

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Rifkatul Jannah, (2017) : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray dengan Media Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru.**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Kimia pokok bahasan Hidrokarbon. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *simple random sampling*, sampel diambil 2 kelas yaitu kelas X8 sebagai kelas eksperimen yang diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan Media *Crossword Puzzle* dan kelas X2 sebagai kelas kontrol dengan metode ceramah. Hasil pengolahan data diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,32$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,00$  dan menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* dengan Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru dengan Koefisien Pengaruh sebesar 12,38 %.

Kata kunci : *Two Stay Two Stray*, *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

**Rifkatul Jannah, (2017) : The Effect of Using Two Stay Two Stray of Cooperative Learning with Crossword Puzzle Media toward Students' Achievement at State Senior High School 5 Pekanbaru.**

This research was an experiment—instigated by the low of students' achievement. This research aimed at knowing the effect of using Two Stay Two Stray of Cooperative Learning with Crossword Puzzle media toward students' Chemistry achievement on Hydrocarbon material. The samples of this research were Simple Random Sampling comprising 2 classes—X 8 (Experimental group) and X 2 (Control group). Based on the data analysis, it can be stated that  $t_{\text{observed}}$  was 3,32 and  $t_{\text{tabel}}$  was 2,00 and it showed  $t_{\text{observed}}$  was higher than  $t_{\text{tabel}}$ . It revealed that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. In other words, there was a significant effect of using Two Stay Two Stray of Cooperative Learning with Crossword Puzzle Media toward students' achievement at State Senior High School 5 Pekanbaru with coefficient effect 12,38 %.

Keywords : Two Stay Two Stray, Crossword Puzzle, Achievement.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ملخص

رفقة الجنة، (٢٠١٧): تأثير تطبيق نموذج التعليم التعاوني *Two Stay Two Stray* بوسائل الاعلام *Crossword Puzzle* على نتائج تعلم التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية الخامسة بكبارو.

هذا البحث هو بحث تجريبي يقام على الخلفية انخفاض نتائج تعلم التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية الخامسة بكبارو. وكان الهدف من هذا البحث هو لمعرفة عن تأثير تطبيق نموذج التعليم التعاوني *Two Stay Two Stray* بوسائل الاعلام *Crossword Puzzle* على نتائج تعلم الكيمياء وخصوصاً في موضوع الدراسة المدرو كربونات. وتقنية المستخدمة لأخذ العينة في هذا البحث هي العينات العشوائية البسيطة. والعينة مؤخوذة من من فئتين، هما الصف العاشر كالصف التجاري الذي استخدم عليهم وسائل الاعلام *Crossword Puzzle* والصف العاشر كالصف المراقب بلستخدام طريقة الحاضرة. ومن تحليل البيانات يظهر نتيجة  $t_{\text{حساب}} = 3,32$  و  $t_{\text{جدول}} = 2,00$  ودلت  $t_{\text{حساب}} > t_{\text{جدول}}$ ، ما يعني أن  $H_0$  مردود و  $H_a$  مقبول. إستناداً على تحليل البيانات يمكن الخلاصة أن هناك تأثير تطبيق نموذج التعليم التعاوني *Two Stay Two Stray* بوسائل الاعلام *Crossword Puzzle* على نتائج تعلم التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية الخامسة بكبارو بمعامل التأثير  $12,38\%$ .

**الكلمات الأساسية:** *Two Stay Two Stray, Crossword Puzzle, نتائج التعلم.*