



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY-
TWO STRAY (TS-TS) BERBANTUAN LEMBAR KERJA
PESERTA DIDIK (LKPD) TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI KKPI
KELAS X SMK ANTONIUS SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2014/2015.**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

UNNES
Oleh
Prastuti NIM.5302411086
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

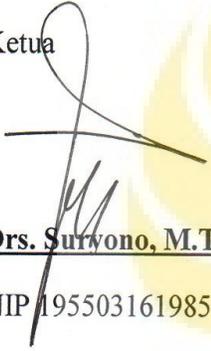
**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Skripsi Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis tanggal 5 November 2015.

Panitia Sidang Skripsi:

Ketua


Drs. Suryono, M.T

NIP 195503161985031001

Sekretaris


Feddy Setio P, S.Pd, M.T

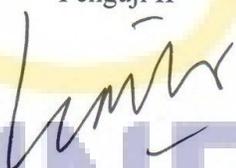
NIP 197808222003121002

Penguji I


Dr. H. M. Harlanu, M.Pd

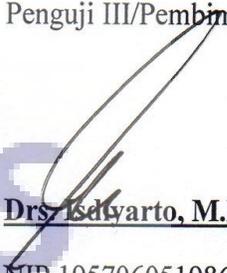
NIP 196602151991021001

Penguji II


Drs. R. Kartono, M.Pd

NIP 195504211985031003

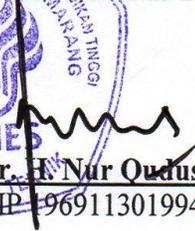
Penguji III/Pembimbing


Drs. Isdyarto, M.Pd

NIP 195706051986011001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



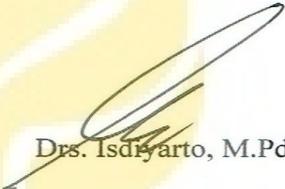

Dr. R. Nur Oudus, M.T
NIP 196911301994031001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

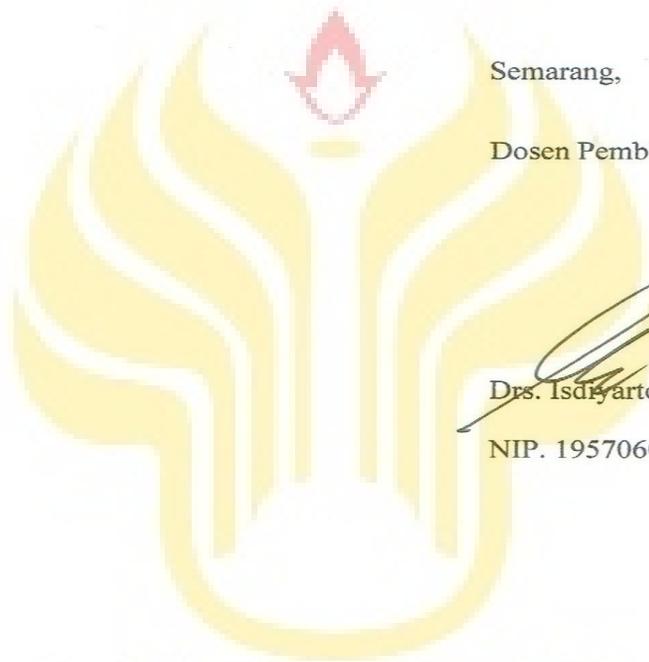
Semarang, Oktober 2015

Dosen Pembimbing



Drs. Isdiyarto, M.Pd.

NIP. 195706051986011001



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi atau tugas akhir benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, Oktober 2015

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jumji', is written over the right side of the UNNES logo.

Penulis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Prastuti, **Penerapan Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray (TS-TS) Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi KKPI Kelas X SMK Antonius Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015.** Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Jurusan Teknik Elektro. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Isdiyarto, M.Pd.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TS-TS), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Hasil Belajar Siswa.

Metode pengajaran yang digunakan di SMK Antonius Semarang adalah metode ceramah. Perumusan masalah adalah efektifkah model pembelajaran TS-TS berbantuan LKPD terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI di kelas X SMK Antonius Semarang. Tujuan mengetahui efektif atau tidaknya model pembelajaran TS-TS berbantuan LKPD terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI di kelas X SMK Antonius Semarang, mengetahui sikap setelah model pembelajaran TS-TS, mengetahui keterampilan setelah model pembelajaran TS-TS.

Tempat dilaksanakan di SMK Antonius Semarang, Subyek penelitian adalah siswa kelas X Multimedia. Prosedur penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi dan rekomendasi. Teknik pengumpulan data adalah dengan teknik tes dan teknik non tes. Instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah soal evaluasi untuk hasil belajar aspek pengetahuan, lembar observasi untuk hasil belajar aspek sikap dan penugasan untuk hasil belajar aspek keterampilan. Analisis data menggunakan metode deskriptif. Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif.

Hasil penelitian diperoleh ketuntasan klasikal hasil belajar aspek pengetahuan sebelum penggunaan TS-TS 47%, setelah menggunakan TS-TS 90,00%. Ketuntasan klasikal hasil belajar aspek sikap setelah TS-TS 91,67%. Sedangkan ketuntasan klasikal hasil belajar aspek keterampilan setelah TS-TS 93,33%.

Simpulan yang diperoleh adalah TS-TS berbantuan LKPD dapat membuat siswa tertarik dan aktif dengan ketuntasan klasikal sebesar 90,00% nilai rata – rata 79,67, model pembelajaran TS-TS berbantuan LKPD efektif dengan ketuntasan klasikal mencapai 90,00%. Saran yang berkaitan adalah model pembelajaran TS-TS berbantuan LKPD baik dilaksanakan oleh guru dikarenakan model ini efektif terhadap hasil belajar siswa, selain efektif baik diterapkan agar terciptanya suasana menyenangkan dan tidak membosankan.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- 📄 *Lebih baik merasakan sulitnya pendidikan sekarang dari pada rasa pahitnya kebodohan kelak.*
- 📄 *Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh.*
- 📄 *Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar dari pada ketakutanmu.*
- 📄 *“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.”(Confusius)*
- 📄 *Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.*

PERSEMBAHAN

1. *Untuk Allah SWT yang telah mendengarkan segala keluh kesah, do'a dan memberikan kelancaran dalam segala hal.*
2. *Kedua orang tuaku, suhari dan nur yati terimakasih atas semua kasih sayang, dukungan dan do'a yang tiada henti untuk anakmu.*
3. *Mba jaeni, mas tanto, mba santi, mba rotin, mas riyadi, mas tomo terimakasih atas dukungannya.*
4. *Ponakanku tersayang, Agha alzam arifin serta Ponakan-ponakanku lainnya.*
5. *Sahabatku Aulia fitriyani, farah ghaniyyah yang sudah menjadi sahabat yang luar biasa.*
6. *Mba Henny Prasetyani, yang sudah memotivasi.*
7. *Teman-teman kost Violetta in D'Hoy dan griya banarsari*
8. *Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa PTIK 2011*
9. *Pembaca yang budiman.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray (TS-TS) Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi KKPI Kelas X SMK Antonius Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015.

Selama menyusun skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan, kerjasama, pengarahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. H. Nur Qudus, M.T. Dekan Fakultas Teknik.
3. Drs. Suryono, M.T. Ketua Jurusan Teknik Elektro.
4. Feddy Setio Pribadi, S.Pd, M.T. Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
5. Dr. H. M. Harlanu, M.Pd, Dosen Penguji 1
6. Drs. R. Kartono, M.Pd, Dosen Penguji 2
7. Drs. Isdiyarto, M.Pd, Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
8. Drs. G. Eko Djumino, M.Si, Kepala Sekolah SMK Antonius Semarang

9. Tri Mulyono, S.Kom, Guru mata pelajaran KKPI yang telah memberikan arahan, bimbingan selama melakukan penelitian.
10. Peserta didik kelas XMultimedia SMK Antonius Semarang yang telah membantu proses penelitian.
11. Kedua orang tuaku dan keluarga besarku tercinta, atas doa, dan segala dukungannya hingga penulis bisa menyelesaikan studi ini.
12. Rekan-rekan PTIK 2011 yang telah membantu menyusun skripsi ini.
13. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dorongan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca demi kebaikan di masa yang akan datang.



Semarang, Oktober 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Masalah.....	6
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	6
1.2.2 Pembatasan Masalah.....	7
1.2.3 Perumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	9
2.1 HASIL BELAJAR.....	9
2.1.1 Belajar	9

2.1.1.1	Definisi Belajar.....	9
2.1.1.2	Prinsip Belajar	11
2.1.1.3	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	12
2.1.2	Pembelajaran	13
2.1.2.1	Definisi Pembelajaran	13
2.1.2.2	Efektivitas Pembelajaran	15
2.1.2.2.1	Ciri-ciri Efektivitas	16
2.1.2.2.2	Kriteria Efektivitas	17
2.1.2.2.3	Mengajar yang efektif.....	18
2.1.2.2.4	Belajar yang efektif	21
2.1.2.2.5	Indikator Efektivitas	24
2.1.3	Hasil Belajar.....	24
2.1.3.1	Definisi Hasil Belajar	24
2.1.3.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	27
2.2	<i>Cooperative Learning</i> (Pembelajaran Kooperatif).....	27
2.3	Two Stay Two Stray (TS-TS)	29
2.3.1	Definisi TS-TS	29
2.3.2	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TS-TS.....	31
2.4	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	32
2.5	Hakekat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).....	32
2.6	Kerangka Berpikir	34
2.7	Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....		37
3.1	Tempat dan Subjek Penelitian	37
3.2	Faktor yang Diteliti	37
3.3	Desain Penelitian	38
3.3.1	Perencanaan.....	40
3.3.2	Pelaksanaan	40

3.3.3	Pengamatan	41
3.3.4	Refleksi	41
3.3.5	Rekomendasi	42
3.4	Teknik Pengumpulan Data	42
3.4.1	Jenis Data	42
3.4.2	Teknik Pengumpulan Data	42
3.4.3	Instrumen	43
3.4.3.1	Tes	43
3.4.3.2	Non Tes (Observasi).....	44
3.4.3.3	Metode Pengambilan Data Tes.....	46
3.4.3.3.1	Judgement.....	46
3.5	Analisis Data	48
3.5.1	Teknis Analisis Data	48
3.5.1.1	Kuantitatif.....	48
3.5.2	Analisis tes hasil belajar aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap.....	52
3.5.2.1	Analisis tes hasil belajar aspek pengetahuan.....	53
3.5.2.2	Analisis tes hasil belajar aspek keterampilan	53
3.5.2.3	Analisis tes hasil belajar aspek sikap	54
3.5.3	Analisis Efektivitas Pembelajaran.....	55
3.5.4	Analisis Uji Perbedaan Dua Rata-Rata	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Hasil Penelitian.....	61
4.1.1	Deskripsi Data Hasil Penelitian	61
4.1.1.1	Data Pra Siklus	61
4.1.1.2	Data Siklus 1	63
4.1.1.3	Data Siklus 2	74
4.2	Pembahasan	84
4.2.1	Siklus 1.....	84

4.2.1.1	Perencanaan Tindakan.....	84
4.2.1.2	Pelaksanaan Tindakan	84
4.2.1.3	Observasi	86
4.2.1.4	Refleksi.....	87
4.2.1.5	Rekomendasi	87
4.2.2	Siklus 2.....	89
4.2.2.1	Perencanaan Tindakan.....	89
4.2.2.2	Pelaksanaan Kegiatan.....	89
4.2.2.3	Observasi	90
4.2.2.4	Refleksi.....	91
4.2.2.5	Rekomendasi	91
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		92
5.1	Simpulan.....	92
5.2	Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN.....		97



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi – Kisi Lembar Observasi Penilaian Aspek Sikap.....	44
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Aspek Keterampilan	46
Tabel 3. Kriteria ketuntasan minimal.....	51
Tabel 4. Variabel data hasil belajar aspek pengetahuan	53
Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Pengetahuan).....	53
Tabel 6. Variabel Data Aspek Keterampilan	54
Tabel 7. Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Keterampilan)	54
Tabel 8. Nilai dalam kompetensi aspek sikap kurikulum 2006 (KTSP).....	54
Tabel 9. Variabel Data Aspek Sikap Siswa berdasarkan tiap pertemuan	55
Tabel 10. Variabel Data Aspek Sikap berdasarkan tiap siklus	55
Tabel 11. Peningkatan Hasil Belajar (Aspek Sikap).....	55
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar dengan Efektivitas Pembelajaran.	56
Tabel 13. Analisis Efektivitas Pembelajaran	56
Tabel 14. Uji t hasil belajar pretes (pra siklus) – posttest 1 (siklus 1)	58
Tabel 15. Uji t hasil belajar posttest 1 (siklus 1) – posttest 2 (siklus 2).....	59
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Nilai Pra Siklus.....	62
Tabel 17. Distribusi Nilai Pra Siklus berdasarkan KKM.....	62
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Siklus 1.....	64
Tabel 19. Distribusi Nilai Posttest Siklus 1 berdasarkan KKM.....	65
Tabel 20. Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Keaktifan Siklus 1 (Pertemuan 1)	67
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Tanggung Jawab Siklus 1 (Pertemuan 1)67	67
Tabel 22. Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Fokus Siklus 1 (Pertemuan 1)	67
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Keaktifan Siklus 1 (Pertemuan 2)	68
Tabel 24. Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Tanggung Jawab Siklus 1 (Pertemuan 2)68	68
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Fokus Siklus 1 (Pertemuan 2)	68
Tabel 26. Distribusi Frekuensi Nilai Penugasan Siklus 1	70

Tabel 27. Distribusi kategori nilai Nilai Penugasan Siklus 1 berdasarkan KKM....	71
Tabel 28. Distribusi Frekuensi Nilai Postest Siklus 2.....	75
Tabel 29. Distribusi Nilai Postest Siklus 2 berdasarkan KKM.....	76
Tabel 30. Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Keaktifan Siklus 2 (Pertemuan 1)	77
Tabel 31. Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Tanggung Jawab Siklus 2 (Pertemuan 1).....	77
Tabel 32. Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Fokus Siklus 2 (Pertemuan 1)	78
Tabel 33. Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Keaktifan Siklus 2 (Pertemuan 2)	78
Tabel 34. Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Tanggung Jawab Siklus 2 (Pertemuan 2).....	78
Tabel 35. Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Fokus Siklus 2 (Pertemuan 2)	79
Tabel 36. Distribusi Frekuensi Nilai Aspek Keterampilan Siklus 2	81
Tabel 37. Distribusi kategori nilai Nilai Penugasan Siklus 1 berdasarkan KKM....	81



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Skema Diskusi Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) .	32
Gambar 2. Skema kerangka berpikir.....	35
Gambar 3. Skema prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK)	39
Gambar 4. Grafik Histogram Nilai Pra Siklus	63
Gambar 5. Grafik Histogram Nilai Siklus 1	65
Gambar 6. Grafik Histogram Nilai Keterampilan Siklus 1.....	71
Gambar 7. Grafik Histogram Nilai Siklus 2	76
Gambar 8. Grafik Histogram Nilai Aspek Keterampilan Siklus 2.....	82



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Nama Siswa Kelas X Multimedia	97
Lampiran 2. Pembagian Kelompok.....	98
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tatap Muka 1.....	99
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tatap Muka 2.....	103
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tatap Muka 3 dan 4.	107
Lampiran 6. Daftar Nilai Pretest Siswa.....	111
Lampiran 7. Daftar Nilai Posttest Siswa Siklus 1	112
Lampiran 8. Daftar Nilai Posttest Siswa Siklus 2	113
Lampiran 9. Daftar Nilai Sikap Siklus 1 (Pertemuan 1)	114
Lampiran 10. Daftar Nilai Sikap Siklus 1 (Pertemuan 2)	115
Lampiran 11. Daftar Nilai Sikap Siklus 2 (Pertemuan 1)	116
Lampiran 12. Daftar Nilai Sikap Siklus 2 (Pertemuan 2)	117
Lampiran 13. Daftar Nilai Keterampilan Siklus 1	118
Lampiran 14. Daftar Nilai Keterampilan Siklus 2	119
Lampiran 15. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 1	120
Lampiran 16. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 2	125
Lampiran 17. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 3	129
Lampiran 18. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 4	134
Lampiran 19. Instrumen Soal Pretest.....	136
Lampiran 20. Kunci Jawaban Soal Pretest.....	146
Lampiran 21. Instrumen Soal Posttest 1	149
Lampiran 22. Kunci Jawaban Soal Posttest 1	154
Lampiran 23. Instrumen Soal Posttest 2	155
Lampiran 24. Kunci Jawaban Soal Posttest 2	160
Lampiran 25. Surat Permohonan Izin Observasi	161
Lampiran 26. Surat Permohonan Izin Penelitian	162

Lampiran 27. Surat Pernyataan Validasi Instrumen	163
Lampiran 28. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	164
Lampiran 29. Dokumentasi.....	165



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini memiliki peranan yang penting dan melekat dalam kehidupan masyarakat. Selain untuk meningkatkan kualitas manusia, pendidikan juga bermanfaat bagi kemajuan negara. Sebagai generasi penerus bangsa, usaha sadar akan pendidikan telah diberikan semenjak dini. Menurut Djamarah (2010:22) pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mencetak generasi penerus yang lebih unggul di masa yang akan datang. Seperti tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tentang fungsi dan tujuan tertulis bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga demokratis, dan bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2006:7). Proses interaksi yang terjadi sering disebut dengan Proses Belajar Mengajar (PBM). Proses Belajar Mengajar meliputi tujuan, materi pelajaran, media, sumber, metode, Kegiatan Belajar

Mengajar (KBM) dan evaluasi belajar. Kegiatan Belajar Mengajar tak lepas dari tujuan dan peran guru dalam penentuan keberhasilan belajar siswanya.

Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa itu sendiri. Menurut Rifa'i & Anni (2009:85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena pencapaian penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar jika siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum dapat mencapai KKM. Oleh karena itu, guru perlu melihat kembali satuan pelajaran dan menelusuri kegiatan belajar mengajar untuk mengevaluasi proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Guru juga harus memperbaiki dan menyempurnakan kembali faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa, sehingga dapat mengurangi persoalan rendahnya hasil belajar.

Cara untuk mengukur keberhasilan belajar seseorang adalah dengan menggunakan hasil belajar. Menurut Sudjana (2009:34-35), hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional. Hal ini adalah karena isi rumusan tujuan instruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajarnya. Dalam bukunya, beliau juga mengungkapkan bahwa dalam batas tertentu tes

dapat digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar bidang afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang baik tentunya menjadi harapan bagi beberapa pihak seperti kepala sekolah, guru, dan orang tua/wali murid. Namun, hasil pada kenyataannya seringkali berbeda dengan yang diharapkan. Sebagian besar siswa memperoleh hasil belajar yang tidak sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 24 maret 2015 dengan guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Antonius Semarang, sekolah telah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang menuntut siswa untuk memahami pelajaran yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Namun permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran dikarenakan faktor dominasi guru sangat tinggi terlihat pada saat proses belajar mengajar berlangsung, dimana guru kurang berinteraksi dengan siswa sehingga siswa kurang bersemangat saat menerima pelajaran. Metode pengajaran yang digunakan adalah metode ceramah, sehingga komunikasi yang terjadi dalam kelas masih satu arah bukan dua arah. Sehingga membuat banyak siswa yang merasa jenuh dengan pembelajaran, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat sedang menjelaskan pelajaran, beberapa siswa juga terlihat asik mainan hp, game dan internet. Permasalahan lain yang muncul antara lain kesenjangan antara teori dan praktek, biasanya para siswa lebih berkompeten dalam praktek dibandingkan pemahaman teori. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat dilihat saat proses belajar mengajar berlangsung dan sebagian

besar siswa mendapatkan nilai antara 4 sampai dengan 9. Dari nilai tersebut 53% siswa belum mencapai KKM sebesar 75.

Dari permasalahan yang ada sangat cocok digunakan metode yang dapat membuat siswa melakukan kegiatan menyimak, memperhatikan, berkonsentrasi, berani berpendapat, berani bertanya, dan dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran, juga dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran. Apa yang sudah disebutkan diatas, pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Two Stay-Two Stray (TS-TS) berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Model pembelajaran TS-TS adalah “dua tinggal dua tamu” dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Dalam proses pembelajaran dengan model two stay two stray, secara sadar ataupun tidak sadar, siswa akan melakukan keterampilan yaitu membaca, berbicara, menulis dan menyimak. Ketika siswa menjelaskan materi yang dibahas oleh kelompoknya, maka tentu siswa yang berkunjung tersebut melakukan kegiatan menyimak atas apa yang di jelaskan oleh temannya. materi kepada teman lain. Demikian juga ketika siswa kembali ke kelompoknya untuk menjelaskan materi apa yang di dapat dari kelompok yang dikunjungi. Siswa yang kembali tersebut menjelaskan materi yang di dapat dari kelompok lain, siswa yang bertugas menjaga rumah menyimak hal yang dijelaskan oleh temannya. Salah satu kegiatan untuk ditingkatkan yaitu keterampilan menyimak. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TSTS seperti itu, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan menyimak secara langsung, Dengan

penerapan model pembelajaran TSTS, siswa juga akan terlibat secara aktif, sehingga akan memunculkan semangat siswa dalam belajar (aktif).

Dengan model pembelajaran Ts-Ts saat pembelajaran berlangsung mampu membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, bahwa TS-TS berbantuan LKPD efektif terhadap hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang diperoleh yaitu dengan ketuntasan klasikal siswa sebesar 90% dengan nilai rata-rata 79,67, dari hasil menggunakan model pembelajaran TS-TS sikap yang ditunjukkan siswa selain aktif juga siswa dapat merubah kebiasaan buruk seperti berbicara sendiri dengan temannya, mainan hp saat pelajaran berlangsung, main game, internet dan kurangnya konsentrasi dan perhatian terhadap pelajaran. Dengan model pembelajaran TS-TS berbantuan LKPD juga dapat menunjukkan bahwa siswa dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan dapat lebih disiplin dengan menggunakan penugasaan individu yang nantinya akan mendapatkan nilai untuk aspek keterampilan. Dengan demikian model pembelajaran TS-TS berbantuan LKPD cocok digunakan di SMK Antonius Semarang sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran agar siswa tidak jenuh dan bosan dengan metode pembelajaran ceramah.

1.2 Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

a. Faktor Guru

- 1) Guru kurang kreatif dalam penerapan suatu model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk berperan aktif
- 2) Guru dalam menyampaikan materi cenderung kurang menarik karena hanya menyampaikan materi dan soal saja.
- 3) Penyampaian konsep dari guru yang kurang dipahami oleh para siswa.

b. Faktor Siswa

- 1) Kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan.
- 2) Adanya perasaan segan atau malu untuk bertanya pada guru atau teman ketika mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi.
- 3) Rendahnya perhatian dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran yang menyebabkan mereka bergurau sendiri.
- 4) Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan malasnya siswa mencari referensi lain yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.

1.2.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, penelitian ini dibatasi pada Penerapan Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray (Ts-Ts) Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Kkpi kelas X SMK Antonius Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015.

1.2.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Efektifkah model pembelajaran Ts-TsBerbantuan LKPDterhadap hasil belajar pengetahuan mata pelajaran KKPI di kelas X SMK ANTONIUS SEMARANG?
- 2) Bagaimanakah nilai sikap setelah model pembelajaran TS-TS?
- 3) Bagaimanakah nilai keterampilan setelah model pembelajaran TS-TS?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari masalah yang ada, tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui efektif atau tidaknya model pembelajaran Ts-TsBerbantuan LKPDterhadap hasil belajar pengetahuan mata pelajaran KKPI di kelas X SMK ANTONIUS SEMARANG
- 2) Mengetahui sikap setelah model pembelajaran TS-TS.
- 3) Mengetahui keterampilan setelah model pembelajaran TS-TS.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan dan pengetahuan mengenai model Ts-Ts Berbantuan LKPD.

b. Bagi Siswa

Penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

c. Bagi Guru

Penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman materi pada siswa serta lebih profesional dan terampil dalam melaksanakan model pembelajaran Ts-Ts Berbantuan LKPD.

d. Bagi Sekolah

Penelitian diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah atau lembaga pendidikan di SMK sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

2.1 HASIL BELAJAR

2.1.1 Belajar

2.1.1.1 Definisi Belajar

Menurut beberapa ahli dalam (Suprijono,2012:2) didefinisikan oleh para pakar pendidikan mendefinisikan belajar adalah sebagai berikut :

1) Travers

Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

2) Geoch

Belajar adalah perubahan performance sebagai hasil latihan.

3) Gagne

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung sari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

4) Morgan

Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

5) Cronbach

Learning is shown by a change in behavior as a result of experience

(Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).

Sedangkan Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata, 1984: 252) belajar adalah proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan ditimbulkan oleh lainnya. Menurut Moh. Surya (1981:32) *definisi belajar* adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Kesimpulan yang bisa diambil dari kedua pengertian di atas, bahwa pada prinsipnya, belajar adalah perubahan dari diri seseorang. Menurut Winkel (1996:53) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstant. Menurut Hamalik (1983:28) mendefinisikan belajar adalah suatu pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Menurut Mahfud Shalahuddin (1990 : 29) dalam buku: Pengantar Psikologi Pendidikan, mendefinisikan bahwa: Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui pendidikan atau lebih khusus melalui prosedur latihan. Perubahan itu sendiri berangsur-angsur dimulai dari sesuatu yang tidak dikenalnya, untuk kemudian dikuasai atau dimilikinya dan dipergunakannya sampai pada suatu saat dievaluasi oleh yang menjalani proses belajar itu.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman yang diperoleh berkat adanya interaksi antar individu dengan lingkungan.

2.1.1.2 Prinsip Belajar

Menurut Suprijono (2012: 4), prinsip-prinsip belajar yaitu:

- 1) Prinsip belajar adalah perubahan perilaku.
- 2) Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Sedangkan prinsip lain dikembangkan oleh gagne dalam (Rifa'i dan Anni, 2010: 95) Pertama, prinsip keterdekatan (contiguity) menyatakan bahwa situasi stimulus yang hendak di respon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diinginkan. Kedua, prinsip pengulangan (repetition) menyatakan bahwa situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikkan, agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar. Ketiga, prinsip penguatan (reinforcement) menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan. Dengan kata lain pembelajar akan kuat motivasinya untuk mempelajari sesuatu yang baru apabila belajar yang telah dicapai memperoleh penguatan.

Dengan demikian prinsip belajar adalah aspek-aspek yang didalamnya terdapat proses-proses yang dapat mempengaruhi hasil dari belajar. Proses-proses tersebut berupa perubahan tingkah laku berdasarkan pengalaman dan penguatan berulang-ulangserta harus didasari kemauan dan kesenangan.

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2010: 97) faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup 1) kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; 2) kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan 3) kondisi sosial seperti kemampuan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sedangkan kondisi eksternal seperti 1) variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), 2) tempat belajar, 3) iklim, 4) suasana lingkungan, dan 5) budaya belajar masyarakat yang akan mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar.

Menurut Hamdani (2011:22) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus memperhatikan kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan, dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada diluar pribadi siswa, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar yang memadai, dan sebagainya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu kondisi internal dan kondisi eksternal siswa. Kondisi yang ada didalam diri siswa merupakan kondisi internal, meliputi: kondisi fisik, kondisi psikis, kondisi sosial, keterampilan, kemampuan, dan sebagainya. Sedangkan kondisi yang ada diluar diri siswa merupakan kondisi eksternal, meliputi: tempat belajar, iklim belajar, suasana lingkungan, variasi dan tingkat kesulitan materi, budaya belajar masyarakat, dan sebagainya.

2.1.2 Pembelajaran

2.1.2.1 Definisi Pembelajaran

Menurut Briggs 1992 dalam (Achmad Rifa'I, 2010 :191), menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (events) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Sedangkan Gagne 1981 dalam (Achmad Rifa'I, 2010 :192), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Oleh karena itu pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswanya hendaknya melalui suatu proses, cara, perbuatan karena siswa belum sepenuhnya paham. Agar semua itu dapat tercapai maka guru perlu melakukan suatu proses pembelajaran yang baik dan benar. Proses belajar mengajar juga merupakan proses komunikasi sehingga pembelajaran biasa dipakai sebagai pengganti padanan kata "*Instruction*" (Sundayana, 2013: 6). Asyhar juga (2012: 6)

menuliskan kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu “*instruction*”. *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Asyhar (2012: 7) melanjutkan pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Sedangkan menurut Sugandi (2007:34) beberapa teori belajar mendeskripsikan pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku si belajar, (Behavioristik).
- (2) Cara guru memberikan kesempatan kepada si belajar untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari, (Kognitif).
- (3) Memberikan kebebasan kepada si belajar untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya, (Psikomotorik).

Jadi, pengertian pembelajaran yaitu suatu kegiatan yang dirancang sedemikian rupa oleh guru sehingga memungkinkan siswa belajar secara optimal. Kegiatan tersebut dirancang dengan menarik dan disesuaikan dengan perkembangan siswa, digunakan untuk membantu, membimbing, memotivasi siswa, sehingga siswa tertarik untuk belajar.

2.1.2.2 Efektivitas Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan. Metode pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan instruksional khusus yang dicanangkan lebih banyak tercapai. Menurut Eggen dan Kauchak dalam (Fauzi : 2002) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif apabila siswa secara aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penentuan informasi (pengetahuan). Siswa tidak hanya pasif menerima pengetahuan yang diberikan guru. Hasil belajar ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa saja, tetapi juga meningkatkan keterampilan berfikir siswa. Jadi keefektifan pembelajaran yang dimaksud di sini adalah sejauh mana pembelajaran berhasil menjadikan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari ketuntasan belajar. Sedangkan efektivitas menurut E. Mulyasa (2007: 82) diartikan adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang akan dicapai. Suatu usaha dikatakan efektif apabila usaha itu mencapai tujuannya. Sedangkan efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan. Oleh karena itu diharapkan guru dapat membuat siswa dapat berperan secara aktif dalam menerima pengetahuan, sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai. Karena suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu berupa ketuntasan hasil belajar.

Dengan demikian efektivitas pembelajaran adalah proses pembelajaran di mana siswa berperan secara aktif dalam proses menerima pengetahuan sehingga terdapat kesesuaian antara tugas dan sasaran yang akan dicapai. Sehingga tujuan pembelajaran berupa ketuntasan hasil belajar dapat berhasil.

2.1.2.2.1 Ciri-ciri Efektivitas

Menurut Harry Firman (1987) keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b) Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- c) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan ciri program pembelajaran efektif seperti yang digambarkan diatas, keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Aspek hasil meliputi tinjauan terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti program pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek proses meliputi pengamatan terhadap keterampilan

siswa, motivasi, respon, kerjasama, partisipasi aktif, tingkat kesulitan padapenggunaan media, waktu serta teknik pemecahan masalah yang ditempuh siswa dalam menghadapi kesulitan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap fasilitas fisik dan bahan serta sumber yang diperlukan siswa dalam proses belajar mengajar seperti ruang kelas, laboratorium, media pembelajaran dan buku-buku teks.

2.1.2.2.2 Kriteria Efektivitas

Efektivitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Kriteria keefektifan dalam penelitian ini mengacu pada :

- a) Ketuntasan belajar, pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 85 % dari jumlah siswa telah memperoleh nilai 75 dalam peningkatan hasil belajar.
- b) Model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran (gain yang signifikan).
- c) Model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi

untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Serta siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan.

2.1.2.2.3 Mengajar yang efektif

Menurut Roestiyah (1982:44) mengajar yang efektif ialah mengajar yang dapat membawa belajar anak yang efektif pula. Untuk melaksanakan mengajar yang efektif diperlukan syarat-syarat sebagai berikut :

- a) Belajar secara aktif baik mental atau fisik. Didalam belajar anak harus mengalami aktifitas mental.
- b) Harus dapat mempergunakan banyak metode waktu mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian bahan pelajaran lebih menarik perhatian anak, mudah diterima anak, dan kelas menjadi hidup. Metode penyajian yang selalu sama akan membosankan bagi anak.
- c) Motivasi, hal ini sangat berperan pada kemajuan perkembangan anak selanjutnya melalui proses belajar. Bila motivasi guru tepat mengenai sasaran akan meningkatkan kegiatan anak belajar. Dengan tujuan yang jelas anak akan belajar lebih tekun, lebih giat dan bersemangat.
- d) Kurikulum yang baik dan seimbang. Kurikulum sekolah yang memenuhi ketentuan masyarakat dikatakan bahwa kurikulum itu baik dan seimbang
- e) Mempertimbangkan pada perbedaaan individual
- f) Selalu membuat perencanaan sebelum mengajar. Dengan persiapan mengajar guru akan mantap didepan kelas.

- g) Pengaruh guru yang sugestif perlu diberikan pula kepada anak. sugesti yang kuat akan merangsang anak untuk lebih giat belajar.
- h) Harus memiliki keberanian, menghadapi murid-muridnya juga masalah-masalah yang timbul waktu proses belajar mengajar berlangsung.
- i) Mampu menciptakan suasana yang demokratis di sekolah.
- j) Pada penyajian bahan pelajaran pada anak, guru perlu memberikan masalah-masalah yang merangsang anak perfiikir. Rangsangan yang mengena sasaran menyebabkan anak dapat mereaksi dengan tepat terhadap persoalan yang dihadapinya.
- k) Semua pelajaran yang diberikan pada anak perlu diintegrasikan, sehingga anak memiliki pengetahuan yang terintegrasi tidak terpisah-pisah.
- l) Pelajaran disekolah perlu dihubungkan dengan kehidupan yang sebenarnya di masyarakat.
- m) Dalam interaksi belajar mengajar guru harus banyak memberi kebebasan pada anak, untuk dapat menyelidiki sendiri, mengamati sendiri, belajar sendiri, mencari pemecahan masalah sendiri.
- n) Pengajaran remedial

Banyak faktor menjadi penyebab kesulitan belajar. Guru perlu meneliti faktor-faktor itu, agar dapat memberikan diognosa kesulitan belajar dan menganalisa kesulitan-kesulitan itu. Mengajar yang efektif ini dapat dikemukakan suatu pendapat lain yang dapat menjadi pertimbangan juga.

pendapat ini mengatakan bahwa mengajar yang efektif perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

1) Penguasaan bahan pelajaran.

Guru harus menguasai bahan pelajaran sebaik mungkin, sehingga dapat membuat perencanaan pelajaran dengan baik.

2) Cinta kepada apa yang diajarkan

Guru yang mencintai pelajaran yang diberikan, akan berusaha mengajar yang efektif, agar pelajaran itu dapat menjadi milik anak sehingga akan berguna bagi kehidupannya kelak.

3) Pengalaman pribadi dan pengetahuan yang telah dimiliki anak. Pengetahuan yang dibawa anak dari lingkungan keluarganya, dapat memberi sumbangan yang besar bagi guru mengajar.

4) Variasi metode

Waktu guru mengajar bila hanya menggunakan salah satu metode maka akan membosankan, anak tidak tertarik perhatian pada pelajaran. Dengan variasi metode dapat meningkatkan kegiatan belajar anak.

5) Seorang guru harus menyadari bahwa dirinya tidak mungkin menguasai dan mendalami semua bahan pelajaran. Maka seorang guru harus selalu menambah ilmunya, dan mengadakan diskusi ilmiah dengan teman seprofesi, agar dapat meningkatkan kemampuannya mengajar.

- 6) Bila guru mengejar harus selalu memberikan pengetahuan yang actual dan dipersiapkan sebaik-baiknya.
- 7) Guru harus berani memberikan pujian, pujian diberikan dengan tepat, dapat mengakibatkan anak mempunyai sikap yang positif, dari pada guru selalu mengkritik dan mencela. Pujian dapat memotivasi belajar anak yang positif.
- 8) Seorang guru harus mampu menimbulkan semangat belajar secara individual.

Dengan demikian syarat-syarat atau hal-hal yang dapat diuraikan untuk meningkatkan mengajar guru supaya efektif. Di masyarakat modern, mengajar yang efektif dituntut dengan sendirinya pada para pengajar.

2.1.2.2.4 Belajar yang efektif

Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, untuk meningkatkan cara belajar yang efektif harus memperhatikan beberapa hal yakni :

a) Kondisi internal

Yang dimaksud kondisi internal yaitu kondisi yang ada dalam diri siswa itu sendiri misal kesehatannya, keamanannya, ketentramannya.

Menurut Maslow sebagaimana yang dikutip Roestiyah (1982 : 167-168)

ada 5 jenjang kebutuhan primer manusia yang harus dipenuhi yaitu :

a. Kebutuhan fisiologis (kebutuhan jasmani manusia)

Untuk dapat belajar yang efektif, siswa harus sehat jangan sampai sakit yang dapat mengganggu kerja otak yang mengakibatkan terganggunya kondisi dan konsentrasi belajar.

b. Kebutuhan akan keamanan.

Perasaan kecewa, dendam, takut akan kegagalan tidak seimbang mental dan kegoncangan-kegoncangan emosi yang lain dapat mengganggu kelancaran belajar seseorang. Oleh karena itu agar cara belajar siswa dapat ditingkatkan kearah yang efektif, maka siswa harus dapat menjaga keseimbangan emosi, sehingga perasaan aman dapat tercapai dan konsentrasi pikiran dapat dipusatkan pada materi pelajaran yang ingin dipelajari.

c. Kebutuhan akan kebersamaan dan cinta

Keinginan untuk diakui sama dengan orang lain merupakan kebutuhan primer yang harus dipenuhi. Oleh karena itu belajar bersama dengan kawan-kawan lain dapat meningkatkan pengetahuan dan ketajaman berfikir siswa.

d. Kebutuhan akan status. Misalnya keinginan akan keberhasilan (optimis)

e. *Kebutuhan self-actualisation*

Belajar yang efektif dapat diciptakan untuk memenuhi kebutuhan self ,
imageseseorang.

b) *Kondisi external*

Yang dimaksud dengan kondisi external adalah kondisi yang ada
diluar diri

pribadi manusia, umpamanya kebersihan rumah, penerangan, serta keadaan
lingkungan fisik yang lain. Untuk dapat belajar yang efektif diperlukan
lingkungan fisik yang baik atau teratur misalnya :

- a. Ruang belajar harus bersih, tak ada bau-bauan yang dapat mengganggu konsentrasi pikiran.
- b. Ruang cukup terang, tidak gelap yang tidak mengganggu mata.
- c. Cukup sarana yang diperlukan untuk belajar, misalnya alat pelajaran, buku-buku, dan sebagainya.

c) *Strategi belajar*

Belajar yang efisien dapat tercapai apabila dapat menggunakan strategi belajar yang tepat. Strategi belajar dapat diperlukan untuk dapat mengatur waktu yang seefisien-efisiennya dan mencapai hasil yang semaksimal-maximalnya. Dibawah ini diberikan beberapa pedoman pelaksanaan cara belajar yang efektif untuk dapat dipelajari agar dapat membantu siswa dalam belajar.

- a. Cara menyetur waktu belajar
- b. Cara mempelajari bahan pelajaran
- c. Cara mempelajari buku bacaan

2.1.2.2.5 Indikator Efektivitas

Berikut kriteria ketuntasan hasil belajar siswa disertai Indikator Efektivitas pembelajaran dari Penelitian Tindakan Kelas ini telah tercapai jika:

Hasil belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran Ts-Ts Berbantuan LKPD mencapai ketuntasan belajar yaitu $\geq 85\%$ peserta didik dalam kelas memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan KKM. KKM dalam penelitian ini adalah 75.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Definisi Hasil Belajar

Setelah mengetahui pengertian belajar dan faktor yang mempengaruhinya, maka akan dikemukakan apa itu hasil belajar. Nana Sudjana (2005: 5) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami kegiatan belajar.

Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung dengan apa yang dipelajari oleh pembelajaran (Rifa'I dan Anni, 2009: 85).

Arikunto, diacu dalam Ekawarna (2013:70) yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau kata-kata baik, sedang, kurang, dan sebagainya. Eko Putro Widoyoko (2009:1), mengemukakan bahwa hasil belajar terkait dengan pengukuran, kemudian akan terjadi suatu penilaian dan menuju evaluasi baik menggunakan tes maupun non-tes. Pengukuran, penilaian dan evaluasi bersifat hirarki. Evaluasi didahului dengan penilaian (assessment), sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran.

Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2010: 22-31) mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

- 1) Ranah kognitif Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah: (1) Pengetahuan (2) Pemahaman (3) Aplikasi (4) Analisis (5) Sintesis (6) Evaluasi
- 2) Ranah Afektif Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut. (1) *Receiving/ attending*

(penerimaan) (2) *Responding* (jawaban) (3) *Valuing* (penilaian) (4) Organisasi (5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

- 3) Ranah Psikomotor Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: (1) gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar; (2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar; (3) kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain; (4) kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan; (5) gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks; (6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Nana Sudjana, 2005: 23). Dalam pembatasan hasil pembelajaran yang akan diukur, peneliti mengambil ranah kognitif pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3).

2.1.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor dari dalam (faktor internal) maupun faktor dari luar (faktor eksternal). Menurut Suryabrata (1982:27) yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologi dan faktor psikologis (misalnya kecerdasan, motivasi berprestasi, dan kemampuan kognitif), sedangkan yang dimaksud faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan faktor instrumental (misalnya guru, kurikulum, dan model pembelajaran). (Ekawarna, 2013:77)

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. (Rusman, 2013 :123)

Jadi, Hasil belajar yang optimal juga dipengaruhi oleh motivasi yang kuat dari dalam diri siswa.

2.2 *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif)

Cooperative Learning (Pembelajaran Kooperatif) merupakan model pembelajaran berbasis sosial. Menurut teori Vygotsky dalam Suprijono (2012:56) model pembelajaran kooperatif adalah penekanan belajar sebagai proses dialog interaktif. *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif) merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok belajar yang anggotanya terdiri dari tingkat kemampuan (tinggi, sedang dan rendah), ras,suku serta budaya yang berbeda-beda.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen dan dikelompokkan dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Model pembelajaran kooperatif ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Ibrahim, dkk., 2000) :

1. Siswa belajar dalam kelompok, secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
2. Kelompok siswa terdiri dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Jika di dalam kelas terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan dalam setiap kelompok terdiri dari ras, suku, budaya, dan jenis kelamin yang berbeda pula.
4. Penghargaan lebih diutamakan pada kerjasama kelompok daripada perorangan.

Isjoni (Stahl, 2009) menyatakan dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif, siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*), seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, aktif bertanya, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa setia kawan, dan mengurangi perilaku yang menyimpang di kelas. Menurut Anita Lie (2008) model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif

yaitu pembelajaran yang bercirikan saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi promotif, komunikasi antar anggota, pemrosesan kelompok.

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa metode antara lain sebagai berikut (Slavin, 2009:11-25):

- 1) *Student Team Achievement Division (STAD)*
- 2) *Teams Games Tournament (TGT)*
- 3) *Jigsaw II*
- 4) *Team Accelerated Instruction (TAI)*
- 5) *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)*
- 6) *Group Investigation*
- 7) *Learning Together*
- 8) *Two Stay Two Stray (TS-TS)*
- 9) *Complex Instruction*
- 10) *Strukture Dyadic Methods*

2.3 Two Stay Two Stray (TS-TS)

2.3.1 Definisi TS-TS

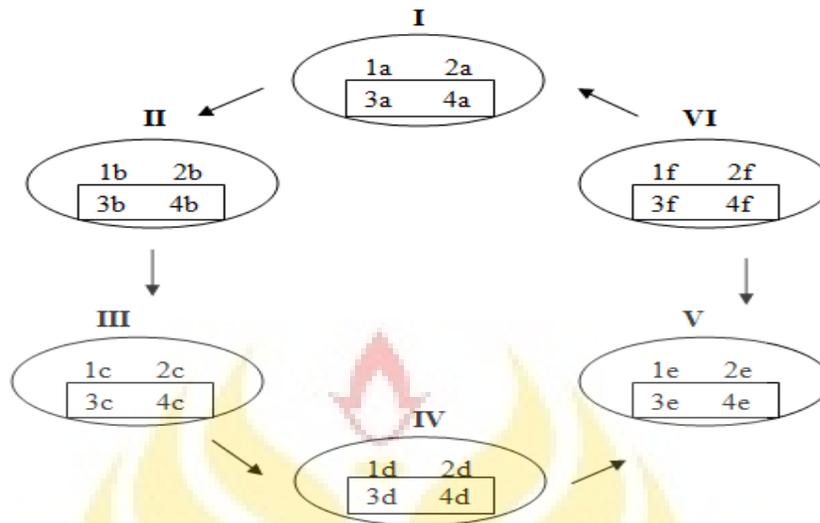
Model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS pertama kali dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. TS-TS berasal dari bahasa Inggris yang berarti “dua tinggal dua tamu”. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain (Isjoni, 2009).

Menurut Suyatno (2009) model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, dan laporan kelompok. Menurut Suprijono (2009) model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS atau dua tinggal dua tamu diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi intrakelompok selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah selesai melaksanakan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik siswa yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

2.3.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TS-TS

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TS-TS sebagai berikut :

- (1) Guru menyampaikan materi pelajaran atau permasalahan kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
- (2) Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen dengan kemampuan berbeda-beda baik tingkat kemampuan (tinggi, sedang, dan rendah) maupun jenis kelamin.
- (3) Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau tugas untuk dibahas dalam kelompok.
- (4) Siswa 2-3 orang dari tiap kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mencatat hasil pembahasan LKS atau tugas dari kelompok lain, dan sisa kelompok tetap dikelompoknya untuk menerima siswa yang bertamu ke kelompoknya.
- (5) Siswa yang bertamu kembali ke kelompoknya masing-masing dan menyampaikan hasil kunjungannya kepada teman yang tetap berada dalam kelompok. Hasil kunjungan dibahas bersama dan dicatat.
- (6) hasil diskusi kelompok dikumpulkan dan salah satu kelompok mempresentasikan jawaban mereka, kelompok lain memberikan tanggapan.
- (7) Guru memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang benar.
- (8) Guru membimbing siswa merangkum pelajaran.
- (9) Guru memberikan penghargaan secara kelompok.



Gambar 1. Skema Diskusi Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS)

Keterangan :

-  = Kelompok
-  = Peserta didik yang bertamu ke kelompok lain.
-  = Arah perpindahan peserta didik sebagai tamu

2.4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD dalam penelitian ini merupakan salah satu bentuk bahan ajar tertulis yang berupa lembaran kertas berisi *good question* yang dapat menuntun peserta didik seolah-olah menemukan konsep sendiri. Dengan berbantuan LKPD dapat membantu terlaksananya proses belajar mengajar.

2.5 Hakekat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

Mata pelajaran KKPI merupakan salah satu mata pelajaran kelompok adaptif di SMK. Mata pelajaran KKPI mulai diimplementasikan pada Kurikulum SMK edisi 2004 sampai diterapkannya KTSP Nasional Republik Indonesia. Mata

pelajaran KKPI perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global. Untuk menghadapinya diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas.

Pada hakekatnya, kurikulum mata pelajaran KKPI menyiapkan peserta didik agar dapat terlibat pada perubahan yang pesat dalam dunia kerja maupun kegiatan lainnya yang mengalami penambahan dan perubahan dalam variasi penggunaan teknologi. Peserta didik menggunakan perangkat komputer untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis dan saling bertukar informasi secara kreatif namun bertanggungjawab. Peserta didik belajar bagaimana cara menggunakan komputer dan mengelola berbagai informasi yang didapat agar dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan masyarakat, komunitas dan budaya. Penambahan kemampuan karena penggunaan komputer dan pengelolaan informasi akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri, sehingga peserta didik dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan dimana penggunaan komputer dan pengelolaan informasi secara tepat dan optimal, termasuk apa implikasinya saat ini dan dimasa yang akan datang.

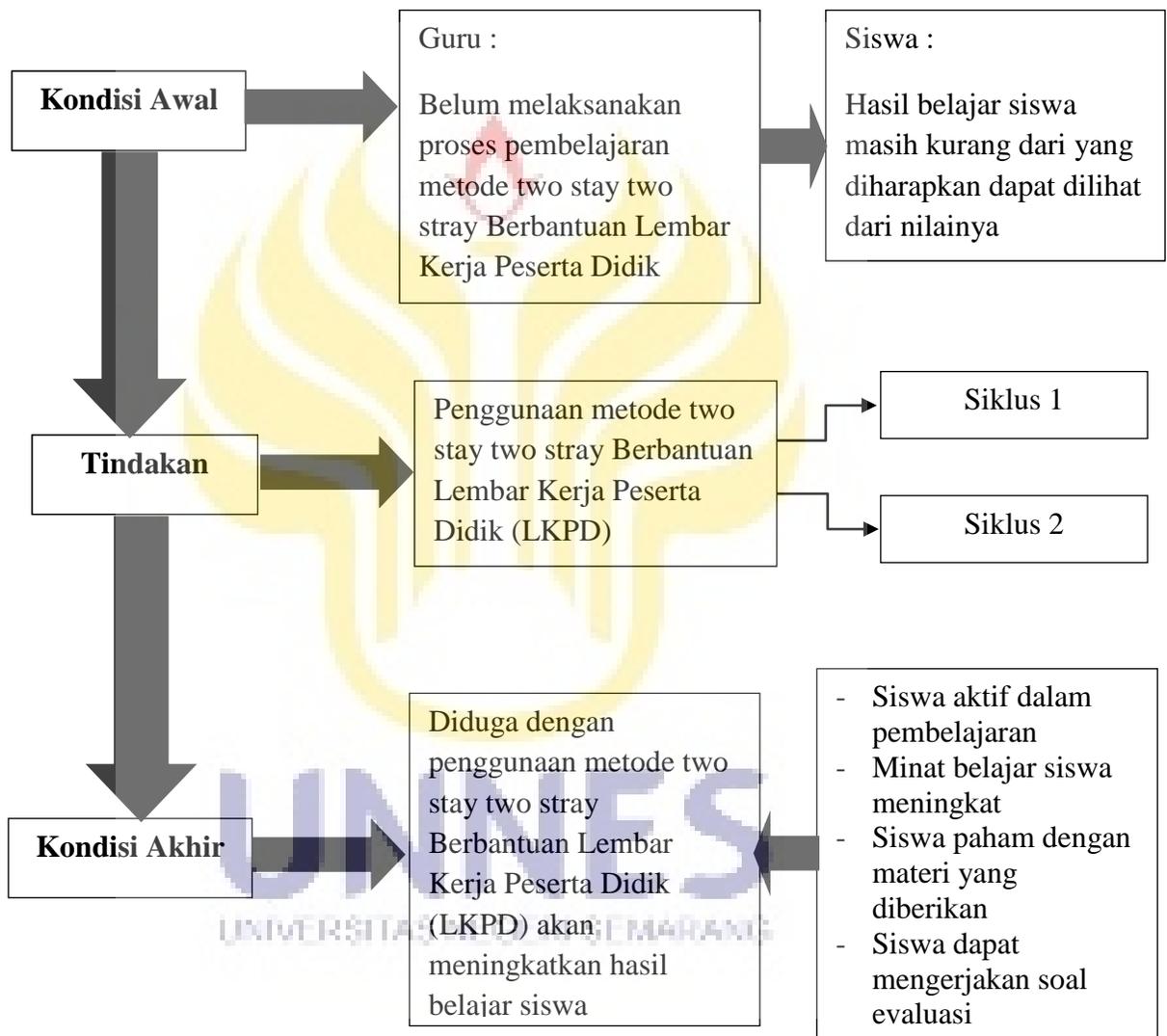
2.6 Kerangka Berpikir

Salah satu alternatif yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *two stay two stray*, karena dalam model pembelajaran TS-TS ini melibatkan siswa secara aktif, mengembangkan pengetahuan secara mandiri, sikap, dan keterampilannya. Selain itu, komponen-komponen yang terstruktur dalam model TS-TS memungkinkan terciptanya rasa percaya diri pada siswa dan kekompakan hubungan antar anggota kelompok. Pada tahap awal siswa diberikan soal pretest yaitu soal dari materi yang akan disampaikan untuk mengetahui keadaan awal siswa. Setelah itu guru memberlakukan siswa dan memberikan materi dengan model pembelajaran TS-TS. Untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar KKPI diperlukan media/alat yang menarik, misalnya LKPD manipulatif yang dikemas sedemikian rupa sehingga proses belajar peserta didik menjadi aktif dan menarik. Pada tahap akhir pembelajaran guru memberikan siswa berupa soal posttest untuk mengetahui hasil model pembelajaran TS-TS. Kemudian hasil dari pretest dan posttest dibandingkan.

Dengan menggunakan model pembelajaran TS-TS bantuan LKPD diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu minimal 85% dari jumlah siswa dapat mencapai KKM khususnya dalam belajar KKPI sehingga hasil belajar dapat dicapai secara optimal. Dengan hal ini diharapkan siswa akan merasa senang, tertarik dan memiliki rasa percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dalam

pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat skema kerangka berpikir berikut

ini :



Gambar 2. Skema kerangka berpikir

Sebelum merumuskan hipotesis, harus terlebih dahulu dirumuskan kerangka berfikir yang nantinya akan ditemukan kesimpulan sementara. Kerangka berfikir yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Efektivitas pembelajaran pada materi KKPI dengan model Ts-Ts berbantuan LKPD akan membuat tujuan pembelajaran berupa hasil belajar pengetahuan akan tercapai.
2. Hasil belajar aspek sikap setelah diterapkan model pembelajaran TS-TS.
3. Hasil belajar aspek keterampilan setelah diterapkan model pembelajaran TS-TS.

2.7 Hipotesis

1. Pembelajaran model TS-TS berbantuan LKPD efektif terhadap hasil belajar pengetahuan siswa kelas X SMK Antonius Semarang pada materi KKPI.
2. Dapat mengetahui nilai sikap setelah diterapkan model pembelajaran TS-TS.
3. Dapat mengetahui nilai keterampilan setelah diterapkan model pembelajaran TS-TS.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

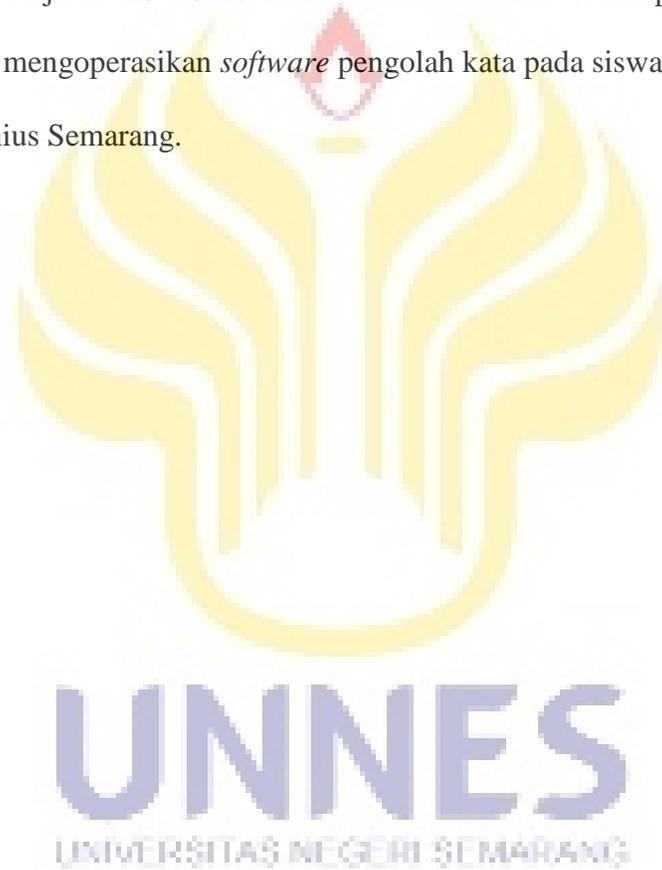
5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Two Stay Two Stray berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat meningkatkan hasil belajar serta efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh faktor – faktor sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran TS-TS berbantuan LKPD pada siswa kelas X Multimedia SMK Antonius Semarang mata pelajaran KKPI dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran dengan pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 90,00% dengan nilai rata – rata 79,67.
2. Model pembelajaran TS-TS berbantuan LKPD efektif terhadap hasil belajar pengetahuan siswa kelas X Multimedia SMK Antonius Semarang. Dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang mengalami kenaikan pada setiap kegiatan dan juga hasil akhir nilai hasil belajar siswa pada kegiatan siklus 2. Ketuntasan klasikal mencapai 90,00% dengan kriteria efektifitas efektif.
3. Hasil belajar aspek sikap setelah model pembelajaran TS-TS pada siklus 1 ketuntasan klasikal mencapai 43,34%, pada siklus 2 ketuntasan klasikal mencapai 91,67%.

4. Hasil belajar aspek keterampilan setelah model pembelajaran TS-TS pada siklus 1 ketuntasan klasikal mencapai 83,33%, pada siklus 2 ketuntasan klasikal mencapai 93,33%.

Berdasarkan beberapa kesimpulan diatas, maka diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran TS-TS berbantuan LKPD efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi mengoperasikan *software* pengolah kata pada siswa kelas X Multimedia SMK Antonius Semarang.



5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian mengenai Peningkatan hasil belajar siswa model pembelajaran TS-TS berbantuan LKPD adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran TS-TS berbantuan LKPD baik dilaksanakan oleh guru dikarenakan model ini efektif terhadap hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.
2. Selain efektif terhadap hasil belajar aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan model pembelajaran TS-TS berbantuan LKPD baik diterapkan agar terciptanya suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa merasa tidak jenuh dengan pembelajaran yang monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zaenal dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Zainal. 1991. *Evaluasi Instruksional Prinsip-Teknik-Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Sebelas Maret University Press
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Selatan: Referensi.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara
- KBBI, Tim Penyusun. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Priyatno, Dwi. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS dan Tanya Jawab Ujian Pendadaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Republik Indonesia. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Rifa'I, Ahmad dan Chatarina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana. 2009. *Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensinde.

Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

Suprijono, Agus.2012.*Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto, M.Pd.2011.Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

