

RINGKASAN SKRIPSI

Rahmanto 611100082, Skripsi berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Pada Materi Mengidentifikasi Menu dan Ikon Perangkat Lunak Pengolah Kata terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau". masalah umum dalam penelitian ini " Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII SMP Negeri 3 sekadau hilir kabupaten sekadau". sedangkan sub masalah lainnya adalah: 1) Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two stray* pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII C SMP Negeri 3 Sekadau Hilir ? 2) Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sesudah diajarkan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two stray* pada materi mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII C SMP Negeri 3 Sekadau Hilir? 3) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two stray* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII C SMP Negeri 3 Sekadau Hilir ?.

Metode dan bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian pre-experimental design. Lokasi yang menjadi tempat penelitian yaitu SMP Negeri 3 Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau, dengan subjek penelitian yang terdiri dari kepala sekolah, guru bidang studi, dan seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 105 siswa. dengan sampel yang diambil dari salah satu kelas VIII yaitu kelas VIII C yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengukuran yaitu berupa pretest dan posttest. sedangkan alat pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan yakni terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* di kelas VIII C Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau. Dan kesimpulan dari rumusan sub-sub masalah penelitian tersebut sebagai berikut: 1) Rata-rata hasil belajar

siswa sebelum diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII C SMP Negeri 3 Sekadau Hilir sebesar 63,50. 2) Rata-rata hasil belajar siswa sesudah diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII C SMP Negeri 3 Sekadau Hilir sebesar 70,83. 3) Terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan signifikansi $0,000 < 0,01$ pada materi mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata dikelas VIII C SMP Negeri 3 Sekadau Hilir.

Selama melaksanakan penelitian, terdapat beberapa hal yang menjadi kendala yang dilihat oleh peneliti seperti: membutuhkan waktu yang lama dalam proses belajar mengajar, siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga) dan Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas. Maka dalam hal ini peneliti ingin menyampaikan beberapa saran yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan baik bagi siswa, guru, maupun peneliti, adapun saran yang dapat disampaikan peneliti seperti : 1) Dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan, guru hendaknya mempertimbangkan kesesuaian dengan materi yang akan disampaikan. 2) Dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, guru diharapkan lebih aktif untuk mengontrol setiap kelompok- kelompok dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga terjadi kerjasama yang baik antara sesama siswa. 3) Bagi sekolah dan guru bidang studi diharapkan lebih memperhatikan dan menyediakan berbagai media- media yang mendukung dalam proses pembelajaran TIK.