

**PENERAPAN *ACTIVE LEARNING* PERMAINAN *CARD SORT*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR**

JURNAL

Oleh

**RENA RENTETA
RAPANI
ASMAUL KHAIR**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2014**

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul Skripsi : **PENERAPAN *ACTIVE LEARNING*
PERMAINAN *CARD SORT* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR**

Nama Mahasiswa : Rena Renteta

Nomor Pokok Mahasiswa : 1013053022

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Metro, September 2014
Peneliti,

Rena Renteta
NPM 1013053022

MENGESAHKAN

Dosen Pembimbing I

Drs. Rapani, M.Pd
NIP 19600706 198403 1 004

Dosen Pembimbing II

Dra. Asmaul Khair, M.Pd
NIP. 19520919 197803 2 002

ABSTRAK

PENERAPAN *ACTIVE LEARNING* PERMAINAN *CARD SORT* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR

Oleh

Rena Renteta*)
Rapani)**
Asmaul Khair*)**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik terpadu di kelas IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpul data dilakukan dengan observasi dan tes hasil belajar. Alat pengumpul data berupa lembar observasi dan soal-soal tes. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *active learning* permainan *card sort* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : *active learning, aktivitas, card sort, hasil belajar.*

Keterangan:

- * Penulis (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung meneng, Bandar Lampung)
- ** Pembimbing I (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung meneng, Bandar Lampung)
- *** Pembimbing II (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung meneng, Bandar Lampung)

ABSTRACT**IMPLEMENTATION OF ACTIVE LEARNING CARD SORT GAMES TO
INCREASE THE ACTIVITY AND LEARNING RESULT****By****Rena Renteta*)
Rapani**)
Asmaul Khair***)**

This research was caused by the low of activity and learning result of students in thematic integrated learning at grade IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. The aims of this research were to increase the activity and learning result of students at grade IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. This research used classroom action research that consist of planning, acting, observing and reflecting. The technique of data colletion used observation sheet and question test. Technique of data analysis used qualitative analysis and quantitative analysis. The research showed that implementation of active learning model card sort games can increase activity and learning reselt of students.

Keywords : active learning, activity, card sort, learning result

* Author 1
** Author 2
*** Author 3

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pendidikan sebagaimana disebutkan dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20. Tahun 2003, pasal 1 ayat 1 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.

Undang-undang di atas menjelaskan bahwa pendidikan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi siswa dengan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Berbagai upaya dilakukan demi meningkatkan kualitas pendidikan bangsa seperti pembangunan gedung, pengadaan sarana dan prasarana sekolah hingga perubahan kurikulum. Hal tersebut dilakukan guna mendukung tercapainya tujuan nasional sebagaimana tercantum dalam Pembukaan Undang-undang Dasar 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Merujuk pada penjabaran di atas, maka Kemendikbud merealisasikannya dalam perubahan kurikulum, yaitu kurikulum 2013. Kurikulum adalah instrument pendidikan untuk dapat membawa insan Indonesia memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga dapat menjadi pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru serta siswa kelas IVC SDN 2 Kotagajah pada pembelajaran tematik terpadu, didapat keterangan bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 masih terdapat beberapa kendala dan masalah. Masalah tersebut antara lain guru kesulitan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menuntut pendekatan *scientific*, karena kurangnya referensi tentang berbagai model, strategi, dan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendekatan *scientific*.

Model *active learning* permainan *card sort* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, siswa lebih termotivasi untuk belajar, dan peran guru tidak mendominasi dalam proses pembelajaran tematik terpadu di SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. Silberman (2006: 116) pembelajaran aktif atas informasi, keterampilan, dan sikap berlangsung melalui proses penyelidikan atau proses bertanya. Zaini, (2008: 50) mengemukakan bahwa permainan *card sort* (sortir kartu) merupakan permainan yang melakukan gerakan fisik, mengatasi kelas yang jenuh dan bosan.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul Penerapan *Active Learning* Permainan *Card Sort* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah Tahun Pembelajaran 2013/2014.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazimnya dikenal dengan *classroom action reseach*. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat, (Wardani, 2007: 13). Dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yang dirangkai menjadi satu kesatuan yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

Subjek tindakan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah seorang guru dan siswa kelas IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah dengan jumlah 30 siswa, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Pengumpulan data menggunakan observasi dan tes berupa: lembar observasi penilaian kinerja guru (IPKG), lembar observasi aktivitas belajar siswa dan soal-soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data aktivitas siswa dan kinerja guru, sedangkan analisis kuantitatif untuk mengukur data hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 1 pertemuan. Penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 April 2014, siklus II pada tanggal 14 April 2014, dan siklus III pada tanggal 21 April 2014.

Siklus I

Kinerja guru pada siklus I dalam proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* memperoleh nilai sebesar 68,42 dengan kategori “cukup”. Aktivitas belajar siswa siklus I dalam proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* memperoleh nilai sebesar 69,67% dengan kategori “cukup aktif”. Hasil belajar siswa siklus I dalam proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,67 dengan kategori “baik”.

Siklus II

Kinerja guru pada siklus II dalam proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* memperoleh nilai sebesar 78,95 dengan kategori “baik”. Aktivitas belajar siswa siklus II dalam proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* memperoleh nilai sebesar 75% dengan kategori “cukup aktif”. Hasil belajar siswa siklus II dalam proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* memperoleh nilai rata-rata sebesar 71,50 dengan kategori “baik”.

Siklus III

Kinerja guru pada siklus III dalam proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* memperoleh nilai sebesar 84,21 dengan kategori “sangat baik”. Aktivitas belajar siswa siklus III dalam proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* memperoleh nilai sebesar 81% dengan kategori “aktif”. Hasil belajar siswa siklus III dalam proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* memperoleh nilai rata-rata sebesar 78 dengan kategori “baik”.

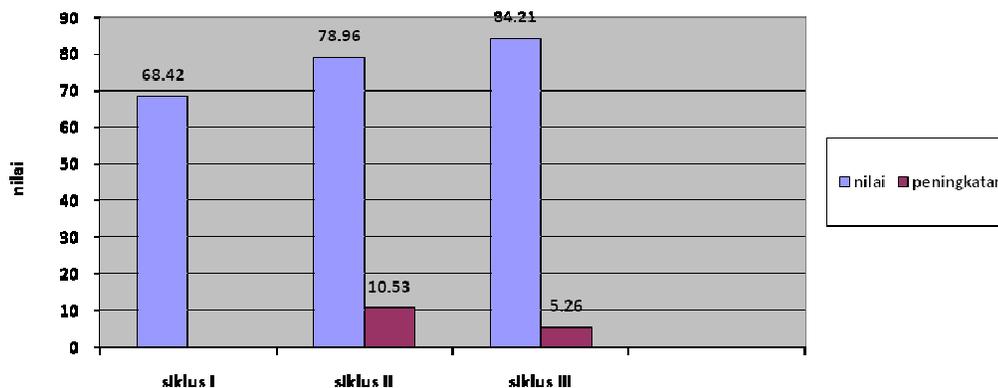
PEMBAHASAN

Kinerja guru selama pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model *active learning* permainan *card sort*, selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan kinerja guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Kinerja Guru Tiap Siklus

Keterangan	Siklus		
	I	II	III
	68,42	78,95	84,21
Peningkatan siklus I - II	10,53		
Peningkatan siklus II - III	5,26		

Peningkatan nilai kinerja guru dapat dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh guru pada setiap siklusnya. Nilai kinerja guru pada siklus I (68,42) siklus II (78,95) meningkat 10,53 dan siklus III (84,21) meningkat sebesar 5,26. Peningkatan kinerja guru dalam pembelajaran tiap siklus untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



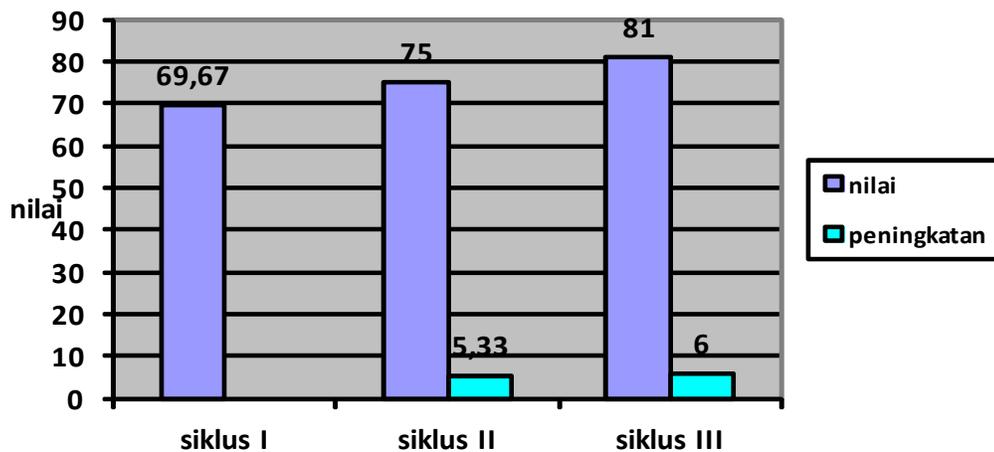
Gambar 1. Grafik hasil kinerja guru tiap siklus

Aktivitas belajar siswa merupakan keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perbuatan dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan pembelajaran (Kunandar, 2010: 277). Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Tiap Siklus

Keterangan	Siklus		
	I	II	III
	69,67%	75%	81,00%
Peningkatan siklus I - II	5,33%		
Peningkatan siklus II - III	6,00%		

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *active learning* permainan *card sort*, selalu meningkat pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari nilai aktivitas belajar siswa pada siklus I (69,67%), siklus II (75%) meningkat 5,33%, dan siklus III (81,00%) meningkat sebesar 6,00%. Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran tiap siklus untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



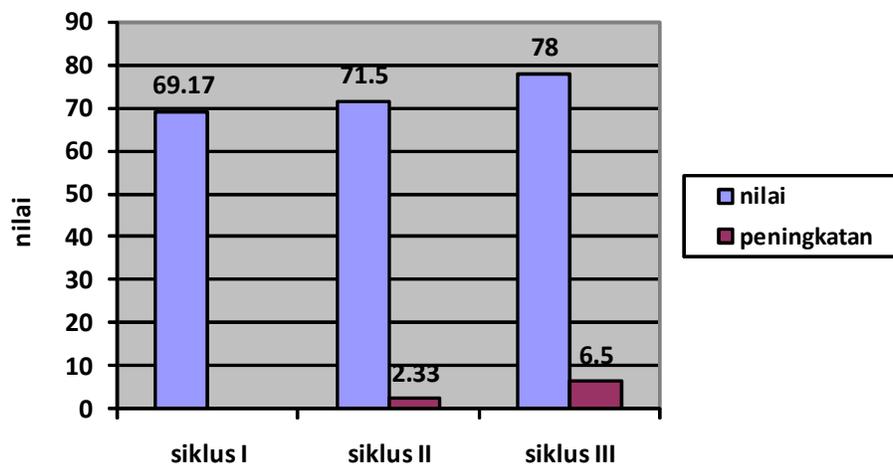
Gambar 2. Grafik Aktivitas Belajar Siswa

Hasil belajar ialah suatu akibat dari proses belajar (Sudjana dalam Kunandar, 2010:276). Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus

No	Rentangan Nilai	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	< 66	8	7	5
	66 - 80	18	22	12
	81 - 95	4	0	11
	> 95	0	1	2
Jumlah		30	30	30
Skor keseluruhan		2075	2145	2340
Nilai rata-rata		69,17	71,50	78,00
Peningkatan siklus I - II			2,33	
Peningkatan siklus II - III			6,50	

Berdasarkan tabel di atas, pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar (69,17), siklus II (71,50) meningkat 2,33 dan siklus III (78,00) meningkat sebesar 6,50. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran tiap siklus untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah pada mata pelajaran tematik terpadu dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penggunaan model *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran tematik terpadu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 69,67%, pada siklus II sebesar 75,00% dan terjadi peningkatan sebesar 5,33%. Pada siklus III rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 81,00 %, dan mengalami peningkatan sebesar 6,00%.

Penggunaan model *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran tematik terpadu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 69,17%, pada siklus II sebesar 71,50% dan terjadi peningkatan sebesar 2,33%. Pada siklus III rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78,00%, dan mengalami peningkatan sebesar 6,50%.

DAFTAR RUJUKAN

- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah PTK Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Tim Penyusun. 2003. Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Wardhani, I.G.A.K. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka.
- Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.