

ABSTRAK

Suci Rahmawati
NIM. 2521.131

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Kuliner Di SMK Negeri 3 Payakumbuh.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika yang belum mencapai ketuntasan belajar. Berbagai permasalahan yang muncul berawal dari proses pembelajaran yang kurang efektif. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu strategi yang dianggap sesuai adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing*, karena dapat mendorong siswa untuk bekerja sama, saling bertukar informasi, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X Kuliner di SMK Negeri 3 Payakumbuh. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*, menggunakan desain *Non-Equivalent Control Group Design*.

Berdasarkan hasil analisis data tes hasil belajar siswa, diperoleh nilai thitung sebesar 3,128 dengan derajat kebebasan (df) = 70 dan taraf signifikansi 0.05 diperoleh *signifikasi (2-tailed)* = 0.0003 (<0.005). Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* berpengaruh signifikansi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Adapun besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran tersebut berdasarkan uji koefisien determinasi adalah sebesar 0.674 atau 67.4%, yang berarti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X Kuliner di SMK Negeri 3 Payakumbuh.

Kata Kunci --- Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Bamboo Dancing*, Hasil Belajar Informatika