

**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**

**SKRIPSI**



**Anissatus Sa'a Datul Maghfiroh**

**NIM. 140631100039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA**

**2018**

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN METODE  
CARD SORT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR**

**KELAS X TKJ DI SMK AL-HIKAM**

**SKRIPSI**

**Anissatus Sa'a Datul Maghfiroh**

**NIM. 140631100039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA**

**2018**

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang (UUD.I. No.2 Tahun 1989, Bab 1, Pasal 1). Pada rumusan ini terkandung empat hal yang perlu di garis bawahi dan mendapat penjelasan lebih lanjut. Dengan “usaha sadar” dimaksudkan, bahwa pendidikan diselenggarakan berdasarkan rencana yang matang, mantap, jelas, lengkap, menyeluruh, berdasarkan pemikiran rasional-objektif. Pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga tingkatan yaitu Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah Pertama, dan Pendidikan Menengah Atas. Pendidikan Menengah Atas terdiri dari Sekolah Menengah Umum (SMU) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK Al-Hikam Bangkalan adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) yang ada di Kabupaten Bangkalan. SMK Al-Hikam Bangkalan juga merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan bidang teknologi yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan yang berkualitas. Siap bersaing di dunia kerja dan membekali peserta didik dengan kompetensi keahlian masing-masing. Untuk mendukung tercapainya keterampilan tersebut SMK Al-Hikam Bangkalan supaya memiliki kompetensi yang diinginkan, maka dengan itu guru harus memiliki strategi pembelajaran yang menarik khususnya di mata pelajaran Komputer dan Jaringan

Dasar. Komputer dan jaringan dasar di SMK merupakan salah satu mata pelajaran wajib atau mata pelajaran produktif yang telah ditetapkan oleh Pemerintah pada Kurikulum 2013. Komputer dan Jaringan Dasar adalah mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Komputer dan jaringan dasar adalah salah satu mata pelajaran produktif yang ada di SMK. Komputer dan jaringan dasar merupakan mata pelajaran yang membahas mulai dari penggunaan protokol pengalamatan dalam jaringan, perangkat keras jaringan yang sesuai dengan kebutuhan dan aplikasi jaringan pada sistem aplikasi komputer.

Peningkatan mutu pendidikan, guru memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas siswa dalam belajar dan juga guru harus benar-benar memperhatikan, memikirkan dan juga sekaligus merencanakan proses belajar mengajar yang menarik agar siswa berminat dan bersemangat belajar dan mau terlibat dalam proses belajar sehingga pengajaran tersebut lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru dapat memberikan pengarahan yang inovatif agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama di kelas X yang masih awam dengan yang namanya komputer. Dengan adanya pembelajaran yang inovatif dari guru diharapkan siswa menyenangi mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, sehingga prestasi siswa menjadi semakin meningkat.

Hasil belajar merupakan tujuan proses pembelajaran yang terdiri dari 3 ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan intelektual siswa yang menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, minat, motivasi, dan

apresiasi siswa. Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan yang dimiliki setiap individu. Ketiga ranah tersebut yang paling menonjol dan ranah yang paling unggul karena merupakan kenampakan yang instan dalam memperlihatkan kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran tertentu.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila sebagian besar peserta didik secara aktif, baik secara fisik, dan juga menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Kenyataannya hasil belajar ditingkat sekolah menengah kejuruan khususnya mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Al-Hikam Bangkalan masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan narasumber selaku guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar hasil wawancara tersebut dapat dilihat pada lampiran 8.13. Hal tersebut dapat dibuktikan nilai ulangan harian siswa 95% belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan 5% sudah memenuhi nilai KKM.

Berdasarkan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II yang telah dilakukan di SMK Al-Hikam pada tanggal 31 Juli sampai tanggal 30 September 2017 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar menurut siswa untuk memiliki kemampuan dalam pemahaman materi yang berkaitan dengan teori cukup sulit, karena karakteristik siswa SMK tidak begitu tertarik dalam pembelajaran yang hanya berkaitan dengan teori. Mereka lebih menyukai pembelajaran yang berbentuk praktik. Hal ini dibuktikan saat guru memberikan tugas hanya beberapa siswa yang bisa mengerjakan tugas tersebut. Berdasarkan wawancara dengan narasumber persentase siswa yang aktif dan pasif yaitu 85% banding 15%. Bukti lain yaitu pada saat ulangan harian rata-rata nilai siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM).

Dimana nilai KKM siswa yaitu 75 tetapi realitanya nilai siswa masih banyak yang jauh dari KKM. Hal ini dibuktikan dengan data nilai siswa pada saat ulangan harian dari 42 siswa yang ada di kelas X TKJ 2 hanya 2 siswa yang mendapatkan nilai di atas rata-rata. Sisanya mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber selaku guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada tanggal 6 November 2017 jam 12.00 WIB beliau menyatakan terdapat banyak masalah yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran. Masalah yang pertama yaitu siswa kelas X kurang cepat dalam berapdatasi dengan mata pelajaran SMK khususnya dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, yang ada dalam benak mereka pelajaran SMK identik dengan mengetik saja. Masalah ke dua yaitu sarana dan prasarana yang kurang memadai sebenarnya sudah banyak komputer di SMK Al-Hikam tetapi masih kurang jika dibanding dengan jumlah total siswa yang ada. Masalah ketiga mindset siswa sebagian besar siswa tidak akan melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya, mereka berpikir setelah lulus sekolah mereka akan menikah tanpa berpikir untuk melanjutkan ke perguruan tinggi, hal ini sangat berpengaruh terhadap semangat belajar siswa. Masalah selanjutnya yaitu kurangnya keinginan siswa untuk maju atau siswa pasif sebenarnya mereka memiliki kemampuan dan berpotensi namun mereka tidak punya keinginan untuk menonjolkan potensi yang mereka miliki, Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang guru gunakan hanya menggunakan metode ceramah.

Membangun semangat belajar siswa sangat diperlukan agar mendapatkan hasil belajar yang diharapkan dibutuhkan strategi pembelajaran aktif. Ketika peserta didik

atau siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide, memecahkan masalah, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif, peserta didik diajak untuk turut ikut serta dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar maksimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, mandiri serta kreatif dalam proses pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran aktif yang bisa digunakan adalah strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort*. Strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klarifikasi, fakta tentang obyek atau mereview informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamiskan kelas yang jenuh atau bosan. Tujuan dari strategi pembelajaran *card sort* adalah untuk mengasah daya ingat siswa terhadap materi yang sudah dipelajari.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fajar mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Se-gugus Kecamatan Pengasih Kulon Progo”, dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *t-test* dengan taraf signifikansi 5% (derajat kepercayaan 95%) diperoleh  $t_{hitung} (2,997) > t_{tabel} (1,679)$ . Hasil belajar IPS yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar kelompok

kontrol, ditunjukkan dari mean hasil belajar yang diperoleh kelompok eksperimen yaitu 79,13 dan mean hasil belajar yang diperoleh kelompok kontrol yaitu 68,80.

Berdasarkan beberapa latar belakang diatas perlu adanya penelitian terhadap hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort* terhadap hasil belajar siswa. Mengingat banyaknya permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa juga butuh perhatian yang lebih dari guru dalam mengatasi permasalahan yang mereka alami. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Dengan Metode *Card Sort* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Al-Hikam”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Al-Hikam?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran mata pelajaran komputer dan jaringan dasar menggunakan strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort* di SMK Al-Hikam?

3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Al-Hikam?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Al-Hikam.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Al-Hikam.
3. Untuk mengetahui aktivitas keterlaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajrana aktif dengan metode *card sort* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar Siswa Kelas X TKJ di SMK Al-Hikam.
2. Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar
3. Materi : Instalasi Jaringan Komputer  
Kompetensi Dasar : 3.11 Menerapkan Instalasi Jaringan Komputer

#### 4.11 Menginstalasi Jaringan Komputer

4. Kelas : X TKJ 2 SMK Al-Hikam Bangakalan
5. Subjek dalam penelitian ini pada kelas X TKJ SMK Al-Hikam yang terdiri dari dua kelas.
6. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort* pada siswa kelas X TKJ di SMK Al-Hikam Bangkalan. Adapun manfaat penelitian strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort* sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
  - a. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort*.
  - b. Membantu siswa untuk lebih aktif dalam belajar melalui strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort*.
  - c. Membantu siswa untuk menumbuhkan semangat dalam melanjutkan pendidikan dengan belajar yang menyenangkan melalui strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort*.
  - d. Meningkatkan daya ingat siswa dalam pembelajaran.

## 2. Bagi Guru

- a. Mempermudah guru untuk disenangi siswa karena menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan yaitu strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort*.
- b. Strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort* dapat dijadikan bahan alternatif dalam pembelajaran.

## 3. Bagi Peneliti

- a. Hasil penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang pengaruh strategi pembelajaran aktif dengan metode *card sort* bagi siswa kelas X TKJ di SMK Al-Hikam Bangkalan.
- b. Dapat dijadikan pengalaman dan bekal jika kelak peneliti menjadi seorang guru.