

ABSTRAK

Pengaruh Pembelajaran *active learning model index card match* terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI Kelas X Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 2 Solok

Oleh: Fransiska Martalina Simanjuntak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan dilapangan yaitu di SMK Negeri 2 Solok, belum optimalnya hasil belajar siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan dengan standar kriteria minimum pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 70 dengan rentangan 0 - 100.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar pada siswa menggunakan pembelajaran *active learning model index card match* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan di SMK NEGERI 2 SOLOK.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKR SMK N 2 Solok. Kelas sampel dipilih dengan menggunakan teknik sample random. Jenis data adalah data primer dan data sekunder, teknik analisis data dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas kemudian uji t terhadap kedua sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *active learning model index card match* memiliki hasil yang lebih baik dibanding siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional yang terlihat pada nilai rata-rata (\bar{x}) kedua kelas sampel tersebut. Kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran *active learning model index card match* memiliki rata-rata 75,25 dengan simpangan baku 8,8 sementara kelas control yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki rata-rata 66,75 dengan simpangan baku 7,8.

Kata Kunci : Pembelajaran *active learning model index card match*, KKPI

KATA PENGANTAR