

**EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE
INDEX CARD MATCH PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VIII
DI SMP NEGERI 4 PADANG PANJANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



**OLEH :
TORO SAPUTERA
1300213 / 2013**

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PENERAPAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE
INDEX CARD MATCH PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VIII DI SMP
NEGERI 4 PADANG PANJANG**

Nama : Toro Saputera
NIM/BP : 1300213/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

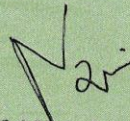
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Drs. Azman, M.si
NIP. 19570919 198003 1 004

Pembimbing II



Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001

Ketua Jurusan

Dra. Eldarni, M.Pd
NIP.19610116 198703 2001

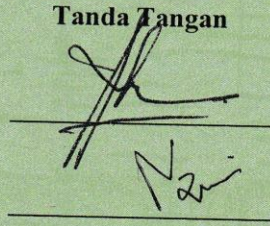
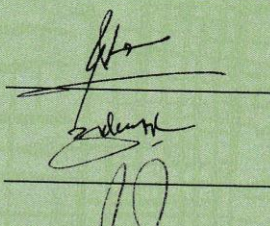
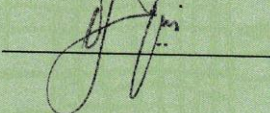
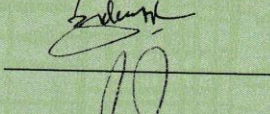
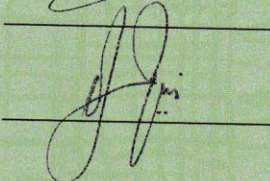
PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Efektivitas Penerapan Strategi *Active Learning* Tipe *Index Card Match* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII Di SMPN 4 Padang Panjang
Nama : Toro Saputera
NIM/BP : 1300213/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Azman, M.Si NIP. 19570919 198003 1 004	
Sekretaris	: Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	
Anggota	: 1. Drs. Zuwirna, M.Pd NIP.19580517 198503 2 001	
	: 2. Dra. Zuliarni, M.Pd NIP.19590727 198503 2 001	
	: 3. Drs. Syafril, M.Pd NIP.19600414 198403 1 004	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : TORO SAPUTERA
NIM/BP : 1300213/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknomogi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektivitas Penerapan Srategi *Active Learning Tipe Index Card Match* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII Di SMPN 4 Padang Panjang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah lazim.

Padang, Agustus 2017
Yang menyatakan



Toro Saputera
NIM/BP : 1300213/2013

ABSTRAK

Toro Saputera(2017) : Efektivitas Penerapan Strategi *Active Learning* Tipe *Index Card Match* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII di SMP Negeri 4 Padang Panjang

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 inofatif. 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 daln 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 α 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.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmad dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Efektivitas Penerapan Strategi *Active Learning Tipe Index Card Match* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII di SMP Negeri 4 Padang Panjang”**.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya.

1. Bapak Drs. Azman M.si selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Nofri Hendri S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan bimbingan arahan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak dan Ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
5. Dekan Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah mengeluarkan surat izin penelitian.

6. Ibu Ermita S.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 4 Padang Panjang yang telah memberi izin dan bantuan kepada penulis selama penelitian.
7. Ibu Kasminarti S.Pd selaku guru Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 4 Padang Panjang yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian
8. Teristimewah kedua orang tua dan keluarga yang tercinta, yang telah memberikan dukungan berupa dukungan moral, material, perhatian, semangat, motivasi serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga menyelesaikan studi ini.
9. Buat rekan-rekan yang memberikan dorongan dan masukan dalam penulisan skripsi ini, serta teman-teman seperjuangan TP BP 2013 yang turut berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT, Amin.

Padang, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	10
1. Teori dan Konsep Belajar.....	10
2. Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	13
3. Pembelajaran Aktif (<i>Active learning</i>)	22
4. Strategi <i>Index Card Match</i> (Pencocokan Kartu Indeks)	25
5. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	28
B. Penelitian yang Relevan.....	28

C. Kerangka Konseptual.....	29
D. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis penelitian.....	32
B. Rancangan Penelitian.....	32
C. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian	33
D. Variabel, Data dan Sumber Data	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	41
G. Prosedur Penelitian	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	47
1. Data Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Active Learning Tipe Index Card Match</i>	48
2. Data Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Konvensional.....	50
B. Analisis Data.....	51
C. Pembahasan.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	6

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal.
1. Presentase Hasil Belajar MID Semester Genap Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 4 Padang Panjang Tahun Ajaran 2016/2017	5
2. Rancangan Penelitian	33
3. Populasi penelitian Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Padang Pajang Tahun Pelajaran 20162017	34
4. Sampel Penelitian	35
5. Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Menggunakan Pembelajaran <i>Active Learning</i> Tipe <i>Index Card Match</i> Dan Menggunakan Strategi Konvensional	47
6. Distribusi Data Frekuensi Nilai Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas Eksperimen.....	48
7. Distribusi Data Frekuensi Nilai Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas Kontrol	50
8. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontol	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. Kerangka Konseptual	30
2. Grafik Histogram Distribusi Data Nilai Kelas Eksperimen	49
3. Grafik Histogram Distribusi Data Nilai Kelas Kontrol.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Program Semester.....	62
2. Program Semester.....	66
3. RPB Kelas Eksperimen dan Kontrol	67
4. Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	81
5. Soal Evaluasi Uji Coba	83
6. Lembar Jawaban.....	92
7. Kunci Jawaban	91
8. Daftar Nilai Hasil Soal Uji Coba Kelas VIII c SMP Negeri 4 Padang Panjang	92
9. Tabel Analisis Uji Validitas	93
10 Tabel Analisis Reliabilitas	95
11 Analisis Reliabilitas Dengan KR-20	97
12 Tabel Analisis Daya Bada.....	98
13 Tabel Analisis Indeks Kesukaran.....	100
14 Klasifikasi Indeks Kesukaran dan Daya Bada	102
15 Kartu Indeks	104
16 Kisi-Kisi Soal Evaluasi	106
17 Soal Evaluasi.....	107
18 Lembar Jawaban.....	111
19 Kunci Jawaban	112
20 Daftar Nilai hasil siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 4 Padang Panjang (Kelas Eksperimen).....	113

21 Daftar Nilai hasil siswa kelas VIII 2 SMP Negeri 4 Padang Panjang (Kelas Kontrol).....	114
22 Daftar Nilai Hasil Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Berdasarkan Nomor Urut Siswa.....	115
23 Perhitungan Mean Dan Varian Skor Belajar Daftar Nilai Hasil Siswa Kelas Viii 1(Eksperimen) Dan Kelas Viii 2 (Kontrol) Di Smp Negeri 4 Padang Panjang.....	116
24 Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Nilai Siswa yang Belajar Dengan Menggunakan Strategi <i>Aktive Learning Tipe Index Card Match</i> (Eksperimen) Kelas VIII 1 di Smp Negeri 4 Padang Panjang.....	118
25 Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Nilai Siswa yang Belajar Dengan Menggunakan Strategi Konvensional (kontrol) Kelas VIII 2 di SMP Negeri 4 Padang Panjang	119
26 Uji Hipotesis (t-tes)	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan siswa kedalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya benar-benar dapat mengubah kondisi siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan yang tidak paham menjadi paham serta dari kurang berperilaku kurang baik menjadi baik. Guru dapat berperan sebagai pengajar atau pemimpin belajar sedangkan siswa berperan sebagai pembelajar atau individu belajar. Keterpaduan tersebut menjunjung dalam pencapaian tujuan pembelajaran. (Baharuddin, 2007)

Pembelajaran sebagai suatu proses memerlukan perencanaan yang sistematis agar dapat dilaksanakan secara realitis. Perencanaan tersebut dibuat oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Demikian halnya dalam melaksanakan pembelajaran diperlukan langkah-langkah yang sistematis sehingga mencapai hasil belajar yang optimal. Langkah-langkah yang sistematis ini perlu memperhatikan aspek penting yaitu upaya memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran tidak semata-mata berorientasi pada hasil tetapi juga berorientasi kepada proses. Berangkat dari pemikiran tersebut, maka pengembangan model atau metode pembelajaran harus diarahkan kepada keaktifan belajar siswa. (Ibrahim, 2003)

Banyak penelitian dewasa ini yang mencoba untuk melakukan penelitian terhadap metode pembelajaran. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu,

banyak metode atau model pembelajaran yang diteliti. Salah satunya adalah metode pembelajaran konvensional yang dijadikan sebagai pembandingan dengan metode pembelajaran yang lain. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individu setiap peserta didik dan didasarkan kepada keinginan guru. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah (Hartono, 2008)

Beberapa penelitian pun telah dilakukan dan membuktikan bahwa perhatian anak didik berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Penelitian Pollio (1984) dalam Silberman (2006:24) menunjukkan bahwa siswa dalam ruangan kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Sementara penelitian McKeachie (1986) menyebutkan bahwa dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai 20% pada sepuluh menit terakhir.

Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Seringnya terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan, terutama di sebabkan siswa di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya, sehingga apa yang dipelajari di kelas tersebut cenderung untuk dilupakan. Sebagaimana yang di ungkapkan Konfusius dalam Silberman (2006:23) 2400 tahun yang lalu:

Apa yang saya dengar, saya lupa
Apa yang saya lihat, saya ingat
Apa yang saya lakukan, saya paham

Ketiga pernyataan ini menekankan pada pentingnya belajar aktif agar apa yang dipelajari di bangku sekolah tidak menjadi sia-sia. Ungkapan di atas sekaligus menjawab permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak tuntasnya penugasan anak didik terhadap materi pelajaran. Mel Silberman (2006) memodifikasi dan memperluas pernyataan Konfusius di atas menjadi apa yang disebutnya dengan belajar aktif (*active learning*), yaitu :

Yang saya dengar, saya lupa
 Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat
 Yang saya dengar, lihat, dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain,, saya mulai pahami
 Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan diterapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan
 Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai

Ada beberapa alasan yang dikemukakan mengenai penyebab mengapa kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu jawaban menarik adalah karena adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru. Dalam Silberman (2006:24) diungkapkan bahwasanya pada umumnya guru berbicara dalam memberikan materi ajar dengan kecepatan 100-200 kata per menit sedangkan siswa dalam keadaan benar-benar berkonsentrasi hanya mampu memperhatikan terhadap 50-100 kata per menit (setengah apa yang dikatakan oleh guru). Hal demikian dikarnakan siswa saat mendengar tidak hanya sekedar mendengar akan tetapi juga menyimak dan berpikir banyak tentang apa yang disampaikan oleh guru. Sedangkan jika mendengarkan tanpa

berpikir tentang materi ajar yang disampaikan oleh guru siswa mampu mendengarkan dengan kecepatan 400-500 kata per menit.

Pendidikan di sekolah memiliki beragam mata pelajaran yang harus diajarkan dan terdiri dari berbagai karakteristik yang berbeda. Salah satu mata pelajaran yang ada adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang digagas menjadi mata pelajaran wajib di setiap jenjang sekolah yang tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Dalam Permen Diknas No. 22 tahun 2006 tentang Standard Isi (SI) dituangkan bahwa kajian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk jenjang SMP/MTs mencakup 3 aspek yaitu konsep pengetahuan dan operasi dasar, pengelolaan informasi untuk produktifitas dan pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi. Aspek-aspek tersebut dapat dilaksanakan melalui pembelajaran yang bersifat teori (non praktek) dan praktek.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada 2 orang siswa dan 1 orang guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Negeri 4 Padang Panjang, menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masih menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut terlihat dari kurangnya aktifitas siswa pada saat proses belajar mengajar, siswa cenderung diam dan bahkan berbicara sendiri dari pada hanya mendengarkan guru. Yang menjadi kendala dalam pembelajaran TIK ini adalah kekurangan sarana komputer dan alokasi yang hanya 1 jam pelajaran / minggu (dalam k13) untuk teori dan praktek serta terbatasnya mobilitas guru untuk membimbing siswa satu persatu.

Tabel 1. Data Nilai Hasil Belajar Siswa Semester Genap Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 4 Padang Panjang Tahun Ajaran 2016/2017

No	Kelas	Jumlah Siswa	Mata Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	
					Nilai <75	Nilai >75
1	VIII 1	21	TIK	75	10	11
2	VIII 2	21	TIK	75	12	9
3	VIII 3	21	TIK	75	15	6
4	VIII 4	22	TIK	75	12	10
5	VIII 5	21	TIK	75	12	9
6	VIII 6	21	TIK	75	17	4
Jumlah	6 Kelas	127				

Sumber : TU SMPN 4 PP

Adakalanya 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. Kondisi tersebut yang barang kali menyebabkan kemampuan siswa tidak tersebar merata. Keadaan ini menunjukkan bahwa suasana proses belajar mengajar kurang menyenangkan sehingga siswa mencari kesenangan sendiri ketika guru menyampaikan materi. Akibatnya berpengaruh pada prestasi belajar mereka yang kurang memuaskan. Menyadari kenyataan ini para ahli berupaya untuk mencari dan merumuskan strategi yang dapat merangkul semua perbedaan yang dimiliki oleh peserta didik. Strategi yang ditawarkan adalah belajar aktif (*active learning*). Alternatif ini dipilih supaya proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, tuntas, dan menyenangkan. Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah salah satu pembelajaran yang cocok sesuai dengan kondisi siswa agar dapat memecahkan masalah dengan sikap terbuka, kreatif, dan inovatif. Belajar aktif (*active learning*) yang

dikembangkan oleh Melvin Silberman merupakan pembelajaran yang menekankan aktivitas pada siswa. Dalam konsep pembelajarannya, peran guru bukan hanya sebagai pengajar, tetapi sebagai pembimbing belajar atau fasilitator belajar. Pembelajaran ini mampu mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Salah satu strategi pembelajaran *active learning* yang digunakan adalah tipe *index card match*. Menurut Silberman (2006: 250) “strategi *index card match* merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran”. Strategi *index card match* adalah salah satu strategi yang memotivasi siswa dan menyemarakkan kelas. Strategi *index card match* bertujuan membantu siswa untuk meninjau kembali pelajaran yang dipelajari di dalam kelas.

Active learning tipe *index card match* ini dapat diaplikasikan dalam pembelajaran mandiri melalui sistem kerjasama kelompok sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses. *Active learning* tipe *index card match* dapat dilihat efektivitasnya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mencari tahu akan hal tersebut yang diungkapkan dalam judul penelitian **“Efektivitas Penerapan Strategi Active Learning Tipe Index Card Match Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII Di SMPN 4 Padang Panjang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa kurang berkonsentrasi dalam pemahaman konsep pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
2. Guru masih sebagai sumber informasi utama dalam proses pembelajaran dan peran siswa tidak terlalu dilibatkan dalam proses pembelajaran
3. Pada proses pembelajaran guru belum menggunakan strategi yang menarik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa
4. Siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kembali pelajaran yang didapat dalam proses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah pada efektivitas penerapan strategi active learning tipe *index card match* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VIII dengan pokok bahasan perangkat lunak pengelola angka di SMP Negeri 4 Padang Panjang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti menentukan rumusan masalah secara umum yaitu apakah penerapan strategi active learning tipe *index card match* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di

SMP ? berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, maka dijabarkan lagi secara rinci sebagai berikut :

1. Apakah penerapan strategi active learning tipe *index card match* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII di SMP 4 Negeri Padang Panjang.
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan strategi *active learning* tipe *index card match* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII di SMP Negeri 4 Padang Panjang ?

E. Tujuan penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah mengetahui efektivitas penerapan strategi active learning tipe *index card match* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 4 Padang Panjang.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII di SMP Negeri 4 Padang Panjang yang menggunakan strategi *active learning* tipe *index card match* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
2. Mengungkapkan signifikansi perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi *active learning* tipe *index card match* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang penerapan strategi active learning tipe *index card match* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII Di SMPN 4 Padang Panjang diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya adalah :

1. Penulis; sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana pendidikan di program studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Padang.
2. Guru; penelitian ini diharapkan memberikan referensi positif bagi guru untuk meningkatkan inovasi dan hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 81,05 sedangkan nilai rata-rata kelompok yang menggunakan strategi konvensional sebesar 69,86. Jadi dari nilai rata-rata kedua kelompok menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan strategi *active learning* tipe *index card match* memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Strategi *active learning* tipe *index card match* lebih efektif dari pada strategi konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII SMP Negeri 4 Padang Panjang.

B. Saran

1. Diharapkan kepada kepala sekolah SMP Negeri 4 Padang Panjang, hendaknya memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk menambah pengetahuan dalam bentuk mengikuti pelatihan dan acara-acara seminar yang berkaitan dengan strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Kepada guru khususnya guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk dapat menerapkan strategi *active learning* tipe *inde card macth* ini karena siswa bisa belajar dengan mandiri dan menyenangkan.
3. Penelitian ini terbatas pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikas materi perangkat lunak pengelolah angka, diharapkan penelitian dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mata pelajaran dan materi yang berbeda.
4. Penelitian ini terbatas hanya pada aspek kognitif saja, belum pada tingkat keterampilan, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dikembangkan pada aspek keterampilan.
5. Keterbatasan sarana pada saat pelaksanaan penelitian, diharapkan ruang komputer di SMP N 4 Padang Panjang bisa digunakan untuk kebutuhan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Wahab.2009. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Bellanca, James. 2011. *200+ Strategi-Strategi dan Proyek-Proyek Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT Indeks Permata Puru Media.
- Dimiyati dan mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Renika Cipta.
- Hamzah B Uno. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hollingsworth, Pat dan Gina Lewis. 2008. *Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keasyikan Kegiatan Dikelas*. Indonesia: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Ratna Wilis Dahar.2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Gelora Aksara Pratama.
- Rusman. 2010. *Model-Model pembelajaran*. Bandung: PT RajaGrafinda Persada.
- Silberman, Melvin.2006. *101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: PT Renika Cipta.s
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Renika Cipta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidiarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Syaiful Sagala.2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.