

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN KOMPETENSI SISWA PADA MATA PELAJARAN PEKERJAAN DASAR ELEKTROMEKANIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*

IMPROVEMENT OF INVOLVEMENT AND COMPETENCE OF STUDENTS ON BASIC ELECTROMECHANICAL WORKS THROUGH LEARNING MODEL OF TWO STAY TWO STRAY

Oleh: Muhammad Luqman, Nurhening Yuniarti
Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
mhmluqman@gmail.com, nurhening@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan: (1) keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, (2) kompetensi ranah kognitif pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, dan (3) kompetensi ranah psikomotorik pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Hasil penelitian ini adalah: (1) model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa berdasarkan hasil penelitian keaktifan belajar siswa dari siklus I sebesar 77,39%, siklus II sebesar 78,44%, dan siklus III sebesar 80,90%, (2) model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kompetensi ranah kognitif berdasarkan hasil penelitian kompetensi ranah kognitif dari siklus I sebesar 65,52%, siklus II sebesar 84,62%, dan siklus III sebesar 93,55%, dan (3) model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kompetensi ranah psikomotorik berdasarkan hasil penelitian kompetensi ranah psikomotorik dari siklus I sebesar 87,92%, siklus II sebesar 88,19%, dan siklus III sebesar 86,39%.

Kata kunci: keaktifan belajar siswa dan model pembelajaran *two stay two stray*

Abstract

This research aims to find out the increase of: (1) involvement of student, (2) competence of cognitive domains, and (3) competence of psychomotor domains on Basic Electromechanical Works by implementing learning model of Two Stay Two Stray. This research was conducted at 10th grade of SMK N 2 Depok. This research was class action research and used cycle model developed by Kemmis and McTaggart. The results of this research are: (1) learning model of Two Stay Two Stray can increase the involvement of student learning, the involvement of student learning cycle I is 77.39%, cycle II is 78.44% and cycle III is 80.90%, (2) it can improve the competence of cognitive domain, the competence of cognitive domain cycle I is 65.52%, cycle II is 84.62% , and cycle III is 93.55%, and (3) it can improve the competence of psychomotor domain, the competence of psychomotor domain cycle I is 87.92%, cycle II is 88.19% and cycle III is 86.39%.

Key words: the involvement of student and learning model of two stay two stray

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa tergantung pada pendidikan generasi muda. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) berkualitas. Menurut Egia Tarigan (2015) terdapat beberapa hal yang harus menjadi prioritas utama dalam pembangunan kualitas SDM antara lain: (1) sistem pendidikan yang baik dan bermutu, (2) penguatan agama dalam kehidupan sosial, dan (3) pembinaan dan pengembangan generasi muda. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menjadi solusi pemerintah dalam meningkatkan kualitas SDM yang ada di Indonesia.

Namun menurut Nidia Zuraya (2015) tingkat pengangguran terbuka (TPT) pada bulan Agustus 2015 mencapai 7,56 juta orang atau bertambah 320 ribu orang terhadap bulan Agustus 2014. Pengangguran terbanyak terjadi pada lulusan SMK. Tingginya lulusan SMK yang menganggur disebabkan banyak faktor, salah satunya kompetensi lulusan. Menurut Deny (2015) faktor determinan yang berpengaruh terhadap mutu kompetensi lulusan antara lain: kepemimpinan kepala sekolah, kinerja mengajar guru, pengelolaan fasilitas pembelajaran, dan proses pembelajaran. Oleh karena itu proses belajar mengajar di sekolah mempengaruhi kompetensi lulusan siswa.

Menurut Noni Febrina (2015) kunci utama keberhasilan guru dalam mengajar antara lain: memilih strategi, model, maupun metode yang tepat serta didukung oleh teknik dan taktik dalam mengajar. Pemilihan tersebut memiliki peranan penting pada tercapainya tujuan pembelajaran karena mengajar dalam konteks pembelajaran menurut Agus Suprijono merupakan upaya guru dalam mengorganisasikan lingkungan terjadinya pembelajaran (Agus Suprijono, 2015: 13). Faktor-faktor yang dipertimbangkan guru dalam memilih metode pembelajaran, antara lain: tujuan pembelajaran, bahan atau materi pembelajaran, sumber belajar, karakteristik peserta didik, sarana atau fasilitas belajar, jumlah kelompok, alokasi waktu

pembelajaran, dan lain-lain. Banyak faktor dalam menentukan metode pembelajaran dikarenakan metode pembelajaran seringkali hanya sesuai untuk kondisi-kondisi tertentu.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan selama bulan Agustus sampai November 2015 saat membantu guru di paket keahlian Teknik Otomasi Industri SMK N 2 Depok diperoleh informasi bahwa guru sering menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik kelas X paket keahlian Teknik Otomasi Industri. Penggunaan metode ceramah pada mata pelajaran tersebut ternyata membuat proses pembelajaran kurang optimal. Proses pembelajaran yang kurang optimal terlihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selama pembelajaran siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga lama-kelamaan siswa mengalami kejenuhan dan melakukan kegiatan diluar pembelajaran seperti bermain *smart phone*, *notebook*, dan berbicara dengan teman. Padahal menurut Rusman (2012: 101) bahwa, “Belajar tidak dapat dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak dapat dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalaminya sendiri.” Pendapat Rusman tersebut dapat juga diartikan bahwa keaktifan siswa dalam belajar dapat mempengaruhi hasil belajar.

Selain keaktifan siswa yang tergolong rendah, masih banyak siswa mendapatkan hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dikarenakan penggunaan metode ceramah membuat beberapa siswa sulit menangkap informasi yang disampaikan oleh guru. Selain itu tiap siswa memiliki persepsi berbeda dalam menangkap informasi. Akibatnya evaluasi Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) gasal tahun ajaran 2015/2016 menunjukkan sebanyak 15 siswa atau sebesar 47% masih berada di bawah KKM pada UTS dan 16 siswa atau sebesar 50% masih di bawah KKM pada UAS. Oleh karena itu perlu dilakukan penggantian metode pembelajaran ceramah dengan metode pembelajaran yang lebih sesuai.

Mengacu pada Kurikulum 2013 dimana proses pembelajaran lebih dipusatkan pada keaktifan siswa dalam mencari informasi maka metode pembelajaran kooperatif dirasa lebih tepat. Hal ini didukung pendapat Agus Suprijono (2015: 80) bahwa, “Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.” Oleh karena itu peningkatan keaktifan belajar siswa pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif. Namun metode pembelajaran kooperatif memiliki banyak model pembelajaran sehingga perlu diperhatikan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan pengajar dan kondisi siswa di sekolah. Teknik belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif menurut Anita Lie (2010: 55-72) ada beberapa, antara lain: (1) mencari pasangan/*make a match*, (2) kepala bernomor/*number heads*, (3) berpikir berpasang berempat/*think pair share*, (4) dua tinggal dua tamu/*two stay two stray*, (5) berkirim salam dan soal, (6) keliling kelompok, (7) kancing gemerincing, (8) Jigsaw, (9) lingkaran kecil lingkaran besar/*inside-outside circle*, dan lain-lain.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menurut Spencer Kagan (Saur M. Tampubolon, 2014: 103) adalah model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil informasi diskusinya dengan kelompok lain. Pemilihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dikarenakan beberapa faktor. Pertama Pekerjaan Dasar Elektromekanik lebih dominan pada ranah psikomotorik meskipun begitu pemahaman siswa akan praktik atau ranah kognitifnya memiliki peranan penting. Siswa dituntut tidak hanya bisa merangkai namun juga menganalisis hasil kerjanya. Model pembelajaran bertanya kepada teman seperti *Two Stay Two Stray* membantu siswa dalam menganalisis hasil kerjanya atau ranah kognitifnya. Kemudian kemampuan bertanya menjadi modal siswa ketika masuk dalam dunia usaha dan dunia industri. Ketiga

jumlah kelompok di kelas X jurusan Otomasi Industri yang mendukung untuk diterapkan model pembelajaran ini. Jumlah siswa di kelas X jurusan Otomasi Industri sebanyak 31 anak sehingga pembagian tiap kelompok yang terdiri dari tiga sampai empat anak bisa diterapkan. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk mendapatkan data lapangan mengenai peningkatan keaktifan dan kompetensi siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di SMK N 2 Depok.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) apakah penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X SMK N 2 Depok pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik? (2) apakah penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kompetensi ranah kognitif siswa kelas X SMK N 2 Depok pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik? dan (3) apakah penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kompetensi ranah psikomotorik siswa kelas X SMK N 2 Depok pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik?

Tujuan dalam penelitian ini yaitu: (1) mengetahui penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X SMK N 2 Depok pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik, (2) mengetahui penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kompetensi ranah kognitif siswa kelas X SMK N 2 Depok pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik, dan (3) mengetahui penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kompetensi ranah psikomotorik siswa kelas X SMK N 2 Depok pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik.

METODE PENELITIAN

Subjek, Waktu, dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Bengkel Teknik Otomasi Industri SMK N 2 Depok pada bulan Februari sampai bulan April 2016. Subjek penelitian adalah siswa kelas X paket keahlian Teknik Otomasi Industri yang sedang menempuh mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik dengan jumlah 31 siswa.

Jenis Penelitian dan Prosedur

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart. Model penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu perencanaan/*plan*, tindakan & observasi/*act & observe*, dan refleksi/*reflect*.

Tahapan pertama yaitu perencanaan, meliputi: penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai silabus, menyusun materi ajar sesuai RPP, membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan *Job sheet*, dan menyiapkan instrumen. Tahapan kedua yaitu tindakan dan observasi, observasi dilaksanakan bersamaan ketika proses pembelajaran atau tindakan. Proses pembelajaran disesuaikan dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya mulai dari menyajikan materi pembelajaran, mengamati proses belajar mengajar, dan penilaian. Tahapan ketiga yaitu refleksi, tahapan refleksi meliputi pengolahan hasil penilaian dan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan. Hasil kemudian dianalisis menggunakan metode tertentu dan direfleksikan guna mempertimbangkan hasil tindakan dengan indikator keberhasilan. Jika hasil tindakan belum mencapai indikator keberhasilan maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dan dilakukan perbaikan atas pertimbangan siklus sebelumnya. Namun jika hasil tindakan telah mencapai indikator keberhasilan maka siklus dihentikan. Indikator keberhasilan penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Teknik Pengumpulan Data, Instrumen, dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi, dokumentasi, dan tes. Instrumen yang digunakan antara lain: (1) skala rating untuk keaktifan belajar siswa dan kompetensi ranah psikomotorik, (2) catatan lapangan untuk proses pembelajaran, dan (3) post tes untuk kompetensi ranah kognitif. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Penelitian

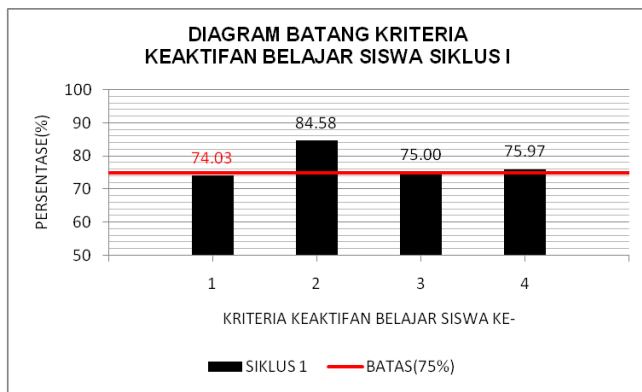
Aspek	Kriteria	Indikator Keberhasilan
Kognitif	Menguasai instalasi listrik sederhana sesuai dengan PUIL dan keselamatan kerja	Sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa memperoleh nilai lebih besar sama dengan KKM sebesar 76,00
	Memasang instalasi listrik sederhana	
Keaktifan belajar siswa	Perhatian siswa Kerjasama dan hubungan sosial	Sekurang-kurangnya keempat kriteria keaktifan belajar siswa masing-masing memperoleh presentase 75% dari seluruh siswa atau minimal 24 siswa
	Mengemukakan gagasan	
Psikomotorik	Memecahkan masalah	Sekurang-kurangnya ketiga kriteria kompetensi ranah psikomotorik masing-masing memperoleh presentase 75% dari seluruh siswa atau minimal 24 siswa dikategorikan baik dalam praktik.
	Kemampuan mengikuti instruksi	
	Mekanisme atau respon kebiasaan	
	Kemampuan respon kompleks	

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terlaksana dalam 3 siklus. Hasil penelitian dari ketiga siklus sebagai berikut.

Siklus I

Setelah dilakukan persiapan dan tindakan beserta observasi didapat data keaktifan belajar siswa yang divisualkan berupa gambar diagram batang kriteria keaktifan belajar siswa siklus I atau Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Kriteria Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa kriteria keaktifan belajar siswa ke-1 atau perhatian siswa mendapat persentase di bawah indikator keberhasilan atau masih rendah. Rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 77,39%.

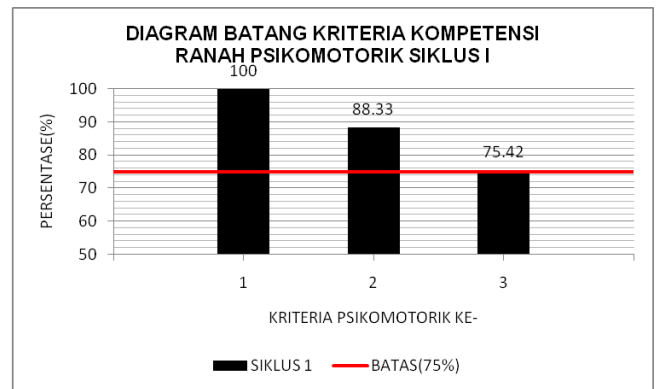
Kemudian didapat data kompetensi ranah kognitif siswa siklus I yang disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Data Kompetensi Ranah Kognitif Siswa Siklus I

NO	KETERANGAN	NILAI
1	Nilai Tertinggi	96,00
2	Nilai Terendah	50,00
3	Nilai Rata-rata	78,86
4	Persentase Keberhasilan Belajar	65,52%

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa persentase keberhasilan belajar masih di bawah indikator keberhasilan. Hal tersebut menandakan hanya 65,52% siswa yang mendapat nilai lebih besar sama dengan KKM dan dapat diartikan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih kurang.

Selain itu didapat data kompetensi ranah psikomotorik siswa yang divisualkan berupa gambar diagram batang kriteria kompetensi ranah psikomotorik siklus I atau Gambar 2 berikut:



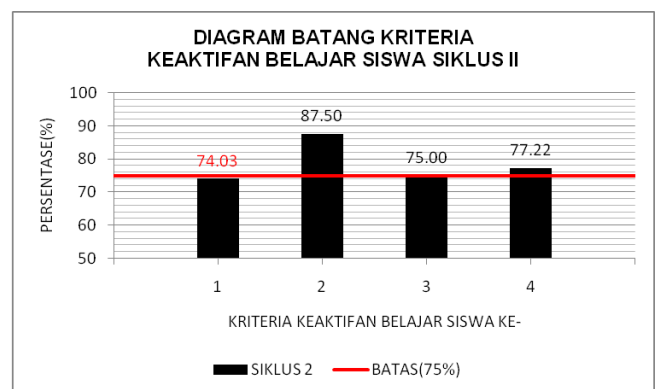
Gambar 2. Diagram Batang Kriteria Kompetensi Ranah Psikomotorik Siklus I

Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat bahwa semua kriteria kompetensi ranah psikomotorik siklus I mendapatkan persentase di atas indikator keberhasilan. Hal tersebut menandakan tindakan siklus I dapat mencapai tujuan kompetensi ranah psikomotorik yang telah ditentukan. Rata-rata kompetensi ranah psikomotorik pada siklus I sebesar 87,92%.

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II. Hal ini dikarenakan hasil keaktifan belajar siswa dan kompetensi ranah kognitif masih di bawah indikator keberhasilan. Selain itu didapatkan refleksi siklus I untuk perbaikan pada siklus II.

Siklus II

Setelah dilakukan persiapan dan tindakan berdasarkan hasil refleksi siklus I didapat data keaktifan belajar siswa yang divisualkan berupa gambar diagram batang kriteria keaktifan belajar siswa siklus II atau Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Kriteria Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan Gambar 3 dapat dilihat bahwa kriteria keaktifan belajar siswa ke-1 atau perhatian siswa mendapat persentase di bawah indikator keberhasilan. Hal tersebut menandakan perhatian siswa di siklus II masih rendah. Rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus II sebesar 78,44%.

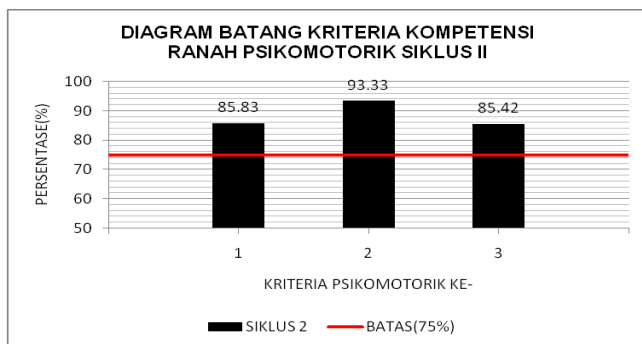
Kemudian didapat data kompetensi ranah kognitif siswa siklus II yang disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Data Kompetensi Ranah Kognitif Siswa Siklus II

NO	KETERANGAN	NILAI
1	Nilai Tertinggi	96,00
2	Nilai Terendah	56,00
3	Nilai Rata-rata	83,31
4	Persentase Keberhasilan Belajar	84,62%

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa persentase keberhasilan belajar telah di atas indikator keberhasilan. Hal tersebut menandakan 84,62% siswa mendapat nilai lebih besar sama dengan KKM dan artinya tindakan siklus II dapat mencapai tujuan kompetensi ranah kognitif yang telah ditentukan.

Selain itu didapat data kompetensi ranah psikomotorik siswa yang divisualkan berupa gambar diagram batang kriteria kompetensi ranah psikomotorik siklus II atau Gambar 4 berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Kriteria Kompetensi Ranah Psikomotorik Siklus II

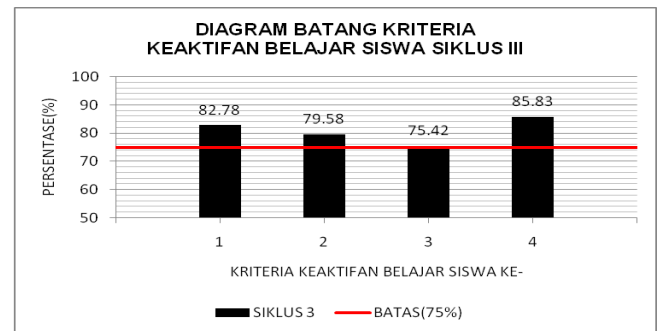
Berdasarkan Gambar 4 dapat dilihat bahwa semua kriteria kompetensi ranah psikomotorik siklus II mendapatkan persentase di atas indikator keberhasilan. Hal tersebut menandakan tindakan

siklus II dapat mencapai tujuan kompetensi ranah psikomotorik yang telah ditentukan. Rata-rata kompetensi ranah psikomotorik pada siklus II sebesar 88,19%.

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus II disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus III. Hal ini dikarenakan hasil keaktifan belajar siswa masih di bawah indikator keberhasilan. Selain itu didapatkan refleksi siklus II untuk perbaikan pada siklus III.

Siklus III

Setelah dilakukan persiapan dan tindakan berdasarkan hasil refleksi siklus II didapat data keaktifan belajar siswa yang divisualkan berupa gambar diagram batang kriteria keaktifan belajar siswa siklus III atau Gambar 5 berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Kriteria Keaktifan Belajar Siswa Siklus III

Berdasarkan Gambar 5 dapat dilihat bahwa semua kriteria keaktifan belajar siswa telah di atas indikator keberhasilan. Hal tersebut menandakan tindakan siklus III dapat mencapai kriteria keaktifan belajar siswa yang telah ditentukan. Rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus II sebesar 80,90%.

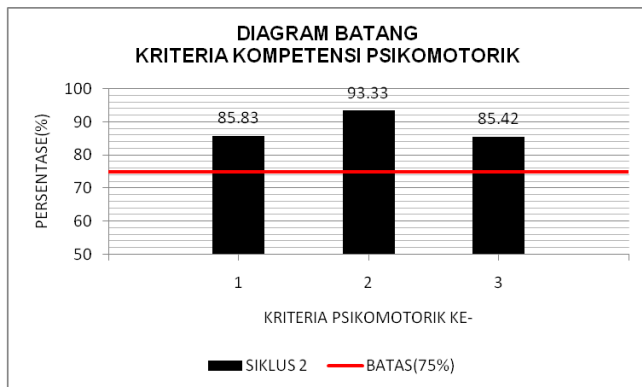
Kemudian didapat data kompetensi ranah kognitif siswa siklus III yang disajikan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Data Kompetensi Ranah Kognitif Siswa Siklus III

NO	KETERANGAN	NILAI
1	Nilai Tertinggi	100,00
2	Nilai Terendah	66,00
3	Nilai Rata-rata	89,13
4	Persentase Keberhasilan Belajar	93,55%

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa persentase keberhasilan belajar telah di atas indikator keberhasilan. Hal tersebut menandakan 93,55% siswa mendapat nilai lebih besar sama dengan KKM dan artinya tindakan siklus III dapat mencapai tujuan kompetensi ranah kognitif yang telah ditentukan.

Selain itu didapat data kompetensi ranah psikomotorik siswa yang divisualkan berupa gambar diagram batang kriteria kompetensi ranah psikomotorik siklus III atau Gambar 6 berikut:

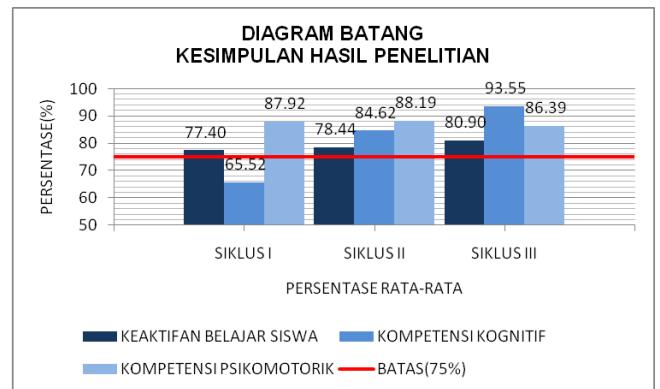


Gambar 6. Diagram Batang Kriteria Kompetensi Ranah Psikomotorik Siklus III

Berdasarkan Gambar 6 dapat dilihat bahwa semua kriteria kompetensi ranah psikomotorik siklus III mendapatkan persentase di atas indikator keberhasilan. Hal tersebut menandakan tindakan siklus III dapat mencapai tujuan kompetensi ranah psikomotorik yang telah ditentukan. Rata-rata kompetensi ranah psikomotorik pada siklus III sebesar 86,39%.

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus III disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus III. Hal ini dikarenakan semua tujuan penelitian telah mencapai indikator keberhasilan.

Perkembangan keaktifan belajar siswa, kompetensi ranah kognitif, dan kompetensi ranah psikomotorik berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan dan divisualkan berupa gambar diagram batang kesimpulan hasil penelitian atau Gambar 7 berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan Gambar 7 terlihat bahwa keaktifan belajar siswa dari siklus ke siklus meningkat. Peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus I ke siklus II sebesar 1,04% dan pada siklus II ke siklus III sebesar 2,47% sehingga membuktikan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Kemudian pada kompetensi ranah kognitif juga menunjukkan peningkatan dari siklus ke siklus. Peningkatan kompetensi ranah kognitif pada siklus I bernilai 65,52%, pada siklus II sebesar 84,62%, dan siklus III sebesar 93,55% sehingga membuktikan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kompetensi ranah kognitif siswa.

Sedangkan pada kompetensi ranah psikomotorik cenderung stabil. Kompetensi ranah psikomotorik pada siklus I sebesar 87,92%, siklus II sebesar 88,19%, dan siklus III sebesar 86,39% sehingga membuktikan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kompetensi ranah psikomotorik siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian peningkatan keaktifan dan kompetensi siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik kelas X SMK N 2 Depok melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata

pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik kelas X SMK N 2 Depok tahun ajaran 2015/2016. Hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 77,39%, siklus II sebesar 78,44%, dan siklus III sebesar 80,90%. Peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus I ke siklus II sebesar 1,04% dan pada siklus II ke siklus III sebesar 2,47% sehingga membuktikan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

(2) Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kompetensi ranah kognitif pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik kelas X SMK N 2 Depok tahun ajaran 2015/2016. Hasil kompetensi ranah kognitif menggunakan instrumen tes pada siklus I diperoleh persentase keberhasilan belajar 65,52%, pada siklus II sebesar 84,62%, dan siklus III sebesar 93,55% sehingga membuktikan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kompetensi ranah kognitif siswa.

(3) Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kompetensi ranah psikomotorik pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik kelas X SMK N 2 Depok tahun ajaran 2015/2016. Hasil observasi kompetensi ranah psikomotorik pada siklus I sebesar 87,92%, siklus II sebesar 88,19%, dan siklus III sebesar 86,39%. Meskipun peningkatan tiap siklusnya sedikit dan cenderung stabil tetapi hasil kompetensi ranah psikomotorik ketiga siklusnya di atas indikator keberhasilan sehingga membuktikan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kompetensi ranah psikomotorik siswa.

Saran

Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut: (1) siswa diharapkan lebih disiplin dalam belajar baik dari segi kehadiran, memperhatikan pembelajaran, mengerjakan tugas, dan membagi waktu antara kegiatan ekstrakurikuler dan belajar di kelas, (2) guru diharapkan melakukan variasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa, tujuan belajar, dan kondisi sarana prasarana sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2015). *Cooperative Learning: Teori & aplikasi PAIKEM (Rev. ed)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anita Lie. (2010). *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Larning di Ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Deny (Ed.). (2015). *Kepemimpinan Kepala Sekolah Pengaruhi Mutu Lulusan SMK*. Diakses dari <http://berita.upi.edu/?p=2443> pada tanggal 13 Januari 2013, Jam 12.50 WIB
- Egia Tarigan (Ed.). (2015). *Langkah Strategis Menuju Pembangunan SDM Indonesia Unggul*. Diakses dari <http://www.ui.ac.id/berita/langkah-strategis-menuju-pembangunan-sdm-indonesia-unggul.html> pada tanggal 09 Desember 2015, Jam 22.00 WIB.
- Nidia Zuraya (Ed.). (2015). *Lulusan SMK Mendominasi Pengangguran di Indonesia*. Diakses dari <http://www.republika.co.id/berita/ekonomi/makro/15/11/05/nxbymj383-lulusan-smk-mendominasi-pengangguran-di-indonesia> pada tanggal 13 Januari 2016, Jam 12.32 WIB.
- Noni Febrina. (2015). *Peranan Guru dalam Pembelajaran yang Berkualitas*. Diakses dari http://www.kompasiana.com/nonifebrinasaetban/peranan-guru-dalam-pembelajaran-yang-berkualitas_550de476a33311b02dba7db8 pada tanggal 05 Januari 2016, Jam 21.49 WIB.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Saur M. Tampubolon. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga