

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *BAMBOO DANCING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X KULINER
DI SMK NEGERI 3 PAYAKUMBUH**

Suci Rahmawati¹, Supriadi², Firdaus Annas³, Liza Efriyanti⁴

^{1,2,3,4} UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Alamat e-mail: suciramawati21@gmail.com¹, supriadi@uinbukittinggi.ac.id²,
firdausannas@uinbukittinggi.ac.id³, lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id⁴

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes of students in computer science, which have not reached the learning completeness level. Various problems arise from ineffective learning processes. To overcome this, it is necessary to apply learning strategies that can improve student learning outcomes. One strategy that is considered appropriate is the Bamboo Dancing cooperative learning model, as it encourages students to work together, exchange information, and solve problems related to the learning material. Based on the above issues, the research question in this study is how much influence does the Bamboo Dancing cooperative learning model have on student learning outcomes in the subject of Informatics for Grade X Culinary students at SMK Negeri 3 Payakumbuh. This type of research is quantitative research using an experimental method, employing a Non-Equivalent Control Group Design. Based on the analysis of student learning outcome test data, a t-value of 3.128 was obtained with a degree of freedom (df) = 70 and a significance level of 0.05, resulting in a significance (2-tailed) = 0.0003 (<0.005). Therefore, H₀ is rejected and H₁ is accepted. This shows that the Bamboo Dancing cooperative learning model has a significant effect on student learning outcomes in Informatics. The magnitude of the effect of applying this learning model based on the coefficient of determination test is 0.674 or 67.4%, which means that the use of the Bamboo Dancing cooperative learning model has a positive effect on improving student learning outcomes in Informatics for Grade X Culinary students at SMK Negeri 3 Payakumbuh.

Keywords: Bamboo Dancing Cooperative Learning Model, Informatics Learning Outcomes

Abstrak

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 H0 ditolak dan H1 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

A. Pendahuluan

Hasil belajar bukan hanya sekedar angka di rapor, akan tetapi suatu cerminan tentang sejauh mana seorang siswa mampu menguasai materi pelajaran. Proses pembelajaran yang efektif memungkinkan siswa untuk memperoleh ilmu, keterampilan, dan pemahaman baru yang dapat dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari (Budiati & Tengah, 2018). Hasil belajar yang memuaskan menandakan bahwa siswa mampu menyerap, mengolah, dan menerapkan ilmu yang diperoleh dengan efektif dalam berbagai situasi. Hal ini memungkinkan mereka untuk berpikir kritis, membedakan antara yang benar dan salah, serta mengambil hikmah

berharga dari setiap pengalaman yang mereka alami (Mahrufah & Rijanto, 2024).

Semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh, semakin baik pula kemampuan seseorang dalam menganalisis permasalahan dan mengambil keputusan yang tepat. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan dan pengembangan diri. Selain sebagai bentuk pencapaian akademik, hasil belajar berperan penting dalam membentuk keterampilan berpikir serta kesiapan individu dalam menghadapi berbagai bentuk tantangan di kehidupan nyata (Fitriana et al., 2015).

Hasil belajar merupakan suatu gambaran dalam mengetahui kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan dalam pencapaian pengalaman belajar pada suatu kompetensi. Hasil belajar pada dasarnya merupakan perubahan tingkah laku yang terdiri dari kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), dan psikomotorik (keterampilan) (Nurrita, 2018). Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan penguasaan kompetensi, maka tahapan berikutnya adalah pengukuran hasil belajar. Pengukuran hasil belajar sering kali dilakukan melalui nilai ujian. Nilai ujian, baik berupa nilai ulangan harian, ujian semester, ujian kenaikan kelas, atau ujian nasional merupakan salah satu indikator utama dalam mengukur hasil belajar. Nilai ini memberikan gambaran tentang sejauh mana peserta didik telah menguasai materi pelajaran dan mencapai kompetensi yang diharapkan (Priowuntato, 2020).

Hasil belajar menurut ketentuan pemerintah yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa: Penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dilaksanakan berdasarkan standar penilaian pendidikan yang berlaku secara nasional.

Standar pendidikan yang memenuhi standar penilaian adalah kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi dan mengukur pencapaian siswa dalam proses belaj

jar mengajar. Standar penilaian pendidikan mencakup berbagai kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian, yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar merupakan suatu proses pengukuran dan evaluasi terhadap pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran (Primasari et al., 2021). Proses ini tidak hanya mencerminkan perubahan pemahaman dan keterampilan siswa, tetapi juga menjadi dasar pengembangan kurikulum sekolah yang lebih baik. Oleh karena itu, sekolah perlu memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dalam kelompok pada mata pelajaran tertentu (Armini, 2024).

Bekerja sama dalam kelompok dapat diwujudkan melalui pendekatan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif membimbing siswa untuk menjadi aktif dalam pembelajaran, pengetahuan mereka sendiri, dan berinteraksi, berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Dengan cara ini, pembelajaran kooperatif mempromosikan nilai-nilai seperti kejujuran, kerjasama, saling menghormati, tanggung jawab, toleransi, dan rela berkorban konsensus. Pelaksanaan tugas dalam pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan rasa percaya diri pada siswa (Bahar & Alwi, 2022).

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan *setting* kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan

an keberagaman anggota kelompok di dalamnya. Model ini sebagai wadah peserta didik untuk bekerjasama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi dengan baik secara bersamaan dan juga menjadi narasumber bagi teman lainnya (Wulandari & Kunci, 2022). Dengan demikian, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama diantara peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan keadaan siswa dan disesuaikan dengan kebutuhan dalam mewujudkan pendidikan.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat mengarahkan guru pada kualitas pembelajaran efektif dan menyenangkan bagi siswa. *Bamboo dancing* adalah salah satu model pembelajaran yang memerlukan pertukaran pengalaman dan pengetahuan antar siswa. Model pembelajaran *bamboo dancing* ini pertama dikembangkan oleh Spencer Kagan. Model ini menekankan pada interaksi dan pertukaran informasi antar peserta didik (Moko, 2022). Tujuan utama model ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas siswa yang aktif, di mana siswa saling bertukar ide dan pengalaman. Menurut Suprijono pembelajaran dengan model *bamboo dancing* serupa dengan model *inside-outside circle*. Pembelajaran diawali dengan

pengenalan topik oleh guru. Guru bisa menuliskan topik tersebut dipapan tulis atau dapat pula bertanya jawab apa yang diketahui siswa mengenai topik itu. Kegiatan sumbang saran ini dimaksud untuk mengaktifkan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa agar lebih siap menghadapi pelajaran baru. Selanjutnya, guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar. Teknik ini diberi nama "Tari Bambu", karena siswa belajar dan saling berhadapan dengan model pembelajaran yang mirip dua potong bambu yang digunakan dalam tari bambu Filipina yang juga populer di beberapa daerah di Indonesia (Fitriyanti, 2016).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* sangat baik digunakan untuk mengajarkan materi yang berkaitan dengan pengetahuan awal guna mempelajari materi selanjutnya. Dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* diharapkan terjadi kesamaan informasi yang diketahui siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* sangat bermanfaat agar pembelajaran di kelas lebih variatif sehingga tidak membuat siswa bosan. *Bamboo dancing* dalam pembelajaran tertentu dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Wahyuningtyas, 2017).

Penggunaan variasi model pembelajaran memberikan dampak yang sama terhadap hasil belajar

siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa sesudah mereka mengikuti proses belajar mengajar tertentu. Pemerolehan kemampuan baru tersebut akan terwujud dalam perubahan tingkah laku tertentu, seperti dari tidak tahu menjadi tahu tentang seluk beluk gejala tertentu, dari acuh tak acuh menjadi menyukai objek atau aktivitas tertentu, serta dari tidak bisa menjadi cakap melakukan keterampilan tertentu seperti membaca tabel, membuat peta, mendayung, mengukir, dan sebagainya (Nursaida, 2019).

Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mita Purnama Sari (2022) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Jurusan TKJ di SMKN 1 Kinali". Penelitian tersebut memiliki kesamaan topik dengan penelitian ini yaitu mengenai pengaruh model pembelajaran tipe *bamboo dancing* terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, Mita Purnama Sari menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMKN 1 Kinali. Pengaruh ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada

kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *bamboo dancing* dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil penelitian ini menjadi salah satu acuan dalam pengembangan penelitian ini, meskipun terdapat perbedaan konteks, lokasi, dan fokus mata pelajaran yang dikaji.

Berdasarkan hal demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut melalui sebuah eksperimen dengan tujuan menguji pengaruh salah satu model pembelajaran yang menurut peneliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini akan diberi judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Kuliner Di SMK Negeri 3 Payakumbuh".

B. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menganalisis data-data secara kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan kemudian menginterpretasikan hasil analisis tersebut untuk memperoleh kesimpulan dari apa yang telah diteliti. Penelitian kuantitatif pola pikir kuantitatif yang terukur dan teramati. Penelitian ini bertujuan untuk memverifikasi atau menguji suatu gejala.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam *quasy eksperimen*. Jenis penelitian *quasy eksperimen* ini menggunakan model

yang berbentuk *Non-Equivalent Control Grup Desain*. Ini adalah jenis penelitian semu, di mana variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian tidak semuanya dikontrol. Dimana terdapat 2 (dua) kelompok yang menjadi uji coba studi yaitu, kelompok pertama adalah kelas eksperimen merupakan kelas yang akan diberi perlakuan yaitu mencobakan model pembelajaran tipe *bamboo dancing*, dan kelompok kedua adalah kelas kontrol merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September hingga bulan November tahun 2025. Adapun

tempat penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Payakumbuh Jl. Dt. Parpatiah Nan Sabatang, Padang Tengah Payobada, Kec. Payakumbuh Timur, Kota Payakumbuh, Prov. Sumatera Barat.

Pemilihan tempat ini didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada SMK Negeri 3 Payakumbuh tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

C. Hasil Dan Pembahasan Penelitian

Hasil

1. Deskripsi Data

Adapun gambaran dari data hasil penelitian dikelompokkan berdasarkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

a. Hasil belajar kelas eksperimen

Tabel 1 Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pre-test

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Aisyah Khairunnisa	46	Tidak Tuntas
2	Amelia Rahmansyah	57	Tidak Tuntas
3	Anggi Angraini	51	Tidak Tuntas
4	Asma Nazira	77	Tuntas
5	Aura Leona Putri	40	Tidak Tuntas
6	Cantika Rindu Agnesia	51	Tidak Tuntas
7	Chairin Getri Denata	57	Tidak Tuntas
8	Dhinda	51	Tidak Tuntas
9	Dwi Delvi Agustira	57	Tidak Tuntas
10	Facrul Irsyad	77	Tuntas
11	Faneza Auliyah	46	Tidak Tuntas
12	Felicia Fortunata Akbar	57	Tidak Tuntas
13	Ghiffrin Anisa	51	Tidak Tuntas
14	Gio Saputra	40	Tidak Tuntas
15	Intan Mardiah	57	Tidak Tuntas
16	Karisa Enjelita Putri	51	Tidak Tuntas
17	Keyla Oktavia Siehaan	51	Tidak Tuntas

18	Lailatul Ramadhani	57	Tidak Tuntas
19	Mega Ramadhani	57	Tidak Tuntas
20	Muhammad Farid	46	Tidak Tuntas
21	Muhammad Iqbal	40	Tidak Tuntas
22	Nasywa Khairana Gassani	51	Tidak Tuntas
23	Naura Sofia	57	Tidak Tuntas
24	Nayya Zulvita	46	Tidak Tuntas
25	Nur Anisa Fitri	51	Tidak Tuntas
26	Rahma Ambiah	57	Tidak Tuntas
27	Rahmad Dhaniel	40	Tidak Tuntas
28	Restu Lailatul Putri	57	Tidak Tuntas
29	Salwa Salsabilla	51	Tidak Tuntas
30	Surayya Mukharromah	46	Tidak Tuntas
31	Teguh Arfa	57	Tidak Tuntas
32	Viola Zahra	51	Tidak Tuntas
33	Wangi Syahilta	57	Tidak Tuntas
34	Windy Mulyani Aqila	46	Tidak Tuntas
35	Yaummil Vikra	51	Tidak Tuntas
36	Zheefa Aulia Rifani	51	Tidak Tuntas

Tabel 2 Hasil Belajar Kelas Eksperimen *Post-test*

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Aisyah Khairunnisa	77	Tuntas
2	Amelia Rahmansyah	91	Tuntas
3	Anggi Angraini	89	Tuntas
4	Asma Nazira	94	Tuntas
5	Aura Leona Putri	74	Tidak Tuntas
6	Cantika Rindu Agnesia	86	Tuntas
7	Chairin Getri Denata	86	Tuntas
8	Dhinda	83	Tuntas
9	Dwi Delvi Agustira	86	Tuntas
10	Facrul Irsyad	94	Tuntas
11	Faneza Auliyah	71	Tidak Tuntas
12	Felicia Fortunata Akbar	83	Tuntas
13	Ghiffrin Anisa	89	Tuntas
14	Gio Saputra	74	Tidak Tuntas
15	Intan Mardiah	83	Tuntas
16	Karisa Enjelita Putri	77	Tuntas
17	Keyla Oktavia Siehaan	83	Tuntas
18	Lailatul Ramadhani	83	Tuntas
19	Mega Ramadhani	80	Tuntas

20	Muhammad Farid	74	Tidak Tuntas
21	Muhammad Iqbal	66	Tidak Tuntas
22	Nasywa Khairana Gassani	80	Tuntas
23	Naura Sofia	91	Tuntas
24	Nayya Zulvita	77	Tuntas
25	Nur Anisa Fitri	83	Tuntas
26	Rahma Ambiah	83	Tuntas
27	Rahmad Dhaniel	74	Tidak Tuntas
28	Restu Lailatul Putri	86	Tuntas
29	Salwa Salsabilla	77	Tuntas
30	Surayya Mukharromah	71	Tidak Tuntas
31	Teguh Arfa	86	Tuntas
32	Viola Zahra	77	Tuntas
33	Wangi Syahilta	89	Tuntas
34	Windy Mulyani Aqila	80	Tuntas
35	Yaummil Vikra	77	Tuntas
36	Zheefa Aulia Rifani	86	Tuntas

Tabel 1 dan tabel 2 merupakan jumlah skor perolehan *pre- test* dan *post-test* hasil belajar siswa pada kelas X Kuliner 3 kelompok kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa.

b. Hasil belajar kelas kontrol

Tabel 3 Hasil Belajar Kelas Kontrol Pre-test

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Aditya Nugraha	43	Tidak Tuntas
2	Aifa Dwi Pertiwi	51	Tidak Tuntas
3	Amelia Fariah	51	Tidak Tuntas
4	Arumi Zahra	51	Tidak Tuntas
5	Aulia Rahmadani	57	Tidak Tuntas
6	Belia Dwi Putri	51	Tidak Tuntas
7	Berlian Nurhaki	46	Tidak Tuntas
8	Chintia Laura	51	Tidak Tuntas
9	Dea Dwi Azwa Febrita	57	Tidak Tuntas
10	Difa Naura Gustia	51	Tidak Tuntas
11	Elsa Gustianti	51	Tidak Tuntas
12	Fatimah Nur Aini	51	Tidak Tuntas
13	Ghaziyyah Putri Ulfathiyyah	40	Tidak Tuntas
14	Iqbal Novarplin	71	Tidak Tuntas
15	Liwa Berlindo	43	Tidak Tuntas
16	Mardatillah	57	Tidak Tuntas
17	Muhammad Ghadafi J.S	71	Tidak Tuntas
18	Muhammad Rafsha	43	Tidak Tuntas

19	Mutiara Zeinita	66	Tidak Tuntas
20	Nadya Khairatunnisa	51	Tidak Tuntas
21	Naura Khalila	57	Tidak Tuntas
22	Nindyha Pinta Loca	46	Tidak Tuntas
23	Nuriyatul Ain	66	Tidak Tuntas
24	Nurul Aini Metlin	51	Tidak Tuntas
25	Nurul Hidayah	51	Tidak Tuntas
26	Putri Aini	57	Tidak Tuntas
27	Putri Amelia	57	Tidak Tuntas
28	Queila Ihsani Juanda	51	Tidak Tuntas
29	Rahmi Devita Sari	51	Tidak Tuntas
30	Rifaldi Agung Pramana	57	Tidak Tuntas
31	Rischa Fauzia Chairani	51	Tidak Tuntas
32	Salfa Cantika	46	Tidak Tuntas
33	Silfia Hermanzah	57	Tidak Tuntas
34	Tayya Monalisa	51	Tidak Tuntas
35	Viona Syafitri	51	Tidak Tuntas
36	Yola	46	Tidak Tuntas

Tabel 4 Hasil Belajar Kelas Kontrol *Post-test*

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Aditya Nugraha	74	Tidak Tuntas
2	Aifa Dwi Pertiwi	77	Tuntas
3	Amelia Fariah	69	Tidak Tuntas
4	Arumi Zahra	77	Tuntas
5	Aulia Rahmadani	63	Tidak Tuntas
6	Belia Dwi Putri	61	Tidak Tuntas
7	Berlian Nurhaki	71	Tidak Tuntas
8	Chintia Laura	80	Tuntas
9	Dea Dwi Azwa Febrita	77	Tuntas
10	Difa Naura Gustia	74	Tidak Tuntas
11	Elsa Gustianti	71	Tidak Tuntas
12	Fatimah Nur Aini	77	Tuntas
13	Ghaziyyah Putri Ulfathiyyah	83	Tidak Tuntas
14	Iqbal Novarplin	94	Tuntas
15	Liwa Berlindo	63	Tidak Tuntas
16	Mardatillah	66	Tidak Tuntas
17	Muhammad Ghadafi J.S	89	Tuntas
18	Muhammad Rafsha	69	Tidak Tuntas
19	Mutiara Zeinita	91	Tuntas
20	Nadya Khairatunnisa	83	Tuntas

21	Naura Khalila	80	Tuntas
22	Nindyha Pinta Loca	89	Tuntas
23	Nuriyatul Ain	86	Tuntas
24	Nurul Aini Metlin	83	Tuntas
25	Nurul Hidayah	69	Tidak Tuntas
26	Putri Aini	77	Tuntas
27	Putri Amelia	77	Tuntas
28	Queila Ihsani Juanda	63	Tidak Tuntas
29	Rahmi Devita Sari	86	Tuntas
30	Rifaldi Agung Pramana	83	Tuntas
31	Rischa Fauzia Chairani	71	Tidak Tuntas
32	Salfa Cantika	74	Tidak Tuntas
33	Silfia Hermanzah	66	Tidak Tuntas
34	Tayya Monalisa	77	Tuntas
35	Viona Syafitri	80	Tuntas
36	Yola	61	Tidak Tuntas

Tabel 3 dan tabel 4 merupakan jumlah skor perolehan pre- test dan post-test hasil belajar siswa pada kelas X Kuliner 2 kelompok kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa.

2. Hasil Uji Coba Instrumen

a. Validitas item

Tabel 5 Validitas Uji Coba Instrumen

No. Soal	Person Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Klasifikasi
S1	0.388	0.019	Valid	Rendah
S2	0.270	0.111	Tidak Valid	Rendah
S3	0.364	0.029	Valid	Rendah
S4	0.412	0.012	Valid	Cukup
S5	0.413	0.012	Valid	Cukup
S6	0.517	0.001	Valid	Cukup
S7	0.462	0.005	Valid	Cukup
S8	0.539	0.000	Valid	Cukup
S9	0.402	0.015	Valid	Rendah
S10	0.369	0.027	Valid	Rendah
S11	0.289	0.087	Tidak Valid	Rendah
S12	0.452	0.006	Valid	Cukup
S13	0.388	0.020	Valid	Rendah
S14	0.423	0.010	Valid	Cukup
S15	0.620	0.000	Valid	Tinggi
S16	0.485	0.003	Valid	Cukup

S17	0.455	0.005	Valid	Cukup
S18	0.312	0.064	Tidak Valid	Rendah
S19	0.470	0.004	Valid	Cukup
S20	0.402	0.015	Valid	Rendah
S21	0.227	0.183	Tidak Valid	Rendah
S22	0.424	0.010	Valid	Cukup
S23	0.280	0.098	Tidak Valid	Rendah
S24	0.455	0.005	Valid	Cukup
S25	0.453	0.006	Valid	Cukup
S26	0.455	0.005	Valid	Cukup
S27	0.591	0.000	Valid	Cukup
S28	0.434	0.008	Valid	Cukup
S29	0.475	0.003	Valid	Cukup
S30	0.204	0.232	Tidak Valid	Sangat Rendah
S31	0.400	0.016	Valid	Rendah
S32	0.388	0.019	Valid	Rendah
S33	0.375	0.024	Valid	Rendah
S34	0.402	0.015	Valid	Rendah
S35	0.388	0.019	Valid	Rendah

Sumber data : output data pada IBM SPSS Statistics

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa uji validitas item instrumen penelitian yang dilakukan terhadap 36 siswa. Awalnya, instrumen terdiri dari 35 soal, namun setelah dilakukan validitas, hanya 29 soal yang dinyatakan valid, sedangkan 6 soal lainnya dinyatakan tidak valid.

b. Reliabilitas item

Instrumen dapat dinyatakan reliabel apabila nilai *cronbach alpha* > 0.60 dan apabila nilai *cronbach alpha* < 0.60 maka dinyatakan tidak reliabel. Adapun hasil dari reliabilitas uji coba instrumen sebagai berikut ini:

Tabel 6 Reliabilitas Uji Coba Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.853	35

Sumber data : output data pada IBM SPSS Statistics

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa nilai *cronbach alpha* sebesar 0.853 > 0.60, maka dapat dinyatakan bahwa nilai uji coba instrumen dinyatakan reliabel. Berdasarkan klasifikasi nilai koefisien

reliabilitas, kriteria reliabilitas uji coba instrumen tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi.

c. Daya Pembeda

Tabel 7 Indek Kesukaran Uji Coba Instrumen

No. Soal	Jumlah Siswa	Skor Benar	Means	Klasifikasi
S1	36	30	0.83	Mudah
S2	36	24	0.67	Sedang
S3	36	30	0.83	Mudah
S4	36	30	0.83	Mudah
S5	36	27	0.75	Mudah
S6	36	27	0.75	Mudah
S7	36	22	0.61	Sedang
S8	36	28	0.78	Mudah
S9	36	27	0.75	Mudah
S10	36	22	0.61	Sedang
S11	36	24	0.67	Sedang
S12	36	22	0.61	Sedang
S13	36	26	0.72	Mudah
S14	36	27	0.75	Mudah
S15	36	27	0.75	Mudah
S16	36	28	0.78	Mudah
S17	36	29	0.81	Mudah
S18	36	19	0.53	Sedang
S19	36	23	0.64	Sedang
S20	36	27	0.75	Mudah
S21	36	26	0.72	Mudah
S22	36	30	0.83	Mudah
S23	36	24	0.67	Sedang
S24	36	29	0.81	Mudah
S25	36	28	0.78	Mudah
S26	36	29	0.81	Mudah
S27	36	23	0.64	Sedang
S28	36	25	0.69	Sedang
S29	36	28	0.78	Mudah
S30	36	28	0.78	Mudah
S31	36	30	0.83	Mudah
S32	36	30	0.83	Mudah
S33	36	25	0.69	Sedang
S34	36	27	0.75	Mudah
S35	36	30	0.83	Mudah

Sumber data : output data pada IBM SPSS Statistics

Dari tabel perhitungan di atas yang sesuai dengan kriteria, diperoleh bahwa tingkat kesukaran soal berada pada klasifikasi mudah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menjawab soal dengan benar.

3. Hasil Analisis Data

Analisis data hasil belajar peserta didik bertujuan untuk menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh melalui tes hasil belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis data secara statistik agar hasil yang diperoleh lebih objektif dan akurat, seperti dijelaskan pada uraian berikut ini:

a. Uji Prasyarat

1) Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak normal. Uji ini menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dalam perhitungan menggunakan SPSS. Data yang digunakan dalam uji ini diambil dari hasil *post-test*

kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak normal.

2) Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji ini digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang digunakan dalam uji ini diambil dari hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki varians yang homogen atau tidak homogen.

b. Uji Hipotesis

Tabel 8 Hasil Data Uji-t Group Statistics

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Kelas_eksperimen	36	81.67	6.787	1.131
	Kelas_kontrol	36	75.86	8.829	1.472

Sumber data : output data pada IBM SPSS Statistics

Berdasarkan output data tabel *Group Statistics* atas, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 81.67 dengan standar deviasi 6.787. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 75.86 dengan standar deviasi 8.829. Dari hasil tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

c. Uji koefisien determinasi

Model Summary				
Model	R	R ²	Adjusted R	Std. Error of

		Square	Square	the Estimate
1	.821 ^a	.674	.664	3.932
a. Predictors: (Constant), x				

Berdasarkan output data hasil uji koefisien determinasi (*Model Summary*) di atas, diketahui bahwa nilai *R-Square* sebesar 0.674 atau sebesar 67.4%. hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Besarnya nilai *R-Square* tersebut berarti bahwa 67.4% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing*, sedangkan 32,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar model penelitian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* memberikan pengaruh yang cukup besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data tes hasil belajar siswa, terlihat bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Informatika dengan materi Berpikir Komputasional dan Sistem Komputer pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81.67, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar

75.86. Hasil tersebut diperkuat dengan uji t, dimana nilai thitung

sebesar 3.128 > ttabel sebesar 1.669, serta nilai signifikansi 0.003 < 0.05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa pada kelas eksperimen telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pada mata pelajaran Informatika antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* dengan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada kelas X Kuliner di SMK Negeri 3 Payakumbuh tahun pelajaran 2025.

Adapun besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran tersebut berdasarkan uji koefisien determinasi adalah sebesar 0.674 atau 67.4%, yang berarti bahwa penggunaan model *Bamboo Dancing* memberikan pengaruh 67.4% terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan 32.6% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* tidak hanya berpengaruh, tetapi juga memberikan pengaruh positif yang cukup besar dan signifikan terhadap

peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada materi berpikir komputasional dan sistem komputer.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada dua kelas, sehingga hasilnya belum dapat menggambarkan kondisi seluruh siswa secara umum. Penelitian juga hanya menguji efektivitas model pada dua materi pembelajaran, sehingga penerapannya pada materi lain belum dapat dipastikan. Selain itu, waktu penelitian yang relatif singkat membuat peneliti belum bisa melihat bagaimana pengaruh model tersebut dalam jangka panjang. Keterbatasan-keterbatasan ini dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya agar memperluas jumlah sampel, menambah variasi materi, dan memperpanjang waktu penelitian sehingga hasil yang diperoleh menjadi lebih lengkap dan mendalam.

Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Mita Purnama Sari (2022), "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Bamboo Dancing* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Jurusan TKJ di SMKN 1 Kinali". Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mita Purnama Sari, terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 81.23 dan pada ketuntasan hasil belajar kelas kontrol

sebesar 70.33. Selain itu, pada penelitian tersebut data hasil belajar diketahui tidak berdistribusi normal. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada lokasi penelitian, mata pelajaran yang digunakan, teknik pengambilan sampel, serta jumlah populasi dan sampel yang digunakan. Penelitian Mita Purnama Sari menggunakan teknik purposive sampling dengan populasi sebanyak 61 siswa dan sampel 43 siswa, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan populasi sebanyak 144 siswa dengan sampel 108 siswa yang ditentukan berdasarkan uji prasyarat.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Lestari Ana, Novi Rahmawanti, Novrian Dony (2019) "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Bamboo Dancing* pada Materi Koloid terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Wanaraya". Berdasarkan penelitian ini, penerapan model pembelajaran kooperatif *bamboo dancing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil nilai post test kelas eksperimen sebesar 72.27 dan kelas kontrol sebesar 64.21. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada lokasi penelitian, mata pelajaran yang digunakan, serta populasi dan sampel yang digunakan.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Silfi Melindawati, Hasjatun Jannah (2019) "Pengaruh Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* terhadap Hasil Belajar IPS di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 50

Kuranji, Padang”. Berdasarkan penelitian ini, bahwa penerapan model pembelajaran *bamboo dancing* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata yang diperoleh siswa di kelas eksperimen adalah 80.00 sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata 63.93. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada lokasi penelitian, mata pelajaran yang digunakan, populasi dan sampel, serta rancangan yang digunakan. Penelitian silfi, dkk menggunakan rancangan penelitian berbentuk *posttest only control design*, sedangkan rancangan penelitian yang peneliti gunakan berbentuk *non-equivalent control grup design*.

Penelitian yang dilakukan oleh Sugeng Adi Pamungkas (2020) “Pengaruh Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP PAB 2 Helvetia T.P 2019/2020”. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa penerapan model pembelajaran *bamboo dancing* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata yang diperoleh siswa di kelas eksperimen sebesar 77.375 sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata sebesar 72.969. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada lokasi penelitian, mata pelajaran yang digunakan, populasi dan sampel, serta desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian yang digunakan oleh Sugeng Adi

Pamungkas berbentuk *Randomized Subjects, Pretest – Posttest Control Group Design*, sedangkan desain yang peneliti gunakan berbentuk *non-equivalent control grup design*.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Mustofa Arifin, Sudarmono (2013) “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu (*Bamboo Dancing*) pada Standar Kompetensi menggunakan Hasil Pengukuran Listrik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TITL SMK Negeri 2 Surabaya”. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa penerapan model pembelajaran *bamboo dancing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata yang diperoleh siswa di kelas eksperimen sebesar 79.24 sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata sebesar 75.56 . Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada lokasi penelitian dan mata pelajaran yang digunakan, jenis penelitian, populasi dan sampel, serta desain penelitian yang digunakan. Penelitian Mustofa, dkk menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan desain penelitian berbentuk *Posttest Only Control Group Desain*, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian berbentuk *non-equivalent control grup design*.

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki beberapa perbedaan yang cukup jelas. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe

Bamboo Dancing terhadap hasil belajar. Penelitian ini juga sama-sama meneliti pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar, namun berbeda dalam teknik penentuan sampelnya. Jika penelitian sebelumnya banyak menggunakan teknik seperti purposive sampling, penelitian ini menggunakan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, untuk menentukan kelayakan sampel. Selain itu, penelitian ini memiliki populasi dan sampel yang jauh lebih besar, yaitu 144 siswa dengan 108 sampel, dibandingkan penelitian terdahulu yang umumnya melibatkan populasi dan sampel yang lebih kecil. Perbedaan lainnya terletak pada lokasi penelitian serta mata pelajaran yang digunakan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru melalui cakupan sampel yang lebih luas dan teknik penentuan sampel yang berbeda.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian yang penulis lakukan tentang pengaruh model pembelajaran tipe *bamboo dancing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X Kuliner di SMK Negeri 3 Payakumbuh, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* pada mata pelajaran Informatika dapat digunakan dengan baik dan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar sehingga

membuat hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih meningkat dari pada kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* pada kelas X Kuliner 3 dengan rata-rata hasil belajar sebesar 81.67, yang diperoleh melalui analisis hasil *post-test* menggunakan lembar hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa terdapat peningkatan setelah melakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing*, hasil tersebut diperkuat dengan uji *t*, dimana nilai t_{hitung} sebesar $3.128 > t_{tabel}$ sebesar 1.669, serta nilai signifikansi $0.003 < 0.05$. dengan nilai signifikansi 0.003 (< 0.05). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikansi antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Adapun nilai rata-rata *pre-test* sebesar 51.69 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 81.67. Sehingga dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X Kuliner 3 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 Bamboo

Dancing memberikan kontribusi sebesar 67.4% terhadap peningkatan hasil belajar siswa sedangkan 32.6% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

3. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :”Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Kuliner di SMK Negeri 3 Payakumbuh”.

E. Daftar Pustaka

- Armini, N. K. (2024). Evaluasi metode penilaian perkembangan siswa dan pendidikan karakter dalam kurikulum merdeka pada sekolah dasar. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(1), 98-112.
- Bahar, N. Q. F., & Alwi, B. M. (2022). Strategi pembelajaran kooperatif dan kolaboratif. *Jurnal Wacana Sosial Nusantara*, 2(1).
- Budiati, H., & Tengah, S. J. (2018). Lesson Study for Learning Community Sebagai Alternatif Meningkatkan Pedagogical Content Knowledge Guru Profesional. In *Prosiding Seminar Nasional Guru Dikdas Berprestasi “Membangun Keteladanan Guru Pendidikan Dasar untuk Meningkatkan Keterampilan Abad (Vol. 21)*.
- Fitriana, S., Ihsan, H., & Annas, S. (2015). Pengaruh efikasi diri, aktivitas, kemandirian belajar dan kemampuan berpikir logis terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 1(2), 86-101.
- Fitriyanti, M. (2016). *Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI Nurul Hidayah Kacapura Tahun Pelajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, STAIN Jurai Siwo).
- Mahrufah, M., & Rijanto, T. (2024). Pengaruh self-regulated learning terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 9(2), 213-218.
- Moko, S. N. A. (2022, January). Penerapan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. In *prosiding seminar nasional pendidikan dasar*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Nursaida, A. (2019). *Analisis Keterampilan Guru Mengadakan Variasi Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar*

- Siswa (Penelitian Pada SD Negeri Tanjung Kecamatan Muntilan) (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Prijowuntato, S. W. (2020). *Evaluasi pembelajaran*. Sanata Dharma University Press.
- Primasari, I. F. N. D., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Analisis kebijakan dan pengelolaan pendidikan terkait standar penilaian di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1479-1491.
- Wahyuningtyas, D. T. (2017). Meningkatkan Keaktifan Belajar Bilangan Bulat SISWA Kelas V Melalui Model Pembelajaran Bamboo Dancing. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2).
- Wulandari, I., & Kunci, K. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (student teams achievement division) dalam pembelajaran MI. *Jurnal papeda*, 4(1).