

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE
INDEX CARD MATCH (ICM) TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI
DI KELAS IX SMP NEGERI
4 PARIAMAN.**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan*



Oleh

**APRIJA PUTRA
95972/2009**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penerapan Strategi Active Learning Tipe Index Card Match(ICM) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Pendidikan Informasi Dan Komunikasi Dikelas IX SMP Negeri 4 Pariaman

Nama : Aprija Putra

NIM : 95972/2009

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2015

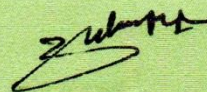
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dra. Ida Murni Saan, MP.d
NIP. 19510401 197903 2 001

Pembimbing II



Dra.Zuliarni
NIP. 19590727 198503 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Aprija Putra

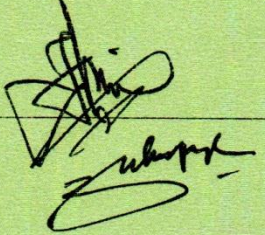
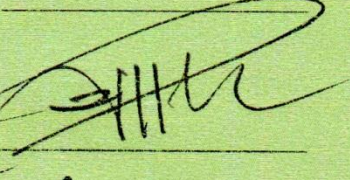
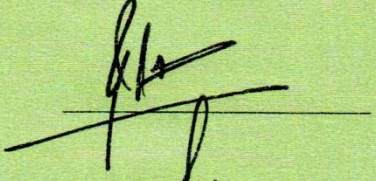
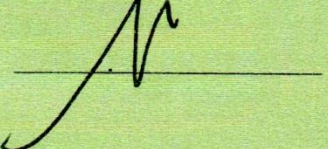
Nim : 95972/2009

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

**Pengaruh Penerapan Strategi Active Learning Tipe Index Card Match (ICM)
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Teknologi Informasi Dan Komunikasi
di Kelas IX SMP 4 Negeri Pariman**

Padang, Februari 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Ida Murni Saan, MP.d NIP. 19510401 197903 2 001	
Sekretaris	: Dra. Zuliarni NIP.19590727 198503 2 001	
Anggota	:1. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP.19590716 198602 1 001	
	2. Dra. Zuwirna, M.Pd NIP.19580517 198503 2 001	
	3. Novrianti, S Pd. M Pd NIP.19801101 200801 2 014	

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprija Putra
NIM : 95972/2009
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengaruh Penerapan Strategi Active Learning Tipe Index Card (ICM) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dikelas IX SMP Negeri 4 Pariaman

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Padang atau Perguruan Tinggi Lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2015

Saya yang menyatakan



Aprija Putra
NIM. 95972/2009

ABSTRAK

Aprija Putra : Pengaruh Penerapan strategi *Active Learning Tipe Index Card Match* (ICM) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di Kelas IX SMP Negeri 4 Pariaman. Skripsi. UNP 2014

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 4 Pariaman, terlihat bahwa kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru mendominasi kegiatan pembelajaran dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Keberhasilan belajar dapat dicapai jika siswa berpartisipasi aktif dan mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan strategi *Active Learning tipe index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar TIK siswa kelas IX SMP Negeri 4 Pariaman tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan *quasy experiment*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 4 Pariaman yang berjumlah 192 orang yang terdiri dari kelas 6 kelas, dan teknik pengambilan sampelnya *Purposive Sampling*, yaitu kelas IX.1 sebagai kelas Eksperimen dan IX.2 sebagai kelas kontrol masing – masing berjumlah 29 orang. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 25 butir soal, dan alat pengumpul data digunakan lembaran tes dan lembaran jawaban siswa. Jenis data dalam penelitian ini berupa hasil belajar siswa dan sumber datanya adalah nilai siswa. Kemudian data diolah dengan menggunakan T- Test.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen dengan strategi ICM 80,70, lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol 63,83. Perhitungan t-test menyatakan bahwa t hitung 5,57 sedangkan t table = 2,00, t.hitung > t.table. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas yang menggunakan strategi *Active learning tipe Index Card Match* (ICM) (kelas eksperimen) dengan hasil belajar siswa kelas yang menggunakan strategi konvensional (kelas kontrol). Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menerapkan strategi *Active Learning tipe Index Card Match* (ICM) dengan siswa yang menerapkan Strategi pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK kelas IX di SMP Negeri 4 pariaman.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas segala berkat dan karunia-Nya, yang telah memberikan segala kekuatan, kemampuan dan kelancaran kepada penulis untuk melakukan penelitian dan dapat ***Active Learning Tipe Index Card Match (ICM) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran TIK di kelas IX SMP Negeri 4 Pariaman***’, sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan, arahan serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.

Dan pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dan dukungan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku penasehat akadaemik dan dosen pembimbing I yang telah banyak membantu dengan ketulusan dan

kesabaran dalam memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Dra. Zuliarni selaku Dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, arahan dan memberikan fasilitas kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.
5. Bapak dan Ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
6. Keluarga besar penulis, terutama kepada kedua orang tua yang telah mencurahkan cinta dan kasih sayang kepada penulis, yang telah begitu banyak memberikan dukungan baik berupa moril, materil, perhatian, dan semangat serta mengiri penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan skripsi dan studi dengan baik.
7. Ibu Nirmila Aswita, S.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 4 Pariaman, ibu Nana Sutrisna, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA TIK SMP Negeri 4 Pariaman, serta majelis guru dan tata usaha yang telah memberikan izin, membantu dan memberikan fasilitas kepada penulis selama melaksanakan penelitian di SMP Negeri 4 Pariaman.

8. Siswa – siswa SMP Negeri 4 Pariaman, terima kasih atas kerjasama dan bantuan informasinya selama penulis melakukan penelitian
9. Sahabat – sahabat seperjuangan TP 2009, terima kasih atas kebersamaan dan telah memberikan kenangan terindah selama menjalani masa – masa perkuliahan.
10. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan, semoga skripsi ini mampu memberikan manfaat dan inspirasi yang besar bagi semua pihak dan juga semoga Allah SWT membalas semua pihak yang telah berjasa kepada penulis selama penulis menempuh pendidikan dengan pahala yang berlipat ganda. Amin.

Wasalamualaikum wa rahmatullah wa barakatuh.

Padang , Febuari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori	16
1. Pengertian Belajar.....	16
2. Pengertian Pembelajaran	17
3. Strategi Pembelajaran	19
4. strategi pembelajaran aktif (<i>Active Learning</i>)	21
5. Pembelajaran <i>Active Learning</i> tipe <i>Index Card Match</i> (ICM).....	26
6. Hasil Belajar	31
7. pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	35
.....	
B. Kerangka Konseptual.....	37
C. Hipotesis	39

BAB III. METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Populasi dan Sampel Penelitian	42
1. Populasi Penelitian.....	42
2. Sampel Penelitian	43
C. Desain Penelitian	45
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	46
1. Teknik Pengumpulan Data.....	46
2. Alat Pengumpulan Data	46
E. Teknik Analisis Data.....	47
1. Uji Persyaratan.....	47
2. Uji Hipotesis	50
F. Prosedur Penelitian.....	51
1. Tahap Persiapan	51
2. Tahap Pelaksanaan.....	51
3. Tahap Penyelsaian	52
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Deskripsi Data	53
B. Analisis Data	58
C. Pembahasan Penelitian.....	62
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Komponen <i>Active Learning Strategy</i> dan Pendukung Komponen	24
2. Kerangka Konseptual Penelitian	54
3. Grafik Data Nilai Kelas Eksperimen I	55
4. Grafik Data Grafik Data Nilai Kelas Kontrol	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi dan Sampel Penelitian	44
2. Rancangan Penelitian.....	45
3. Perhitungan (dk) Log	49
4. Nilai Hasil Belajar TIK Kelas Eksperimen.....	54
5. Nilai Hasil BelajarTIK Kelas Kontrol	56
6. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	57
7. Perbandingan lilifors dan Eksperimen	59
8. Hasil Uji Homogenitas kelas eksperimen dan kontrol.....	60
9. Hasil Perhitungan kelas Eksperimen dan kontrol.....	61
10. Hasil Pengujian t-Test	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Perhitungan Interval.....	72
2. Data Hasil Belajar TIK Kelas Eksperimen(ICM)	73
3. Data Hasil Belajar TIK Kelas Kontrol	74
4. Data Hasil Belajar TIK Kelas Eksperimen dan Kontrol	75
5. Perhitungan Means dan Varian Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	76
6. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	78
7. Uji Normalitas Kelas Kontrol	80
8. Tabel Nilai Zi	82
9. Tabel Uji Lilifors.....	83
10. Uji Homogenitas (Uji Barlett).....	84
11. Tabel Nilai Chi Kwadrat	86
12 Uji Hipotesis Menggunakan T-Test	87
13. Silabus Pembelajaran	88
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	90
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	101
16. Kartu <i>Index Card Match</i> (ICM)	109
17. Kisi – kisi Soal	118
18. Soal – soal Evaluasi	120
19. Kunci Jawaban Evaluasi	123
20. Lembar Jawaban Evaluasi.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan percepatan informasi dalam era globalisasi dewasa ini menuntut semua bidang kehidupan menyesuaikan visi, misi, tujuan dan strateginya agar sesuai dengan kebutuhan, dan tidak ketinggalan zaman. Penyesuaian tersebut secara langsung mengubah tatanan kehidupan manusia, baik secara makro, meso maupun mikro, terlihat dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fenomena ini memicu munculnya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan, yang terkena dampak adalah bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bertanah air. Sebab pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia dan kelangsungan hidup suatu bangsa. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Sistem pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang mengemukakan bahwa :

Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh mutu dan kreatifitas pendidikan bangsa itu sendiri, kompleksnya masalah kehidupan saat ini

menuntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal, yang turut bertanggung jawab terhadap kualitas sumber daya manusia sebagai generasi penerus bangsa, harus mampu menghasilkan lulusan bermutu tinggi, dan siap guna berpacu dalam kemajuan global teknologi, serta mampu mengendalikan perubahan yang terjadi untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas diri ke arah yang lebih baik.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang dapat memaksimalkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tujuan pendidikan yang diharapkan tersebut akan dapat tercapai dengan terencananya suasana proses belajar dan pembelajaran secara baik. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri yang dilakukannya secara terus-menerus dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto,2010: 2). Sejalan dengan itu, Hamalik dalam Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012: 140)

menyatakan bahwa “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Belajar hanya memungkinkan terjadi apabila siswa aktif dan mengalaminya sendiri. Dalam belajar siswa tidak hanya mengamati, tetapi harus menghayati, terlibat langsung dan bertanggung jawab terhadap proses dan hasilnya.

Pembelajaran diartikan sebagai usaha sadar dan aktif dari pendidik terhadap peserta didik agar peserta didik berkeinginan untuk belajar dan terjadi perubahan tingkah laku sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa. Proses perubahan tingkah laku tersebut dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Proses perubahan tingkah laku yang dicapai melalui pengalaman belajar itulah disebut dengan hasil belajar.

Tercapainya keberhasilan dalam pendidikan salah satunya ditentukan dari bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan berlangsung. Pada prinsipnya proses pembelajaran yang berkualitas bermakna adanya interaksi antara siswa, materi, guru, lingkungan belajar, serta sumber-sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran. Guru dituntut untuk menerapkan suasana belajar mengajar yang aktif dan efektif bagi siswa, sedangkan siswa dituntut adanya semangat dan dorongan untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, keberhasilan belajar dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diharapkan dapat tercapai.

Guru sebagai salah satu kunci penentu berhasil tidaknya proses belajar mengajar yang dijalani tidak hanya sekedar menyampaikan informasi tetapi

lebih dari itu, siswa dan guru sama-sama melakukan aktifitas yang mendukung proses belajar mengajar agar terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Semakin tinggi keterlibatan siswa maka akan semakin besar keinginan siswa untuk memahami pembelajaran yang diberikan. Apabila siswa bisa melakukan aktivitas belajar yang menggairahkan, maka siswa tidak hanya menunggu apa yang diberikan oleh guru saja, tetapi mereka akan cenderung berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan pembelajaran yang memerlukan kemampuan intelektual, materinya merupakan tema-tema yang esensial, aktual serta global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah perpaduan dari cabang-cabang ilmu pengetahuan, yang materinya melibatkan berbagai disiplin ilmu dan mencakup berbagai aspek kehidupan manusia. Keberadaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah adalah sebagai mata pelajaran yang mempunyai nilai strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral semenjak dini. Sebagaimana juga dinyatakan dalam visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu, agar siswa dapat dan terbiasa menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap imajinatif, mengembangkan kemampuan

eksplorasi, mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru di lingkungannya.

Secara khusus, tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu : (1) Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah, sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat; (2) Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri; (3) Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari; (4) Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama; dan (5) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggungjawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

Kenyataannya, pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini, belum sejalan dengan tujuan khusus Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di atas, umumnya faktor yang menjadi penghambat dalam

pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah kurang dikemasnya pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan metode dan strategi pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Para guru sering kali menyampaikan materi pelajaran apa adanya, tanpa memanfaatkan strategi, metode, teknik ataupun media yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta alokasi waktu ataupun keadaan siswanya, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung membosankan dan kurang menarik minat para siswa. Kecenderungan ini mengakibatkan rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sebab siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran yang akhirnya berdampak terhadap hasil belajar siswa kurang memuaskan, dan tujuan pembelajaranpun tidak tercapai.

Kecendrungan persepsi siswa terhadap pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah sebagai kegiatan praktek mengoperasikan komputer di laboratorium komputer. Hakikatnya pembelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) merupakan pengajaran materi secara konsep dan praktek secara seimbang. Sehingga tercapainya keberhasilan siswa dalam pembelajaran jika siswa tersebut mampu memahami materi secara konsep mampu juga mengaplikasikan konsep tersebut dalam praktek pembelajaran ataupun dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan peneliti dari observasi di SMP Negeri 4 Pariaman, peneliti melihat beberapa fenomena, bahwa kegiatan pembelajaran

Teknologi Informasi & Komunikasi (TIK) masih cenderung berpusat pada guru (*Teacher Centered*). Guru mendominasi kegiatan pembelajaran dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menyampaikan materi pelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah. Guru membacakan dan memberikan bahan yang disiapkannya, sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru, selanjutnya siswa menyelesaikan latihan sebagaimana yang dicontohkan oleh guru. Sebagai bentuk evaluasi pembelajaran, di akhir kegiatan belajar guru memberikan siswa beberapa soal untuk dijadikan Pekerjaan Rumah (PR).

Dalam proses pembelajaran terlihat bahwa guru masih berorientasi pada pencapaian kognitif saja. Pencapaian hasil belajar tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan saja, melainkan sikap dan keterampilan siswa. Proses pembelajaran yang demikian berakibat pada pemahaman konsep siswa yang kurang optimal. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa yang tidak melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan penguasaan sikap dan keterampilan siswa kurang optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat guru menjelaskan materi, banyak siswa yang melakukan aktivitas lain seperti berbicara dengan teman, atau sekedar mengganggu teman. Saat guru mengajukan pertanyaan seputar materi yang dijelaskan, hanya beberapa siswa yang mampu menjawab, itupun belum semua jawaban benar. Ketika diminta untuk mengerjakan soal di depan kelas siswa merasa malu untuk maju ke depan kelas, dengan alasan takut jawabannya salah. Tak hanya itu, saat guru memberikan sejumlah soal untuk dikerjakan tidak semua siswa mau

mencoba mengerjakan. Sebagian besar dari mereka hanya menunggu jawaban dari teman, tidak ada usaha untuk mencoba mengerjakan sendiri. Hal ini terjadi karena siswa tidak memahami materi yang telah diberikan oleh guru, akibatnya hasil belajar yang diperoleh siswapun rendah, tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu 65. Kurangnya pemahaman siswa dari segi konsep, tentu saja juga akan berdampak terhadap rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap pengaplikasian pembelajaran dalam bentuk praktek.

Memperhatikan hal tersebut, maka seharusnya pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah merupakan suatu kegiatan yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menyenangkan, menantang dan bermakna bagi peserta didik. Peran utama guru sebagai perencana sekaligus pelaksana proses belajar mengajar, menuntut guru untuk selalu meningkatkan kualitas pengajarannya agar siswa dapat menguasai materi dengan baik.

Guru harus mampu menerapkan berbagai strategi, metode ataupun media pembelajaran yang bervariasi yang bisa mengubah cara belajar siswa dari yang pasif menjadi aktif, sehingga siswa tertarik dan paham dengan apa yang diajarkan guru. Selain itu, salah satu cara yang dapat membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lebih melekat di dalam pikiran daripada materi yang tidak ditinjau

kembali. Dengan adanya variasi strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi dan pengalokasian waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari, diharapkan siswa akan meraih hasil belajar yang lebih baik, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Berbagai macam strategi pembelajaran yang berkembang saat ini, dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Titik tolak untuk menentukan strategi pembelajaran adalah perumusan tujuan pengajaran secara jelas. Agar siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara optimal, guru harus memikirkan strategi manakah yang paling efektif dan efisien untuk membantu setiap siswa dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Walaupun hal ini terkesan sulit, dikarenakan setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, namun strategi pembelajaran memang harus dipilih untuk membantu siswa menacapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pada dasarnya, strategi pembelajaran apapun dapat memberikan hasil yang baik apabila digunakan pada bahan pelajaran yang tepat dan pada waktu yang tepat. Diantara strategi yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menyenangkan, menantang dan bermakna bagi peserta didik adalah strategi *Active Learning*. Strategi *Active Learning* (belajar aktif) merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif, meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik menjadi aktif (Melvin. L Silberman, 2009).

Strategi *Active Learning* (belajar aktif) merupakan strategi belajar mengajar yang menuntut keaktifan serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar seoptimal mungkin sehingga siswa mampu mengubah tingkah lakunya secara efektif dan efisien. Menurut Melvin L. Silberman (2009) dalam bukunya "*Active Learning*", terdapat 101 teknik untuk belajar aktif, yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Diantaranya adalah strategi *Active Learning* tipe *Index Card Match* (ICM).

Strategi *Active Learning* Tipe *Index Card Match* (ICM) atau mencari jodoh kartu tanya jawab yang dilakukan secara berpasangan adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam kegiatan *reviewing* (strategi pengulangan) berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Fokus dari strategi ini tidak pada apa yang telah diajarkan oleh guru kepada siswa, tetapi apa yang telah siswa dapat dari pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Biasanya guru dalam kegiatan belajar mengajar memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi atau pun topik dalam program pembelajaran dapat terselesaikan tepat waktu, namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi telah disampaikan dapat diingat oleh siswa. Karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang atau *review*

untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

Sebagaimana dikemukakan oleh Melvin L. Silberman (2007: 239) sebagai berikut :

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 telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat di dalam pikiran ketimbang materi yang tidak.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat masalah ini dalam suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi *Active Learning Tipe Index Card Match* (ICM) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas IX di SMP Negeri 4 Pariaman”.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

1. Umumnya guru masih belum menerapkan strategi belajar aktif (*Active Learning*) dalam menyampaikan pembelajaran, beberapa guru hanya berorientasi pada pencapaian ranah kognitif.
2. Kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

3. Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru, terutama materi pelajaran yang bersifat konsep.
4. Rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akibat kurangnya interaksi antara guru dan siswa, dimana guru tidak melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
5. Hasil belajar rata-rata yang dicapai siswa masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada pembelajaran secara konvensional yang berpusat pada guru. KKM yang ditetapkan pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai kurang optimal baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka terdapat berbagai macam masalah dalam pembelajaran, sehingga perlu dibatasi guna memperoleh kedalaman kajian dan memperoleh gambaran yang jelas tentang ruang lingkup penelitian, serta menghindari perluasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IX SMP Negeri 4 Pariaman semester I tahun pelajaran 2014/2015.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dibatasi pada :

- a. Strategi pembelajaran, meliputi : strategi *Active Learning* tipe *Index Card Match* (ICM) pada kelas eksperimen, dan pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol
- b. Aktivitas belajar siswa yang meliputi aktivitas fisik dan aktivitas psikis, seperti aktivitas mental. Pada penelitian ini, aktivitas yang diteliti meliputi : Mendengarkan/memperhatikan, bertanya, menjawab pertanyaan, meringkas materi pembelajaran, dan keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

D. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat disusun rumusan masalah yaitu :

1. Apakah hasil belajar siswa mengikuti strategi *Active Learning* tipe *Index Card Match* lebih tinggi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi konvensional?
2. Apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi *Active Learning* tipe *Index Card Match* lebih tinggi secara signifikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang akan dilakukan adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi *Active Learning* tipe *Index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar siswa dikelas IX pada mata pelajaran TI&K di SMP Negeri 4 Pariaman.
2. Untuk mengungkapkan perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan strategi *Active Learning* tipe *Index Card Match* (ICM) dikelas IX pada mata pelajaran TI&K di SMP Negeri 4 Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan memperkuat teori yang sudah ada dalam bidang pendidikan, dan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, terutama pada peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi *Active Learning* tipe *Index Card Match* (ICM), serta sebagai bahan perbandingan dan dapat dikembangkan dalam penelitian sejenis di masa yang akan datang.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran di sekolah dalam rangka mengoptimalkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Agar dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi dengan menerapkan strategi *Active Learning* tipe *Index Card Match* (ICM), sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih menarik, tidak monoton dan tidak membosankan serta dapat membawa dampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

- 1) Sebagai bahan masukan bagi guru akan pentingnya efektifitas penggunaan berbagai strategi, metode dan model pembelajaran dalam menjelaskan materi pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam rangka pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menarik bagi siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi peneliti

- 1) Sebagai aplikasi dari ilmu pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Sebagai perekayasa pembelajaran yang menunjang proses pendidikan.
- 3) Sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi jenjang S1 pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan Strategi *Active Learning* tipe *Index Crad Match* (ICM) 80,70 lebih tinggi daripada nilai rata-rata siswa kelas kontrol yang belajar menggunakan Strategi Konvensional 63,83.
2. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan uji t (t-test) diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,57 > 2,00$). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan Strategi *Active Learning* tipe *Index Crad Match* (ICM) dengan kelompok kontrol yang belajar dengan menggunakan Strategi konvensional pada kelas IX SMP Negeri 4 Pariaman. Penerapan Strategi *Active Learning* tipe *Index Crad Match* (ICM) berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TIK di kelas IX SMP Negeri 4 Pariaman.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, berikut ini dikemukakan saran – saran yang berkenaan dengan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, diantaranya:

1. Diharapkan kepada guru yang mengajar mata pelajaran TIK untuk dapat merancang dan menggunakan strategi *Active Learning* tipe *Index Card Match* (ICM), sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan baik sekaligus terlibat aktif dalam setiap kegiatan dalam proses pembelajaran.
2. Kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Pariaman, pengawas maupun kepada tenaga kependidikan yang terkait agar dapat meningkatkan kinerja dan kualitas guru TIK melalui penataran-penataran dalam berbagai bidang pengetahuan dan keterampilan khususnya dalam penerapan strategi dalam pembelajaran sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang.
3. Kepada guru-guru bidang studi lain disarankan untuk menerapkan strategi *Active Learning* tipe *Index Card Match* (ICM) dalam kegiatan pembelajaran karena strategi ini juga dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain, terutama mata pelajaran yang lebih dominan berupa konsep demi tercapai hasil belajar yang lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan, khususnya kelas IX di SMP Negeri 4 Pariaman dan seluruh siswa di SMP Negeri 4 Pariaman secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Atiani. 6 Oktober 2012. *Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Sub Konsep Ekosistem Pada Kelas X Sma Negeri 15 Garut* (Jurnal) (<http://atianimarsha.blogspot.com/>) diakses pada tanggal 16 Februari 2013 pukul 22:30 wib
- Depdiknas, RI. 2003. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP dan MTS*. Jakarta : Blitbag Depdiknas
- Dimiyati & Mudjiono,(2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar (Edisi Revisi 2011)*. Jakarta : Rineka Cipta
- _____ dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Kata Pengantar Dr. H. Abdul Kodir, M. Ag.* Bandung : CV. Pustaka Setia
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Insan Madani
- Kadir Abdul. 2005. *Pengenalan Sistem Informasi*. Bandung : Andi
- Kresnanto, Deddy. 15 Maret 2012. *Metode Pembelajaran Index Card Match* (<http://nongkronplus.wordpress.com/2012/03/15/metode-pembelajaran-index-card-match/>) diakses pada tanggal 16 Februari 2012 pukul 22:45 wib
- Melvin L. Silberman. 2009. *Active Learning 101 Strategi Belajar*. Bandung: Pustaka Insan Media
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta