

## ABSTRAK

### **Efektivitas Penerapan Strategi *Active Learning Tipe Index Card Match* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII di SMP Negeri 4 Padang Panjang**

**Oleh: Toro Saputera**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang berkemampuan lebih tinggi menyelesaikan tugasnya terlebih dahulu dibandingkan teman-temannya, sementara ada siswa yang agak lambat menyelesaikan tugasnya bahkan hingga batas waktu pelajaran habis. Belajar aktif (*active learning*) Salah satu pembelajaran yang cocok sesuai dengan kondisi siswa agar dapat memecahkan masalah dengan sikap terbuka, kreatif, dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *active learning tipe index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP Negeri 4 Padang Panjang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasy eksperiment*. Populasi penelitian ini adalah kelas VIII SMP Negeri 4 Padang Panjang yang berjumlah 127 orang yang terdiri dari 8 kelas dalam teknik pengambilan sampelnya *purposive sampling*. Yaitu kelas VIII 1 dan VIII 2 masing-masingnya berjumlah 21 orang.

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu rata-rata eksperimen sebesar 81,05 sedangkan nilai rata-rata kelompok yang menggunakan strategi konvensional sebesar 69,86. Berdasarkan perhitungan t-tes diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,639 > 1,684$ , dengan taraf  $\alpha$  0,05 pada  $df$  40. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan strategi *active learning tipe index card match* memberikan hasil yang efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP Negeri 4 Padang Panjang.