiran, manusia dapat berpikir dan membedakan antara yang baik dan buruk, yang hak dan bathil, serta antara yang halal dan haram. Sehingga memang sudah semestinya manusia mengambil hikmah dan pelajaran dari setiap apa yang mereka lihat dan mereka kerjakan, dengan kemampuan akal dan fikiran tersebut, manusia memiliki ilmu. Ilmu itu diperoleh dari pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang di harapkan. Tujuan-tujuan pendidikan yaitu mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi perubahan-perubahan keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas penilaian yang bagus, kritis, cermat, kreatif, efektif dan inovatif. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka guru harus menguasai materi pelajaran, mempunyai kemampuan untuk memilih dan menggunakan metode serta media sebagai alat bantu belajar serta penguasaan strategi.

Strategi jika dihubungkan dengan proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai rencana dan cara-cara baru membawakan pengajaran agar segala prinsip dasar dapat terlaksanakan dan segala tujuan pengajaran dapat dicapai secara efektif (Risqi Fajril, Almasri, 2015). Metode pembelajaran cooperative learning yang mulai dipakai di Amerika Serikat untuk mengukuhkan mereka dalam keberhasilan individu. Siswa tidak bisa begitu saja membonceng jerih payah rekannya dan usaha setiap siswa akan di hargai sesuai dengan poin-poin perbaikannya (Azmi, 2012). Peneliti melihat beberapa hal yang menjadi dasar untuk melakukan penelitian ini pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar merupakan suatu pembelajaran yang ada di SMK N 1 Kinali . Yang mana siswa terlihat aktif dalam proses pembelajaran, siswa mendengarkan dengan seksama pelajaran yang disampaikan oleh guru, dalam penggunaan metode guru menggunakan beberapa metode yang bervariasi seperti menggunakan tayangan video. Namun penulis melihat ada beberapa siswa yang tidak berniat bertanya terhadap materi pembelajaran yang belum dipahami, hal tersebut berakibat proses pembelajaran kurang berjalan dengan baik.

Hasil belajar yang dicapai siswa dalam pendidikan selalu menjadi sorotan utama karena hasil belajar merupakan kemampuan yang di peroleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, (Mayora, Junaidi, & Rusdi, 2018). Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Jurusan TKJ perlu adanya suatu strategi pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran bamboo dancing berupa suatu teknik pengembangan model *inside outside circle* dimana dalam pelaksanaannya pembelajaran diawali dengan pengenalan topik oleh guru. Guru bisa menuliskan topik tersebut dipapan tulis atau dapat pula guru bertanya jawab apa yang diketahui siswa mengenai topik itu. Selanjutnya siswa berdiri berhadapan dengan pasangannya sambil berdiskusi mengenai suatu topik untuk berbagi informasi dalam waktu yang bersamaan, kemudian siswa bergeser searah jarum jam untuk bertukar pasangan untuk berdiskusi dan berbagi informasi dengan pasangan yang baru (Ana, Rahmawanti, Dony, & Dancing, 2019). Hasil belajar yang dicapai siswa dalam pendidikan selalu menjadi sorotan utama karena hasil belajar merupakan kemampuan yang di peroleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Mayora et al., 2018).

METODE

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menganalisis data-data secara kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan kemudian menginterpretasikan hasil analisis tersebut untuk memperoleh kesimpulan dari

apa yang telah diteliti. Penelitian kuantitatif pola pikir kuantitatif yang terukur dan teramati. Penelitian ini bertujuan untuk menverifikasi atau menguji suatu gejala (Hidayati, 2020).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan. Dimana terdapat dua kelompok yang menjadi uji coba studi, kelompok pertama disebut kelas eksperimen dan kelompok kedua disebut dengan kelas kontrol. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini mendeskripsikan berbagai hal yang berhubungan dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK N 1 Kinali

Rancangan Penelitian

Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan *Bamboo dancing*.

Tabel 1. Rancangan penelitian *causal effect relationship*

Kelas	Perlakuan	Tes akhir
Eksperimen	T	X ²
Control	-	X ¹

Ket :

T = Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing*

X¹ = Hasil belajar dikelas eksperimen

X² = Hasil belajar dikelas control

Prosedur Penelitian :

1. Kenakan T₁, yaitu pretest untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum subjek diajar dengan menggunakan *Bamboo dancing*.
2. Kenakan Subjek dengan X, yaitu penggunaan *Bamboo dancing* dalam jangka tertentu
3. Berikan T₂, yaitu posttest untuk mengukur hasil belajar siswa setelah subjek dikenakan variabel eksperimental X.
4. Bandingkan T₁ dan T₂ untuk menentukan seberapa perbedaannya yang timbul, jika sekiranya ada, sebagai akibat penggunaan variabel eksperimental X.
5. Terapkan test statistik yang cocok dalam hal ini test, untuk menentukan apakah perbedaan itu signifikan.

Populasi Dan Sampel

Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian (Dari & Konsep, 2014). Secara umum yang menjadi Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK N 1 Kinali pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar

Tabel 2. Populasi penelitian pada siswa SMK N 1 Kinali kelas X TKJ tahun 2020 / 2021

No	Kelas	Jumlah siswa
1.	X TKJ 1	20
2.	X TKJ 2	18
3.	X TKJ 3	23
	Jumlah	61

Sumber: Guru Kejuruan TKJ Kelas X

Sampel

Metode ini dibagi menjadi beberapa teknik yaitu *accidental sampling*, *purposive sampling*, *quota sampling* dan *snowball sampling*. Dimana disini penelitian memilih salah satu teknik dari beberapa teknik yang terdapat di dalam *sampling nonprobabilitas* yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah sampel yang dipilih karena adanya

pertimbangan ciri-ciri tertentu yang sama. Karena penelitian eksperimen haruslah sama karakteristik atau ciri-cirinya.

Tabel 3. Sample penelitian pada Siswa Kelas X Mata Pelajaran komputer dan jaringan dasar SMK N 1 Kinali

No	Kelas	L	P	Jumlah Siswa
1	X TKJ 1 (kelas eksperimen)	14	6	20
2	X TKJ 2 (kelas kontrol)	6	26	23
Jumlah		20	32	43

Desain Penelitian

Model Desain

Desain penelitian tersebut merupakan eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelas saja tanpa kelas pembandingan, tetapi diawali dengan pretest dan diakhiri dengan posttest setelah diberikan perlakuan.

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Gambar 1. Skema Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = Nilai Pretest (Sebelum Perlakuan)

O_2 = Nilai Posttest (Setelah Perlakuan)

Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

a. Tahapan Persiapan

Pada tahapan ini dilakukan persiapan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses penelitian, dimana perangkat tersebut meliputi persiapan Satuan Pembelajaran (SP), Rencana Program Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), LCD, Komputer, Software, lembar pengamatan serta tes hasil belajar siswa.

b. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahapan ini mulai menjadi proses pembelajaran dalam kelas. Kelas kontrol (yang menggunakan metode pembelajaran tipe *bamboo dancing* konvensional) dan juga diajarkan materi komputer dan jaringan dasar.

c. Tahapan Evaluasi

Setelah tahapan pelaksanaan dilakukan maka tahapan terakhir yaitu tahapan evaluasi dimana peneliti memberikan tes atau soal-soal yang berkaitan dengan materi yang ada di mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kepada siswa dikelas yang menggunakan media konvensional (kelas kontrol) dan yang dikelas yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* konvensional (kelas eksperimen) dengan bentuk dan tingkat kesukaran soal yang sama sesuai dengan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) (Anisaunna'ah, 2015).

Instrumen Penelitian

a. Instrumen Tes

Instrumen tes ini diberikan untuk mengetahui sejauh mana perubahan kemampuan siswa sebelum dan setelah pembelajaran dilakukan pada kedua kelas.

- 1) Pretest merupakan tes yang dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.
- 2) Posttest yaitu tes yang dilaksanakan setelah perlakuan diberikan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa terhadap pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar

b. Instrumen Non Test

- 1) Skala Sikap

Instrumen skala sikap ini sangat berguna untuk memperoleh data berkenaan dengan respon siswa terhadap proses pembelajaran. Yakni sikap siswa terhadap pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dan terhadap pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan menggunakan penerapan *Bamboo dancing*

2) Pedoman Observasi

Pedoman Observasi ini digunakan untuk mengamati sikap dan perilaku dari peserta didik yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Hal yang menjadi bahan observasi adalah interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan materi selama proses pembelajaran.

Prosedur penelitian

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Secara garis besar prosedurnya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi ke sekolah.
2. Menyusun perangkat pembelajaran.
3. Menyusun instrumen penelitian.
4. Melakukan uji coba instrumen penelitian.
5. Melaksanakan penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Memilih sampel sebanyak dua kelas. Satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen (kelas yang memperoleh pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan penerapan model *Bamboo dancing* dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol (kelas yang memperoleh pembelajaran multimedia dengan model konvensional).
 - b. Melaksanakan pretest.
 - c. Penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol, kegiatan pembelajaran dibimbing oleh guru dari sekolah tersebut.
 - 1) Hal-hal yang disamakan adalah jumlah jam pelajaran dan materi pelajaran.
 - 2) Hal-hal yang dibedakan selaintenaga pengajar untuk masing-masing kelas adalah untuk kelas eksperimen dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar menggunakan pendekatan model *Bamboo dancing*, sedangkan untuk kelas kontrol dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar menggunakan pendekatan pembelajaran model konvensional.
 - d. Melaksanakan posttest pada kedua kelas tersebut.
 - e. angket kepada kelas eksperimen untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan menggunakan pendekatan *Bamboo dancing*.
 - f. Memberikan angket kepada kelas kontrol untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan menggunakan pendekatan model konvensional.
 - g. Mengolah data hasil penelitian.
 - h. Membuat analisis dan kesimpulan hasil penelitian berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan.
 - i. Menulis laporan penelitian (Sebagai, Satu, Untuk, Gelar, & Keperawatan, 2013).

Alat Pengumpulan Data

Pada pengerjaan tes berdasarkan petunjuk yang diberikan data penelitian antara objektif pilihan ganda. Tes bentuk objektif digunakan guna mengetahui hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Pada bentuk tes hasil berupa pilihan ganda dengan lima alternatif jawaban. Tes pilihan ganda terdiri dari keterangan atau pengertian yang belum lengkap sehingga untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang tersedia. Untuk mengetahui valid atau tidaknya item-item tersebut maka dapat menggunakan teknik korelasi sebagai teknik analisisnya yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- N = banyak pasangan data X dan Y
- $\sum X$ = Total jumlah dari variabel X
- $\sum Y$ = Total jumlah dari variabel Y
- $\sum X^2$ = Kuadrat dari total jumlah dari variabel X
- $\sum Y^2$ = Kuadrat dari total jumlah dari variabel Y
- $\sum XY$ = Hasil perkalian dari total jumlah variabel X dan variable y

Soal dikatakan valid bila:

- a) Bahan tes sesuai dengan bahan pelajaran yang diberikan
- b) Bahan tes sesuai dengan kurikulum.
- c) Sesuai dengan kemampuan dan pengalaman siswa.
- d) Koefisien korelasi selalu terdapat antar -1,00 sampai +1,00
 - Antara 0,800 sampai dengan 1,00 : sangat tinggi
 - Antara 0,600 sampai dengan 0,800 : tinggi
 - Antara 0,400 sampai dengan 0,600 : cukup
 - Antara 0,200 sampai dengan 0,400 : rendah
 - Antara 0,000 sampai dengan 0,200 : sangat rendah

Adapun cara mencari indeks kesukaran adalah dengan rumus:

$$p = \frac{B}{J_s}$$

Dimana:

- P = Indeks kesukaran
- B = Banyaknya siswa yang menjawab benar
- JS = Jumlah siswa peserta

Berikut rumus yang digunakan untuk menentukan daya pembeda:

$$D = P_A - P_B \quad \text{atau} \quad D = P_H - P_L$$

Keterangan :

- D = Tingkat indeks deskriminasi item
- $P_A - P_H$ = Proporsi peserta didik kelompok atas yang menjawab dengan benar butir soal yang bersangkutan.

Dimana P_A didapatkan dengan hasil yang digunakan dengan rumus seperti berikut:

$$P_A = P_H = \frac{BA}{JA}$$

Keterangan :

- BA = Banyaknya peserta didik kelompok atas yang dapat menjawab betul butir item yang bersangkutan.
- JA = Jumlah peserta didik yang termasuk kelompok atas.
- $P_B - P_L$ = Proporsi peserta didik kelompok bawah yang menjawab dengan benar butir soal yang bersangkutan.

Dimana P_B didapatkan dengan hasil yang digunakan dengan rumus seperti berikut:

$$P_B = P_L = \frac{B_s}{J_s}$$

Keterangan :

- B_s = Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang dapat menjawab soal dengan benar
- J_s = Jumlah peserta didik kelompok bawah

Kriteria :

- 0,70 ≤ D < 1,00 : Baik sekali
- 0,40 ≤ D < 0,70 : Baik
- 0,20 ≤ D < 0,40 : Cukup
- 0,00 ≤ D < 0,20 : Jelek

Untuk menentukan indeks reabilitas digunakan rumus KR20 sebagai berikut:

$$r_{ii} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[s^2 \sum \frac{pq}{S^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{ii} : Reabilitas tes secara keseluruhan
- p : Proporsi subjek yang menjawab benar
- q : Proporsi subjek yang menjawab salah
- Σpq : Jumlah hasil kali p dan q
- n : Banyaknya item
- s : Standard deviasi (akar varians)

Mengidentifikasi nilai koefisien reabilitas sebagai berikut:

- 0,00 ≤ r_{ii} < 0,20 : Sangat rendah
- 0,20 < r_{ii} ≤ 0,40 : Rendah
- 0,40 < r_{ii} ≤ 0,60 : Cukup tinggi
- 0,60 < r_{ii} ≤ 0,80 : Tinggi
- 0,80 < r_{ii} ≤ 1,00 : Sangat tinggi

Teknik Analisa Data

1. Uji Normalitas

Jika harga L₀ lebih kecil dari harga L_t maka pengujian data berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil perhitungan uji normalitas

Kelas	L ₀	L _t tabel	Kesimpulan	Keterangan
Eksperimen	1,223036228	0,206	L ₀ > L _t tabel	Data ditolak
Kontrol	0,350541994	0,190	L ₀ > L _t tabel	Data ditolak

2. Uji Homogenitas

Pengujian dengan tujuan melihat apakah kedua kelompok memiliki variasi yang homogenitas atau tidak. Pengujian dilakukan dengan uji F yaitu:

$$F = \frac{SI^2}{S2^2}$$

Keterangan :

- SI²: variansi terbesar
- S2²: Variansi terkecil
- F : Homogenitas variansi

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Data	Fhitung	Ftabel	Kesimpulan	Keterangan
Tes Akhir	1.2150878454	2,208368	Fhitung < Ftabel	Homogen

3. Uji hipotesis

Menarik kesimpulan apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model kooperatif tipe Bamboo dancing terhadap hasil belajar siswa dikelas X TKJ di SMK N 1 Kinali.

Tabel 6. Hasil perhitungan uji hipotesis

Data	t _{hitung}	T tabel	kesimpulan	Keterangan
Tes akhir	2.259107766	1.682	T _{hitung} > T _{tabel}	Tidak ada perbedaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Pada penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Sebelum dilaksanakannya penelitian ini peneliti terlebih dahulu melaksanakan proses pembelajaran dan mempersiapkan instrument penelitian. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah komputer dan jaringan dasar. Alasan peneliti memilih materi ini sebab peneliti berfikir materinya cocok dalam pembelajaran kooperatif tipe bamboo dancing sebab sudah dilengkapi dengan penjelasan yang sederhana dan gambar yang cukup jelas.

Soal yang diberikan terdapat 40 soal dengan alokasi waktu \pm 90 menit. Hasil dari kedua kelas tersebut yang sudah melakukan tes akan diolah dan dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. Berikut nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Bedasarkan tabel bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen adalah 81,225 sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata 69,5223809 jadi rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol. Pada jumlah siswa kelas eksperimen lebih banyak dari pada kelas control,hal ini terlihat paada rata-rata ketuntasan kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol kelas eksperimen jumlah siswa yang tuntas 15 siswa dari 20 siswa. Sedangkan pada kelas control yang tuntas terdiri dari 7 siswa dari 23 siswa. Berikut Hasil perhitungan data tes hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Data Tes Hasil Belajar Kedua Sampel

Kelas	N	\bar{X}	S^2	S	x maks	xmin	Tuntas	Tidak Tuntas
Eksperimen	20	81,225	17.128,40	12,11836	100	62.5	70%	25%
Control	23	69,5238095	28,14198	12,73821	100	55	30,43%	69,57%

Bedasarkan tabel 4.3 di atas, tampak bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen adalah 81,225 sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata 69,5223809 jadi rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol. Pada jumlah siswa kelas eksperimen lebih banyak dari pada kelas control,hal ini terlihat paada rata-rata ketuntasan kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol kelas eksperimen jumlah siswa yang tuntas 15 siswa dari 20 siswa. Sedangkan pada kelas control yang tuntas terdiri dari 7 siswa dari 23 siswa. Berdasarkan perbandingan presentase ketuntasan siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Maka dari penjelasan diatas penggunaan pembelajaran kooperatif tipe bamboo dancing pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK N 1 Kinali dapat membuat proses pembelajaran lebih baik.

Hasil Pengujian Analisis Item

a. Validitas item

Dari tabel perhitungan, sesuai dengan kriteria validitas item maka soal yang digunakan sebanyak 28 buah soal dari 40 buah soal sehingga soal yang dibuang sebanyak 22 soal.

b. Tingkat Kesukaran

Berdasarkan perhitungan tingkat kesukaran penggunaan uji coba soal dalam penelitian ini, berdasarkan soal sebanyak 40 soal dan diujicobakan pada siswa sebanyak 18 orang siswa, maka diperoleh hasil bahwa soal yang digunakan dapat dikategorikan atau kriteria tingkat kesukarannya mudah digunakan.

c. Daya Beda (P)

Berdasarkan perhitungan daya pembeda uji coba soal dalam penelitian ini, berdasarkan soal sebanyak 40 soal dan diujicobakan pada siswa sebanyak 18 orang siswa, maka diperoleh hasil bahwa soal dapat digunakan dengan kriteria daya pembeda cukup.

Analisis data

1. Uji Normalitas

Pada pelaksanaan uji normalitas ini menggunakan uji Lilliefors. Menggunakan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Berikut populasi yang diperoleh:

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Tes Hasil Belajar Kelas Sample dengan Uji Lilliefors

Kelas	L0	Ltabel	Kesimpulan	Keterangan
Eksperimen	1,223036228	0,206	$L0 > Ltabel$	Data ditolak
Kontrol	0,350541994	0,190	$L0 > Ltabel$	Data ditolak

Berdasarkan pada tabel di atas tampak kedua kelas sample mempunyai nilai L0 lebih besar dibanding Ltabel. Dari hal itu dapat disimpulkan data pada kedua kelas tersebut berdistribusi tidak normal

2. Uji Homogenitas

Hasil perhitungan pada uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas. Pada uji menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji F.

Tabel 9. Uji Homogenitas

Data	Fhitung	Ftabel	Kesimpulan	keterangan
Tes akhir	1,21508786	2,08368	$Fhitung < Ftabel$	Homogen

Rumus yang digunakan untuk mencari uji homogenitas sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 F1^2 &= \frac{S1^2}{S2^2} \\
 &= \frac{178,4896}{146,8944} \\
 &= 1,2150878454
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Ftabel &= f_{0,05} (n1-1)(n2-1) \\
 &= f_{0,05} (23-1)(20-1) \\
 &= f_{0,05} (22;19) \\
 &= 2,208368
 \end{aligned}$$

Berdasarkan Fhitung = 1,21508786 dan Ftabel 2,208368 = maka Fhitung < Ftabel, sehingga varian homogen.

3. Uji hipotesis

Pada hepotesis menggunakan rumus t, yang mana sebelumnya kita mencari S gabungan:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{\sqrt{(n1-1) S1^2 + (n2-1) S2^2}}{(n1+n2)-2} \\
 S &= \frac{\sqrt{(23-1) 178,4896 + (20-1) 146,8944}}{(23+20)-2} \\
 S &= \frac{\sqrt{(3.926,7712) + (2.790,9936)}}{41} \\
 S &= \frac{\sqrt{6.717,7648}}{41} \\
 S &= 1,9990724
 \end{aligned}$$

Sehingga harga t yaitu:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{81,23 - 70,33}{1,9990724 \sqrt{1+1}} \\
 t &= \frac{10,9}{2,259107766}
 \end{aligned}$$

Tabel 10. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Data	thitung	T tabel	kesimpulan	Keterangan
Tes akhir	2.259107766	1.682	Thitung>Ttabel	Tidak ada perbedaan.

Bedasarkan perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,259107766 > 2.020$) yang mana H_0 (Tidak ada Pengaruh Penggunaan kooperatif tipe bamboo dancing Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK N 1 Kinali) ditolak, maka H_a (Terdapat Pengaruh Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK N 1Kinali) diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data tes hasil belajar siswa terlihat bahwa hasil belajar komputer dan jaringan dasar siswa untuk kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas eksperimen adalah 81,23 sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata 70,33.

Hal ini serupa dengan Penelitian yang dilakukan oleh Fatimah Pratiwi (2016), “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2015/2016”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fatimah Pratiwi, berkaitan dengan hasil belajar pada peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar tes akhir kelas eksperimen sebesar 77,50 sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata 72,07. Bedanya dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif bamboo dancing dan bedanya lokasi penelitian serta mata pelajaran.

Disimpulkan bahwa jumlah siswa kelas eksperimen yang berada di atas Kriteria. Hasil tersebut menunjukkan bahwa “Terdapat perbedaan kemampuan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bamboo dancing pada Siswa Kelas X. SMK N 1 Kinali tahun pelajaran 2021.” Jadi, terlihat bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bamboo dancing mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nelly Ahviena Hifdziyah (2015), “Penerapan Metode Bamboo dancing intuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Tokoh-Tokoh Penting dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di MI Ta’mirul Wathon 01 Sikancil Larangan Brebes.” Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nelly, bahwa hasil belajar peserta didik meningkat. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar tes akhir kelas eksperimen sebesar 78,75 sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata 71,00. Bedanya dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif bamboo dancing dan bedanya lokasi penelitian serta mata pelajaran.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Fitri Susanti (2013) dengan judul skripsi, “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tari Bambu (Bamboo Dancing) pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VII SMP Negeri 2 X Koto Laweh”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitri Susanti, berkaitan dengan hasil belajar pada peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar tes akhir kelas eksperimen sebesar 78,50 sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata 74,00. Bedanya dengan penelitian yang

peneliti lakukan yaitu peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif bamboo dancing dan bedanya lokasi penelitian serta mata pelajaran.

KESIMPULAN

Bedasarkan penelitian yang penulis lakukan maka dapat disimpulkan: Pada rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 81,23 dan pada ketuntasan hasil belajar kelas kontrol adalah 70,33. Pada ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen adalah 70% dan kelas kontrol 30,43%, sebab $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.259107766 > 1.682$) yang mana H_0 ditolak. Pada judul yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa “Pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Ibamboo dancing* lebih baik dari siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional apalagi pada ini.” Pada terhadap hasil tes ahir yang cukup signifikan kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami perbedaan. Perbedaan terlihat pada kelas eksperimen terdapat 5 siswa tidak tuntas dan 15 orang yang tuntas sedangkan pada kelas kontrol terdapat 7 orang siswa yang tuntas dan 23 orang tidak tuntas. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan berdasarkan hasil Bab IV disimpulkan: “Terdapat Pengaruh Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe bamboo dancing Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK N 1 Kinali.

Saran

Bedasarkan kesimpulan di atas maka penulis ingin mengemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Guru, Dengan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe bamboo dancing semoga dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.
2. Siswa, Pada proses pembelajaran diharapkan siswa lebih aktif dan kritis terhadap materi pembelajaran yang dilakukan sehingga siswa tersebut selalu dapat meningkatkan prestasi belajarnya.
3. Peneliti Lainnya, Untuk peneliti berikutnya, diharapkan untuk dapat melanjutkan pengembangan dari penelitian ini, sesuai dengan pembahasan yang akan dibahas.
4. Pada penelitian ini masih terbatas pada hasil belajar siswa, oleh karena itu diharapkan untuk peneliti berikutnya untuk meneliti lebih dalam tentang aspek, definisi dan lainnya.

REFERENSI

- Ana, Sri Lestari, Rahmawanti, Novi, Dony, Novrian, & Dancing, Bamboo. (2019). *Bamboo Dancing Pada Materi Koloid Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sman 1 Wanaraya*. 2(November), 36–41.
- Anisaunnafi'ah, Rifka. (2015). Pengaruh model. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 95–111.
- Azmi, Sarah Nur. (2012). *Perbandingan antara Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD dengan Pembelajaran Konvensional dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar PAI*. 1–159.
- Dari, Ditinjau, & Konsep, Pemahaman. (2014). (1), (2), (2). (1).
- Hidayati, N. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (Ati) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik*.
- Mayora, Endang, Junaidi, Junaidi, & Rusdi, Rusdi. (2018). Hubungan Antara Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 X Koto Di Atas Kabupaten Solok Tahun Pelajaran 2017/2018. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(1), 254. <https://doi.org/10.24014/juring.v1i3.7274>
- Risqi Fajril, Almasri, Andris Syukur. (2015). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Jurusan Teknik Elektronika Di Smk Negeri 1 Sumatera Barat*.
- Sebagai, Diajukan, Satu, Salah, Untuk, Syarat, Gelar, Memperoleh, & Keperawatan, Magister Ilmu. (2013). *Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Magister Ilmu Keperawatan. Hakim*.