

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MELALUI *CARD SORT***

(Jurnal Skripsi)

Oleh

**MELINA BUDIAWATI
NELLY ASTUTI
MUNCARNO**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU NPENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2015**

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul : PENERAPAN MODEL *ACTIVE LEARNING*
PERMAINAN *CARD SORD* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 05
METRO SELATAN TAHUN PELAJARAN
2014/2015

Nama Mahasiswa : Melina Budiawati
Nomor Pokok Mahasiswa : 1113053068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Metro, Mei 2015
Peneliti

Melina Budiawati
NPM 1113053068

MENGESAHKAN

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Nelly Astuti, M.Pd.
19600311 198803 2 000

Drs. Muncarno, M.Pd.
19581213 198503 1 003

ABSTRAK

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI CARD SORT

Oleh

**Melina Budiawati*)
Nelly Astuti**)
Muncarno***)**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan model *active learning* permainan *card sort*. Metode penelitian adalah Tindakan Kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alat pengumpul data menggunakan lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa mencapai 75%, rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I 59,80% dan pada siklus II 78,39% dengan peningkatan 18,59%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I 69,52 dan pada siklus II 78,70, dengan peningkatan sebesar 9,18.

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

Keterangan:

- *) Penulis (Kampus B FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- **) Pembimbing I (Kampus B FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- ***) Pembimbing II (Kampus B FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)

ABSTRACT

INCREASED ACTIVITIES AND LEARNING RESULT MATEMATICS THROUGH CARD SORT

By

**Melina Budiawati*)
Nelly Astuti**)
Muncarno***)**

This research was motivated by the low activities and student learning outcomes on mathematics. The purpose of this research is to increase the activities and student learning outcomes on mathematics by applying the active learning model of card sort game. This method of the research was classroom action research that consist of planning, implementation, observation, and reflection. The instrument of data collection used observation sheet and test questions. The technique of data qualitative analysis and quantitative analysis. The results of this research showed that application of active learning model of card sort game on mathematics learning can increase the activities and student learning outcomes. It can showed that students learning completeness reached 75%, the average activities of students in the first cycle 59.80% and 78.39% in the second cycle with increased 18.59%. The average student learning outcomes in the first cycle and the second cycle 69.52 78.70, with an increase of 9.18.

Keywords: activities, card sort, results learning.

*) Author1

**) Author2

***) Author3

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu perwujudan manusia dalam memperoleh bekal kehidupan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 (ayat 1) bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Peran pendidikan dalam upaya pembentukan generasi dimasa mendatang menuntut guru sebagai bagian dari elemen pendidikan untuk proaktif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas sehingga terjadi peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang mengarah pada tujuan pendidikan. Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang. Salah satu komponen pendidikan dasar adalah bidang-bidang pengajaran diantaranya matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 05 Metro Selatan, tanggal 3 November 2014 diperoleh data yaitu hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 05 Metro Selatan belum dikatakan berhasil karena 18 siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM yang ditentukan sebesar 66. Menurut Mulyasa (2013: 131) suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa di kelas telah mencapai KKM.

Rendahnya aktivitas belajar siswa karena: (1) guru masih belum optimal dalam menerapkan variasi model pembelajaran, (2) guru kurang berupaya melibatkan siswa dalam pembelajaran, baik ketika penanaman konsep maupun penugasan, (3) sebagian besar siswa merasa kurang percaya diri untuk mengajukan pendapatnya ataupun pertanyaan yang belum dipahami, (4) guru belum menerapkan model *active learning* permainan *card sort* dalam pembelajaran matematika kelas IV SDN 05 Metro Selatan.

Melihat berbagai permasalahan yang terdapat di SDN 05 Metro Selatan, maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran agar aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. Upaya perbaikan pembelajaran sebaiknya dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang variatif, menyenangkan dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diadakannya perbaikan dalam proses pembelajaran matematika, agar tujuan pembelajaran matematika dapat dicapai secara maksimal.

Menurut Amri (2013: 24) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Selanjutnya menurut Hamalik (2013: 90) aktivitas belajar siswa melibatkan baik jasmani, rohani dan sosial. Sedangkan menurut Hanafiah & Suhana (2009: 23) aktivitas belajar harus melibatkan seluruh aspek psikofisis setiap siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik

berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Kemudian menurut Kunandar (2008: 276) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari pembelajaran yang berupa data kualitatif maupun data kuantitatif, dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, penerapan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* merupakan salah satu bentuk alternatif perbaikan pembelajaran yang tepat. Hal ini didukung oleh pendapat Warsono & Hariyanto (2012: 12) model *active learning* (pembelajaran aktif) dimaksudkan untuk mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Sedangkan menurut pendapat Silberman (2006: 169) permainan *card sort* merupakan aktivitas kerja sama yang digunakan untuk mengerjakan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Kemudian menurut Hosnan (2014: 226) permainan *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi.

Berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Active Learning* permainan *Card Sort* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 05 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2006: 58) mengemukakan PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Sedangkan menurut Wardhani (2007: 1.4) PTK yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Tahapan dalam PTK yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 05 Metro Selatan, Jln. Budi Utomo No. 113 Margodadi, Metro Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap dengan lama penelitian 2 bulan terhitung dari bulan Januari 2015 sampai Februari 2015. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 05 Metro Selatan dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa, dengan rincian 16 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Pengumpulan data dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan. Data diperoleh melalui teknik non tes dan teknik tes, dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui kinerja guru dan aktivitas belajar siswa dan soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Adapun instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut: (1) memperhatikan penjelasan guru, (2) keaktifan dalam permainan (mencari pasangan), (3) bertanya atau berpendapat, (4) kerja sama dalam kelompok, dan (5) mengerjakan tugas dari guru.

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data kinerja guru, aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil belajar siswa.

Keberhasilan dalam penerapan model *active learning* permainan *card sort* dapat dilihat dalam indikator, antara lain: (1) ada peningkatan aktivitas belajar siswa, sehingga jumlah siswa aktif mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa, (2) ada peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa tuntas mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SDN 05 Metro Selatan didirikan pada tahun 1957 dengan luas area 3600 m^2 . Sekolah ini terletak di Jln. Budi Utomo No. 113 Margodadi, Metro Selatan dibatasi oleh jalan raya, persawahan dan rumah penduduk. Kondisi lingkungan yang demikian cukup kondusif sebagai tempat belajar. Memiliki 10 ruang belajar dengan kondisi baik. Tenaga pendidik di SDN 05 Metro Selatan terdiri dari 12 guru dan 2 karyawan yaitu: kepala sekolah, 1 guru olahraga, 2 guru agama Islam, 2 guru muatan lokal, 6 guru kelas, 1 petugas TU dan 1 petugas perpustakaan. Dari 14 orang terdapat 8 guru berstatus PNS dan 6 guru berstatus sebagai guru honorer. Kualifikasi pendidikan guru di SDN 05 Metro Selatan mayoritas strata 1 (S1). Guru dan karyawan SDN 05 Metro Selatan berada di bawah pimpinan Ibu Nur Aini, S.Pd., selaku kepala sekolah sejak tahun 2013 hingga sekarang.

Penelitian siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 2 Februari 2015 pukul 08.00–09.10 WIB dengan materi “Arti pecahan dan urutannya” dan pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Kamis, 5 Februari 2015 pukul 10.00–11.10 WIB dengan materi yang sama yaitu “Arti pecahan dan urutannya”.

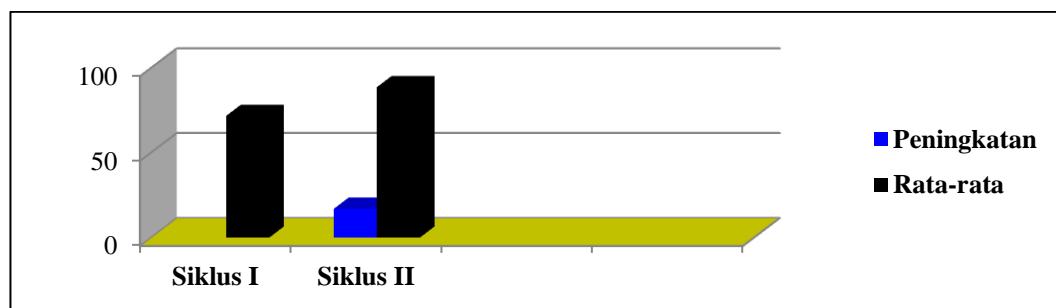
Penelitian siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Sabtu, 7 Februari 2015 pukul 07.15–08.25 WIB dengan materi ”Menyederhanakan pecahan” dan pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Senin, 9 Februari 2015 pukul 08.00–09.10 WIB dengan materi yang sama yaitu ”Menyederhanakan pecahan”.

Peneliti melakukan rekapitulasi terhadap kinerja guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus II antara lain sebagai berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi kinerja guru

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Nilai kinerja guru	66,67	76,67	88,33	88,89
2	Nilai rata-rata kinerja guru		71,67		88,61
3	Kriteria siklus I-II		Baik		Sangat baik
4	Peningkatan siklus I-II			16,94	

Sumber: perhitungan



Gambar 1 Grafik peningkatan kinerja guru selama PTK

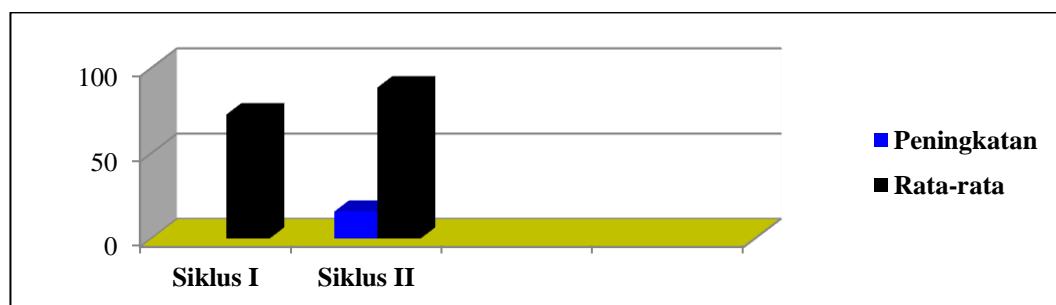
Peran guru sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam pembelajaran, sebab kinerja guru yang baik akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Rusman (2012: 75) yang menyatakan bahwa jika dipandang dari segi siswa, maka tugas guru adalah memberikan nilai-nilai yang berisi pengetahuan masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang, pilihan nilai hidup dan praktik-praktik komunikasi.

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I nilai kinerja guru pertemuan 1 memperoleh nilai (68,89) dan pertemuan 2 memperoleh nilai (76,67). Sedangkan pada siklus II nilai kinerja guru memperoleh nilai (88,33) dan pertemuan 2 memperoleh nilai (88,89). Rata-rata pada siklus I (72,78) dan meningkat (15,83), sehingga rata-rata pada siklus II menjadi (88,61).

Tabel 2 Rekapitulasi nilai aktivitas belajar siswa

No	Keterangan	Siklus			
		I		II	
		P1 (%)	P2 (%)	P1 (%)	P2 (%)
1	Nilai aktivitas belajar siswa	55,61	64,00	73,29	83,48
2	Rata-rata komponen aktivitas klasikal	59,80		78,39	
3	Kriteria siklus I-II	Cukup aktif		Aktif	
4	Peningkatan siklus I-II	18,59			

Sumber: perhitungan



Gambar 2 Grafik nilai rata-rata aktivitas belajar siswa

Suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan tentunya tidak terlepas dari aktivitas belajar yang berarti aktivitas yang bersifat fisik maupun mental

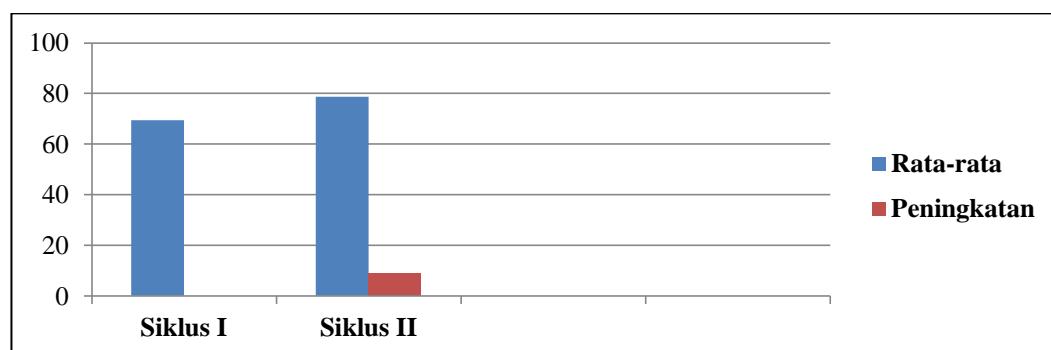
sebagaimana Hamalik (2013: 90) aktivitas belajar siswa melibatkan baik jasmani, rohani dan sosial. Sedangkan menurut pendapat Silberman (2006: 130) permainan *card sort* dapat membantu menggairahkan siswa yang merasa jemu atau lelah terhadap pelajaran yang diberikan, dapat membina siswa untuk bekerja sama dan mengembangkan sikap saling menghargai pendapat.

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa dalam persentase rata-rata aktivitas belajar siswa pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase rata-rata mencapai 59,80% dan meningkat 18,59% sehingga pada siklus II menjadi 78,39%.

Tabel 3 Rekapitulasi nilai hasil belajar siswa

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	69,52	78,70
Peningkatan rata-rata		9,18
Jumlah siswa belum tuntas	10 (32,26%)	6 (19,35%)
Jumlah siswa tuntas	21 (67,74%)	25 (80,65%)
Peningkatan ketuntasan		12,91%

Sumber: perhitungan

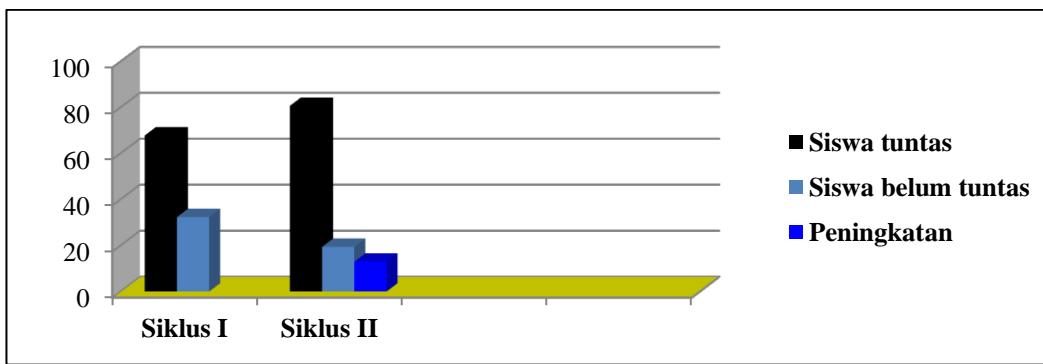


Gambar 3 Grafik rekapitulasi rata-rata hasil belajar siswa

Hasil belajar merupakan salah satu bentuk penilaian terhadap materi pelajaran yang telah diserap atau dipahami oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagaimana menurut Hosnan (2014: 226) permainan *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulang informasi.

Berdasarkan tabel 3. di atas, terbukti bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setiap siklusnya.

- Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 69,52.
- Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 78,71 dan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,19. Untuk lebih jelasnya, rekapitulasi nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 4 Grafik rekapitulasi persentase ketuntasan hasil belajar siswa.

Berdasarkan grafik 4 di atas pada siklus I jumlah siswa belum mencapai KKM 10 (32,26%) siswa, 6 (19,35%) siswa pada siklus II. Sedangkan jumlah siswa mencapai KKM 21 (67,74%) siswa pada siklus I dan meningkat 12,91% sehingga pada siklus II menjadi 25 (80,65%) siswa.

Berdasarkan data yang telah dijelaskan di atas, diperoleh bahwa indikator keberhasilan tindakan telah tercapai, yaitu adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model *active learning* permainan *card sort* dengan memperhatikan langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika pada setiap siklusnya. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 05 Metro Selatan tahun pelajaran 2014/2015 ini selesai.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan model *active learning* permainan *card sort* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 05 Metro Selatan tahun pelajaran 2014/2015. Adapun analisis data sebagai berikut: Aktivitas belajar siswa setiap siklus mengalami peningkatan, pada siklus I memperoleh rata-rata komponen aktivitas klasikal 59,80% kategori "Cukup aktif", sedangkan pada siklus II rata-rata komponen aktivitas klasikal 78,39% kategori "Aktif". Peningkatan siklus I ke siklus II yaitu 18,59%. Hasil belajar siswa setiap siklus mengalami peningkatan yaitu pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 69,52, dan pada siklus II nilai rata-rata 78,70. Peningkatan rata-rata siklus I ke II sebesar 9,18. Jumlah siswa tuntas pada siklus I 21 (67,74%) dan jumlah siswa tuntas pada siklus II 25 (80,65%) siswa. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa siklus I-II sebesar 12,91%.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakarya. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT. Refika Aditama. Bandung.

- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah PTK sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Rajawali Press: Jakarta.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. NUANSA. Bandung.
- Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. Dirjen Dikti Depdiknas. Jakarta.
- Wardani, IGAK, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Warsono & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.