

**PENGARUH PENERAPAN METODE BELAJAR AKTIF TIPE *INDEX*
CARD MATCH (ICM) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)
KELAS X SMA NEGERI 1 SUNGAI GERINGGING KABUPATEN
PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH :

NOPI TIRTAWATI
2009/94314

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2011

ABSTRAK

Nopi Tirtawati (94314) : Pengaruh Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Kelas X SMA N 1 Sungai Geringging Kabupaten Pariaman

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan di lapangan yaitu di SMA Negeri 1 Sungai Geringging masih ada siswa kelas X yang memperoleh hasil belajar dibawah standar kriteria minimum pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ditetapkan sekolah yaitu 65 dengan rentang 0 – 100. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode belajar aktif tipe *Index Card Match (ICM)* terhadap hasil belajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas x SMA N 1 Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan *quasy experimental desig*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N 1 Sungai Geringging Tp. 2010/2011. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi pembelajaran menggunakan metode belajar aktif tipe *Index Card Match (ICM)* dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 25 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis secara manual untuk uji homogenitas dan normalitas serta hipotesisnya. Dari hasil tes penelitian didapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan metode belajar aktif tipe *Index Card Macth (ICM)* yaitu 69,5, sementara siswa yang menggunakan menggunakan metode konvensional lebih rendah yaitu 63,61. Hasil hipotesis secara manual didapatkan bahwa berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} 2,55 > t_{tabel} (1,669)$. Dengan demikian hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima pada taraf kepercayaan sebesar 0,05 %, sehingga dapat disimpulkan penerapan Metode belajar aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci : *Index Card Match*, TIK, hasil belajar

KATA PENGANTAR



Assalamualaiḳum Warahmatullahiwabarakātu

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ”Pengaruh Penerapan Metode belajar Aktif Tipe *Index Card Match (ICM)* Terhadap Hasil Belajar Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman”.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1/Akta IV) di Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Ganefri, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang
3. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang sekaligus Pembimbing I

4. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT selaku Penasehat Akademik (PA)
5. Bapak Drs. Yusri Abdul Hamid selaku dosen Pembimbing II
6. Bapak Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd, Bapak Drs. Ahmad Jufri, M.Pd dan Ibu
Dra. Nelda Azhar, M.Pd selaku dosen penguji
7. Bapak Ayuh, S.Pd, MM selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sungai
Geringging
8. Guru, tata usaha serta karyawan dan karyawan SMA Negeri 1 Sungai
Geringging
9. Teristimewa Ibunda, Ayahanda serta Suami tercinta yang berjuang melalui
doa, keikhlasan dan kerja keras demi kesuksesan penulis
10. Teman-teman Transfer BJJ'09 yang selalu memberikan semangat dan bantuan
dalam mensukseskan penyelesaian skripsi pendidikan ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini

Penulisan laporan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Hasil Belajar	7
B. Metode Pembelajaran	9
C. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	17
D. Penelitian yang Relevan	20
E. Kerangka Konseptual	21
F. Hipotesis	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	23
B. Populasi dan Sampel Penelitian	24
C. Variabel, Data dan Sumber Data	25
D. Rancangan Penelitian	26

E. Prosedur Penelitian	27
F. Instrumen Penelitian	30
G. Teknik Analisis Data	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	41
B. Prasyarat Analisis.....	44
C. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	46
D. Pembahasan.....	48
E. Keterbatasan Penelitian.....	50

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	51
B. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Siswa ujian Mid semester 2 Kelas X SMA N 1 Sungai Geringging Tahun pelajaran 2010/2011	3
2. Jumlah Siswa Kelas X SMA N 1 Sungai Geringging Tahun Pelajaran 2010/2011	24
3. Posttes only Control Design	26
4. Tahapan Pelaksana	28
5. Kegiatan Pembelajaran Waktu : 2 X 45 Menit	28
6. Interpretasi Nilai r	33
7. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	33
8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	34
9. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen di SMA N 1 Sungai Geringging	41
10. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol di SMA N 1 Sungai Geringging	42
11. Hasil Perhitungan rata-rata (\bar{x}), Standar Deviasi (s), dan Varians (s^2) tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMA N 1 Sungai Geringging	43
12. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMA N 1 Sungai Geringging	45
13. Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMA N 1 Sungai Geringging	45
14. Hasil Perhitungan Mean, Standar Deviasi dan t hitung	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	22
2. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.....	42
3. Distribusi Kelas Kontrol	43
4. Kurva Uji Penerimaan Hipotesis.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	53
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	55
3. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Instrumen	59
4. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	60
5. Tabulasi Data Kelas Uji Coba.....	61
6. Analisis Reliabilitas dengan KR-20	63
7. Hasil Belajar Kelas Uji Coba	64
8. Analisis Daya Beda dan Indeks Kesukaran	65
9. Analisis Butir Item.....	67
10. Hasil Analisa Validitas, Indeks Kesukaran dan Daya Beda	85
11. Soal Tes Akhir	86
12. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir.....	89
13. Hasil Belajar Kelas Experiment.....	90
14. Tabulasi kelas Eksperimen.....	91
15. Hasil Belajar kelas Kontrol.....	93
16. Tabulasi Kelas Kontrol	94
17. Langkah Uji Normalitas Data dengan Chi Kuadrat	96
18. Uji Homogenitas	105
19. Uji Hipotesis Menggunakan Uji t	106
20. Nilai-Nilai Chi Kuadrat	108
21. Luas dibawah lengkungan kurve normal dari 0 s/d Z	109

22. Nilai-Nilai Dalam Distribusi t	110
23. Nilai-Nilai Untuk Distribusi f.....	111
24. Contoh kartu index	114
25. Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan	115
26. Surat izin telah melakukan penelitian.....	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peranan penting dalam kehidupan serta banyak memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan saat ini. Melihat pentingnya peranan teknologi informasi dan komunikasi tersebut pemerintah terus berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di bidang teknologi informasi dan komunikasi misalnya melalui penyempurnaan kurikulum, pelatihan guru dan perbaikan sarana dan prasarana sekolah. Walaupun demikian kita masih dihadapkan pada masalah rendahnya hasil belajar siswa sehingga menyebabkan rendahnya mutu pendidikan.

Guru sebagai salah satu yang dimaksudkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Agar tujuan pendidikan bisa tercapai dengan maksimal guru harus bisa menguasai kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, kompetensi profesional. Pada kompetensi profesional guru harus menguasai konsep-konsep dan metode dalam pembelajaran. Salah satunya agar pembelajaran tercapai dengan maksimal maka dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guru diharapkan dapat menggunakan metode yang bervariasi. penggunaan metode yang bervariasi dapat membantu cara pemahaman masing-masing siswa yang berbeda dalam memahami materi pelajaran.

Guru sebagai salah satu komponen dalam dunia pendidikan berperan serta untuk meningkatkan mutu pendidikan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi contohnya dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dalam memahami konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi. Kemampuan guru untuk melaksanakan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat menciptakan proses belajar mengajar yang baik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar yang baik adalah nilai yang diperoleh siswa sesuai dengan nilai yang ditentukan oleh guru serta ilmu pengetahuan yang diperoleh siswa, serta dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar diberikan dalam bentuk nilai, dan biasanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan bagaimana aktivitas siswa di dalam belajar.

Pada materi sosialisasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dikeluarkan Depdiknas (2007) mengenai penetapan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) sebagai batas minimal seorang siswa mencapai ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0s/d 100%.

SMA N 1 Sungai Geringging telah menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimum dengan standar ketuntasan nilai ≥ 65 (enam puluh lima).

Kenyataan yang ditemukan dilapangan yaitu di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman masih banyaknya siswa kelas X yang memperoleh hasil belajar dibawah Standar

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal ini dapat dilihat pada tabel hasil ujian mid semester 2 kelas X mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMAN 1 Sungai Geringging

Tabel 1. Hasil Belajar siswa Ujian Mid Semester 2 kelas X SMAN 1 Sungai Geringging Tahun Pelajaran 2010/2011

Kelas	Ketuntasan				Jumlah Siswa
	Nilai ≥ 65		Nilai < 65		
	Jumlah	%	Jumlah	%	
X ₁	12	33,33	24	66,66	36
X ₂	12	33,33	24	66,66	36
X ₃	10	27,77	26	72,23	36
X ₄	7	19,44	28	80,55	35
X ₅	5	13,51	32	86,48	37
X ₆	7	18,91	30	81,08	37
X ₇	5	14,28	30	85,71	35
Jumlah	58 Orang	22,94 %	194 Orang	77,06 %	253 Orang

Sumber : Guru TIK kelas X SMAN 1 Sungai Geringging

Berdasarkan tabel 1, dapat di lihat hasil belajar ujian mid semester 2 pada mata pelajaran TIK siswa kelas X SMA N 1 Sungai Geringging masih banyak terdapat hasil belajar yang rendah, yang belum tuntas atau masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Jumlah siswa yang Persentase nilai < 65 adalah sebanyak 194 orang (77,06 %) sedangkan jumlah siswa yang persentase nilai ≥ 65 adalah 58 orang (22,94 %).

Rendahnya hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Sungai Geringging ini banyak faktor yang mempengaruhinya yaitu selama ini diantaranya adalah metode pembelajaran yang belum optimal, proses belajar mengajar berlangsung satu arah sehingga siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, suasana cenderung *teacher-centered* dimana pembelajaran berpusat satu arah dan interaksi antar siswa kurang sehingga

siswa menjadi pasif. Padahal dengan KTSP paradigma pembelajaran sudah harus berubah menjadi *student-centered*, dengan KTSP diharapkan guru bisa mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student center*).

Keterlibatan siswa akan meningkat jika materi disampaikan dengan menggunakan metode atau media yang sesuai. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan metode belajar aktif *Index Card Match (ICM)* menuntut siswa untuk berpikir tentang apa yang dipelajari, berkesempatan berdiskusi dengan teman, dan membagi pengetahuan yang diperoleh pada yang lain. Metode belajar aktif dirancang untuk menghidupkan kelas, adanya kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan fisik siswa. Diharapkan dengan belajar aktif siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam pembelajaran TIK dengan judul “***Pengaruh Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe Index Card Match (ICM) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas X SMA Negeri 1 Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman***”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan pada kelas X SMA Negeri 1 Sungai Geringging adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar TIK masih dibawah standar ketuntasan.
2. Siswa cenderung kurang aktif

3. Guru belum menggunakan metode yang bervariasi
4. Apakah penggunaan metode belajar aktif tipe *Index card Match (ICM)* akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Sungai Geringging?

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka perlu adanya batasan masalah demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe *Index Card Match (ICM)* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas X SMAN 1 Sungai Geringging.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penerapan metode belajar aktif tipe *Index Card Match (ICM)* terhadap hasil belajar mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) kelas X SMAN 1 Sungai Geringging.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan besarnya pengaruh metode belajar aktif tipe *Index Card Match (ICM)* terhadap hasil belajar

siswa di kelas X SMA Negeri 1 Sungai Geringging pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan permasalahan penelitian dan hipotesis yang telah dibuktikan, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.
2. Bagi Sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk perbaikan kondisi pembelajaran
3. Sebagai informasi bagi guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Sungai Geringging tentang metode belajar aktif tipe *Index Card Match* (ICM).
4. Memberi kemudahan bagi siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran sehingga menimbulkan minat siswa untuk belajar
5. Bagi penulis sendiri untuk menambah wawasan dalam melaksanakan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang diperoleh dari adanya proses pembelajaran, karena dari sesuatu yang dipelajari pasti ingin mendapatkan hasil yang optimal atau suatu prestasi pada diri seseorang. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku dalam dirinya dan perubahan itu terjadi karena latihan dan pengalaman yang diperolehnya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sudjana, (2001: 22) yaitu :”Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”.

Suharsimi Arikunto (1990) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur”.

Hasil belajar akan tampak pada perubahan salah satu atau beberapa aspek tingkah laku karena telah melakukan perbuatan belajar. Aspek-aspek tingkah laku menurut Hamalik (2008:30), yaitu:

Adapun aspek-aspek tingkah laku manusia adalah a) Pengetahuan, b) Pengertian, c) Kebiasaan, d) Keterampilan, e) Apresiasi, f) Emosional, g) Hubungan Sosial, h) Jasmani, i) Etis budi pekerti dan, j) Sikap.

Selanjutnya Benyamin Bloom dalam Winkel (1996:244) membagi secara garis besar hasil belajar menjadi 3 ranah, yaitu :

1. Ranah kognitif
Merupakan ranah yang menyangkut hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi
2. Ranah afektif
Merupakan ranah yang mencakup hasil belajar dalam hal sikap dan nilai dimana ada lima aspek yaitu: penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi
3. Ranah Psikomotor
Ranah ini meliputi hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak

Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan suatu indikator berupa tes. Dimana hasil tes ini akan dianalisis oleh guru kemudian diberi penilaian. Menurut Nana (2001:11) mengemukakan fungsi penilaian:

- a. Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pengajaran dalam hal ini adalah Tujuan Instruksional Khusus
- b. Untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah dilakukan oleh guru

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa diefektivikasi dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali efektivitasnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki oleh siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Adanya efektivitas dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadari. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran yaitu tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar dan mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar siswa di sekolah diefektivitas oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran.

Dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar mengalami perubahan yang dapat diamati dan diukur, perubahan ini terjadi pada diri individu, dan hasil belajar adalah hasil belajar siswa di sekolah diefektivitas oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran.

B. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan oleh guru/peserta didik dalam mengolah informasi yang berupa fakta, data, dan konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat. Pada saat menetapkan strategi yang digunakan, guru harus cermat memilih dan menetapkan metode yang sesuai.

1. Metode ceramah.

Dalam metode ceramah proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru umumnya didominasi dengan cara ceramah.

2. .Metode Tanya jawab

Metode tanya jawab adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan menghasilkan pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa memahami materi tersebut. Metoda Tanya Jawab akan menjadi efektif bila materi yang menjadi topik bahasan menarik, menantang dan memiliki nilai aplikasi tinggi. Pertanyaan yang diajukan bervariasi, meliputi pertanyaan tertutup (pertanyaan yang jawabannya hanya satu kemungkinan) dan pertanyaan terbuka (pertanyaan dengan banyak kemungkinan jawaban), serta disajikan dengan cara yang menarik.

3. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan penyajian materi melalui pemecahan masalah, atau analisis sistem produk teknologi yang pemecahannya sangat terbuka. Suatu diskusi dinilai menunjang keaktifan siswa bila diskusi itu melibatkan semua anggota diskusi dan menghasilkan suatu pemecahan masalah.

Jika metoda ini dikelola dengan baik, antusiasme siswa untuk terlibat dalam forum ini sangat tinggi. Tata caranya adalah sebagai berikut: harus ada pimpinan diskusi, topik yang menjadi bahan diskusi harus jelas dan menarik, peserta diskusi dapat menerima dan memberi, dan suasana diskusi tanpa tekanan.

4. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah cara mengajar atau penyajian materi melalui penugasan siswa untuk melakukan suatu pekerjaan. Pemberian tugas dapat secara individual atau kelompok. Pemberian tugas untuk setiap siswa atau kelompok dapat sama dan dapat pula berbeda.

Agar pemberian tugas dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, maka: 1) tugas harus bisa dikerjakan oleh siswa atau kelompok siswa, 2) hasil dari kegiatan ini dapat ditindaklanjuti dengan presentasi oleh siswa dari satu kelompok dan ditanggapi oleh siswa dari kelompok yang lain atau oleh guru yang bersangkutan, serta 3) di akhir kegiatan ada kesimpulan yang didapat.

5. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Dalam metode ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri dengan mengikuti suatu proses, mengamati suatu obyek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang obyek yang dipelajarinya. Percobaan dapat dilakukan melalui kegiatan individual atau kelompok. Hal ini tergantung dari tujuan dan makna percobaan atau jumlah alat yang tersedia. Percobaan ini dapat dilakukan dengan demonstrasi, bila alat yang tersedia hanya satu atau dua perangkat saja

6. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara pengelolaan pembelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, benda, atau cara kerja suatu produk teknologi yang sedang dipelajari. Demonstrasi dapat dilakukan dengan menunjukkan benda baik yang sebenarnya, model, maupun tiruannya dan disertai dengan penjelasan lisan.

Demonstrasi akan menjadi aktif jika dilakukan dengan baik oleh guru dan selanjutnya dilakukan oleh siswa. Metoda ini dapat dilakukan untuk kegiatan yang alatnya terbatas tetapi akan dilakukan terus-menerus dan berulang-ulang oleh siswa.

7. Metode Tutorial/Bimbingan

Metode tutorial adalah suatu proses pengelolaan pembelajaran yang dilakukan melalui proses bimbingan yang diberikan/dilakukan oleh guru kepada siswa baik secara perorangan atau kelompok kecil siswa. Disamping metoda yang lain, dalam pembelajaran Pendidikan Teknologi Dasar, metoda ini banyak sekali digunakan, khususnya pada saat siswa sudah terlibat dalam kerja kelompok.

1. Pembelajaran Konvensional

Metode konvensional yaitu Suatu metode pengajaran yang dominan dipergunakan guru untuk berkomunikasi dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Dalam kamus bahasa

Indonesia istilah konvensional diartikan sebagai “Menurut apa yang sudah menjadi kebiasaan (tradisional)”.

Seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai model-model pembelajaran, melalui model pembelajaran yang digunakannya dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didiknya. Selanjutnya yang tidak kalah pentingnya dari proses pembelajarannya adalah hasil belajar yang optimal atau maksimal.

Menurut Pangaribuan (1997:75) pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan kebiasaan, dimana pembelajaran ini merupakan pembelajaran tradisional mempersiapkan siswa untuk belajar secara individu dan kompetitif untuk memahami pengetahuan yang terstruktur.

Dalam pelaksanaannya metode ceramah memiliki kelebihan dan kekurangan Suryosubroto (2002:165)

Kelebihannya:

- a) Guru dapat menguasai seluruh arah kelas.
- b) Organisasi kelas sederhana.
- c) Mudah disesuaikan.
- d) Mengembangkan kemampuan mendengar siswa.

Namun demikian pendekatan pembelajaran tersebut mempunyai beberapa Kelemahan:

- a) Guru sukar mengetahui sampai dimana murid-murid telah mengerti pembicaraannya.
- b) Murid sering kali memberi pengertian lain dari hal yang dimaksudkan guru
- c) Cenderung terjadi proses satu arah.
- d) Cenderung ke arah pembelajaran berdasarkan guru.
- e) Ingatan jangka pendek.
- f) Merugikan kelompok siswa tertentu
- g) Menurunnya perhatian siswa.

2. Belajar aktif tipe *Index Card Match* (ICM)

Index Card Match (ICM) adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam bagian *reviewing strategis* (strategi pengulangan). Tipe *Index Card Match* (ICM) ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari serta pengetahuan yang telah mereka peroleh. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Silberman (2006: 249)

Salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat dalam pikiran dari pada materi yang tidak dibahas.

Pembelajaran tipe *Index Card Match* (ICM) menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerja sama dan melemparkan pertanyaan kepada siswa lain serta menjawab pertanyaan dari siswa yang lainnya.

Kegiatan belajar bersama dapat membantu untuk mengasah kemampuan serta memacu belajar aktif dalam proses belajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil sehingga memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi. Dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari maka siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, guru dapat mengevaluasi kelemahan-kelemahan dalam proses belajar mengajar.

Silberman (2006:250) mengemukakan prosedur pembelajaran dengan menggunakan tipe *Index Card Match (ICM)* ini adalah:

- a. Pada kartu indeks yang terpisah, tuliskan pertanyaan tentang apapun yang diajarkan dikelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- b. Pada kartu yang terpisah, tuliskan jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- c. Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- d. Berikan satu kartu untuk siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauan dan sebagian lagi mendapatkan kartu jawabannya.
- e. Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka)
- f. Bila pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

Berdasarkan langkah-langkah dari pembelajaran aktif tipe *Index Card Match (ICM)* yang dikemukakan oleh Silberman tersebut, maka dapat dimodifikasinya sebagai berikut; pada kartu terpisah ditulis pertanyaan dan kunci jawaban. Masing-masing siswa diberi satu kartu (siswa ada yang mendapat pertanyaan dan ada yang mendapat kunci jawaban). Siswa yang mendapat pertanyaan mencari pasangan kunci jawaban yang cocok, Sedangkan siswa yang mendapat kunci jawaban tetap duduk dibangkunya. Setelah pasangan pertanyaan dan kunci jawaban yang cocok bertemu diminta kepada mereka untuk duduk

bersama kemudian mencocokkan dengan kunci jawabannya. Setelah semua pasangan duduk maka diminta kepada masing-masing pasangan secara bergiliran untuk melemparkan pertanyaan yang ada pada kartu mereka kepada pasangan lain.

Semua siswa harus siap untuk tampil karena dipilih secara acak oleh guru. Secara tidak langsung mereka akan berusaha untuk mengingat dengan baik materi yang telah diajarkan oleh guru. Hal ini akan mengakibatkan siswa akan aktif belajar. Metode ini digunakan setelah selesai pembelajaran, karena keterbatasan waktu maka tidak semua pertanyaan yang ditampilkan. Pertanyaan yang tidak ditampilkan dijadikan tugas rumah dan dikumpul pada pertemuan berikutnya

Adapun Kelebihan dan Kekurangan dari Metode Belajar Aktif

Index Card Match (ICM) :

Kelebihan *Index Card Match (ICM)* yaitu :

1. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
3. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
4. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar
5. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain

Kekurangan *Index Card Match (ICM)* yaitu :

1. Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi

2. Guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk membuat persiapan
3. Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas
4. Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah

C. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

1. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai dua pengertian yaitu mempunyai dua pengertian yang luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan proses pengolahan informasi menurut Sulistiyo Basuki (1998:15)

“Teknologi Informasi adalah penggunaan teknologi untuk pengadaan, penyimpanan, temu balik, analisis, serta komunikasi dan informasi dalam bentuk data numerik, atau tektual, citra atau suara terutama dengan menggunakan mikroprosesor beserta berbagai aspeknya. Dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi terdapat dua komponen utama yaitu komputer dan telekomunikasi.”

Menurut Depdiknas (2004:2)

“Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaiannya. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah”

Teknologi yang telah berkembang saat ini tidak terlepas dari penggunaan teknologi informasi yang dijadikan sebagai teknologi dalam

pengadaan, pemrosesan dan penyimpanan informasi. Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat lunak dan perangkat keras) yang digunakan untuk proses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.

2. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang khas. Demikian pula halnya dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut depdiknas (2004:2) adalah sebagai berikut:

- a. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaiannya. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial.
- b. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema essensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- c. Tema-tema essensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, siberetik, dan informatika itu sendiri. Tema-tema essensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolahan kata, spreadsheet, persentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema essensial tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

Materi Teknologi Informasi dan Komuniasi dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Dikatakan interdisipliner karena melibatkan berbagai disiplin ilmu. Dikatakan multidimensional

karena berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat berguna dalam menyikapi perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.

3. Fungsi dan Tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dengan memasukkan Teknologi Informasi dan Komunikasi di dalam kurikulum sekolah, akan membantu siswa untuk belajar Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi, dan menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan memberikan motivasi dan kesenangan kepada siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri. Selain itu penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan meningkatkan proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang, dengan menjangkau disiplin ilmu mata pelajaran lain.

Tujuan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum yaitu agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*). Artinya siswa mengenal istilah-istilah yang digunakan pada Teknologi Informasi dan Komunikasi dan istilah-istilah pada komputer yang umum digunakan. Siswa juga menyadari keunggulan dan keterbatasan komputer, serta dapat menggunakan komputer secara optimal. Disamping itu memahami bagaimana dan dimana informasi dapat diperoleh, bagaimana

cara mengemas/mengolah informasi dan bagaimana cara mengkomunikasikannya

D. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dalam skripsi ini adalah:

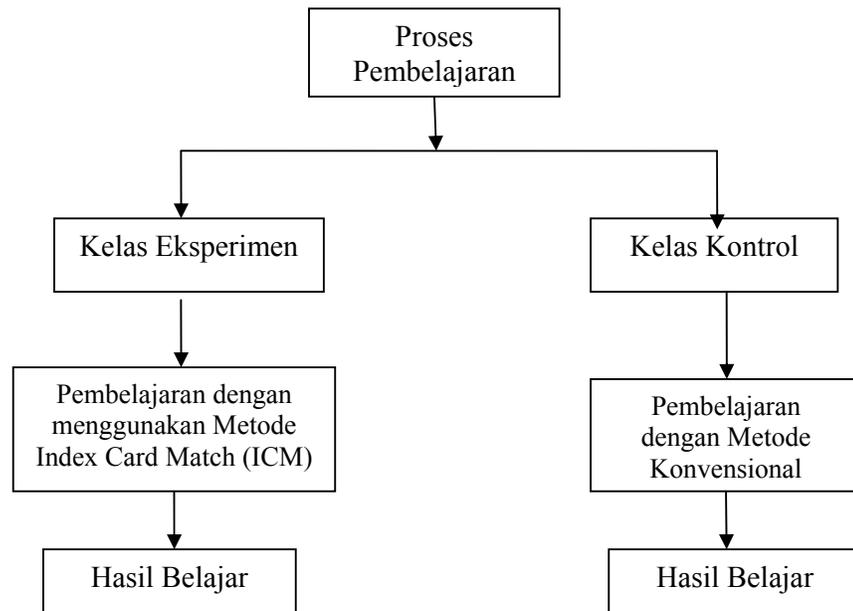
1. Skripsi Silvia Novita Dewi dengan judul skripsi “ Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe Index Card Match (ICM) Terhadap Hasil belajar Fisika Siswa kelas X SMAN 1 Batang Anai” dari hasil penelitian tersebut diperoleh hasil belajar pada kelas eksperimen pada saat tes akhir berkisar 53,26-89,91, sedangkan pada kelas kontrol berkisar 46,62-83,91
2. Skripsi Edi Kurniawan dengan Judul “ Efektifitas Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe *Index Card Match (ICM)* Terhadap Hasil Belajar TIK kelas VII SMP N 34 Padang” dari hasil penelitian tersebut terdapat kelas yang menggunakan metode belajar aktif Tipe *Index Card Match (ICM)* memiliki nilai rata-rata yaitu 69,79 lebih tinggi jika dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional 57,99
3. Nurhayati Dengan judul skripsi pengaruh penggunaan metode belajar aktif tipe *index card match (ICM)* terhadap minat belajar dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X Ak SMK Negeri 3 Jepara tahun 2006/2007.dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mencapai hasil belajar (89,60) yang lebih baik dari pada kelompok kontrol (83,18).

E. Kerangka Konseptual

Banyak faktor yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar, diantaranya adalah penggunaan metode mengajar yang kurang bervariasi dan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru. Belajar aktif adalah salah satu model pembelajaran yang banyak melibatkan siswa. Siswa dipandang sebagai subjek pembelajaran yang harus banyak berperan dalam aktifitas pembelajaran tersebut

Dalam penelitian ini dibentuk sebuah konsep penerapan metode pembelajaran. Ada 2 konsep penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode belajar aktif tipe *Index Card Match (ICM)* dan pembelajaran secara Konvensional yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas Kontrol dan kelas Eksperimen. Pada kelas kontrol pembelajarannya menggunakan metode konvensional sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran dengan metode belajar aktif tipe *Index card Match (ICM)* dimana kedua kelas mempunyai hasil belajar yang diukur dari tes pada kedua kelompok tersebut. Hasil belajar adalah suatu tingkat keberhasilan siswa didalam proses belajar mengajar yang dinyatakan bentuk skor atau nilai terhadap suatu mata pelajaran tertentu.

Sesuai dengan judul dan kajian teori maka untuk melihat secara utuh variabel-variabel yang menjadi objek dalam penelitian ini, maka dapatlah disusun kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

F. Hipotesis

Hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah ‘Terdapat pengaruh penerapan metode belajar aktif tipe *Index Card Match (ICM)* terhadap hasil belajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) kelas X SMAN 1 Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan penelitian tentang pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dilakukan dengan metode belajar aktif tipe *Index Card Match (ICM)* untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Geringging, yang mengacu kepada hipotesis yang diajukan, maka dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen ($mean = 69,5$) dan nilai rata-rata kelas kontrol ($mean = 63,61$). Nilai rata-rata kelas experiment lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Untuk melihat perbedaan hasil belajar tersebut dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t, dimana hasil diperoleh $t_{hitung} (2,55) > t_{tabel} (1,669)$, sehingga hipotesis alternatif diterima atau menolak hipotesis nihil. Hal ini berarti bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

B. Saran

1. Penelitian ini dapat memenuhi persyaratan gelar Sarjana Pendidikan
2. Penelitian ini dapat membantu dan memberikan sumbangan tentang penggunaan metoda belajar aktif tipe *Index Card Match (ICM)* sehingga penelitian dapat dikembangkan lagi menjadi penelitian yang kreatif dan inovatif lagi.

3. Salah satu alternatif bagi guru dalam pengembangan pembelajaran serta kebijakan metoda pembelajaran yang lebih optimal sehingga dapat memajukan pendidikan dan pembelajaran di Sekolah efektif dan efisien.
4. Dapat meningkatkan minat dan aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah.
5. Dapat meningkatkan wawasan dalam melaksanakan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dimasa mendatang

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi,Silvia novita.2009.*Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe Index Card Math (ICM) terhadap Hasil Belajar Fisika Diswa Kelas X SMAN 1 Batang Anai.*
- Depdiknas (2004). Kurikulum Edisi 2004. Jakarta : Dikmenjur
- Hamalik, Oemar. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara
- Kurniawan,Edi.2008.*Efektifitas Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe Index Card Match(ICM) Terhadap Hasil Belajar TIK Kelas VII SMPN 34 Padang*
- Nurhayati.2007. *pengaruh penggunaan metode belajar aktif tipe index card match terhadap minat belajar dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X Ak SMK Negeri 3 Jepara*
- Pangaribuan, T. 1997. *Kamus Populer Lengkap*. CV Pustaka Setia: Bandung
- Riduwan.2006. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta
- Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning (terjemahan): 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nusamedia
- Sudjana, Nana. 2001. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Suharsimi Arikunto. 1999. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi
- _____.2001. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Bumi
- _____.2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- _____.2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- _____.2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sugiyono.2009. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- _____.2009. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*.

Bandung : Alfabeta

Sulistyo Basuki. 1998. *pengelolaan informasi*. Jakarta: Bumi Aksara

Suryabrata, Sumadi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Winkel, WS. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia