

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ di SMK Al-Hikam yang dilihat dari: 1) Hasil belajar siswa, 2) Aktivitas Siswa, dan 3) respon siswa terhadap pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan Quasi Eksperimental Design dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, semua anggota populasi dijadikan sampel yaitu kelas X TKJ di SMK Al-Hikam sebanyak 84 siswa yang terdiri dari 42 siswa kelas eksperimen dan 42 siswa kelas control. Instrument yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa pretes dan posttes, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respon siswa. Hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar posttest kelas eksperimen sebesar 76,51 dan posttest kelas kontrol sebesar 69,30. Berdasarkan hasil uji statistik diperoleh $t_{hitung} = 4,03658 > t_{tabel} 2,02$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan strategi pembelajaran aktif dengan *card sort* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan dasar. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi aktivitas guru sebesar 92% dengan kategori sangat baik dan aktivitas siswa sebesar 81,16% dengan kategori baik. Kemudian dari perhitungan angket respon diperoleh hasil 84% dengan kategori sangat kuat.

Kata-kata Kunci: Hasil Belajar, Strategi Pembelajaran Aktif dengan Metode *Card Sort*, Komputer dan Jaringan Dasar

Abstract

This study aims to determine the effect of card sort learning strategy on student learning outcomes on computer subjects and basic network of class X TKJ in SMK Al-Hikam seen from: 1) Student learning outcomes, 2) student activities, and 3) student responses to learning. This research is a quantitative research using Quasi Experimental Design with Noivalent Control Group Design research design. Samples used are saturated samples, all members of the population sampled the class X TKJ in SMK Al-Hikam as many as 84 students consisting of 42 students experimental class and 42 students of control class.

Instrument used is test result of learning in the form of pretes and posttes, observation sheet of teacher activity, observation sheet of student activity, and student response questionnaire. The result showed that the average of experimental class experimental learning result was 76,51 and posttest of control class was 69,30. Based on the result of statistic test, $t_{hitung} = 4.03658 > t_{table} 2.02$, then H_0 is rejected and H_a accepted, meaning there is significant influence on the use of card sort learning strategy to student learning outcomes on computer and basic subjects.

This is reinforced by the observation of teacher activity by 92% with very good category and student activity equal to 81,16% with good category. Then from the calculation of response questionnaire obtained 84% results with very strong category.

Key Words: Learning Outcomes, Strategi Learning, Computers and Basic Netrwork