

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN MODEL *ACTIVE LEARNING* PERMAINAN
CARD SORT (SORTIR KARTU) PADA MATA PELAJARAN
PKn KELAS IV SDN 02 MERTO SELATAN
TAHUN PELAJARAN
2011/2012**

JURNAL

Oleh

**ASIH TIYANA
Drs. Rapani, M.Pd
Drs. Hi. A. Sudirman M.H.**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul Skripsi : PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL *ACTIVE LEARNING* PERMAINAN *CARD SORT* (SORTIR KARTU) PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS IV SDN 02 METRO SELATAN.

Nama Mahasiswa : ASIH TIYANA

Nomor Pokok Mahasiswa : 0813053002

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Metro, April 2013
Peneliti,

Asih Tiyana
NPM 0813053002

MENGESAHKAN,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

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

Drs. Hi. A. Sudirman, M.H.
NIP 19540505 198303 1 003

ABSTRAK

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MODEL *ACTIVE LEARNING* PERMAINAN *CARD SORT* (SORTIR KARTU) PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS IV SDN 02 METRO SELATAN TAHUN PELAJARAN 2011/2012

Oleh

ASIH TIYANA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 02 Metro Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan model *active learning* permainan *card sort*.

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Prosedur penelitian melalui 4 tahapan siklus yaitu, (1) *planing* (perencanaan), (2) *Acting* (pelaksanaan), (3) *observing* (pengamatan), dan (4) *reflecting* (refleksi). Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa: lembar observasi untuk aktivitas siswa, lembar penilaian IPKG untuk kinerja guru serta tes formatif untuk hasil belajar siswa. Teknik analisis data dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif, analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data aktivitas siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran, sedangkan analisis kuantitatif untuk mengukur data hasil belajar siswa dari hasil test.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *active learning* permainan *card sort* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I (58,43%) berkategori cukup aktif, siklus II (64,99%) berkategori aktif, dan siklus III (80,15%) berkategori aktif. Hasil rekapitulasi peningkatan terhitung dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 6,56 % dan siklus II ke siklus III sebesar 15,16 %. Hasil belajar siswa meningkat pada tiap siklusnya, pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 65,56, siklus II 73,00 dan siklus III meningkat menjadi 82,96 terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II 7,44 dan siklus II ke siklus III meningkat sebesar 9,96. Sedangkan ketuntasan belajar pada siklus I (68,75%), Siklus II (83,87%) dan siklus III (96,87%).

Kata kunci : Model *Active learning* permainan *Card sort*, Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa.

ABSTRAK

INCREASING THE ACTIVITY AND STUDENT LEARNING OUTCOMES USING ACTIVE LEARNING MODEL CARD SORT GAME ON CIVIC EDUCATION (PKn) LESSON IN CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL 02 SOUTH METRO EDUCATION YEAR 2011/2012

By

ASIH TIYANA

This research was motivated by the low activity and student learning outcomes on Civic Education learning (PKn) in the fourth class of Elementary School 02 South Metro. This research aims to increase the activity and student learning outcomes using active learning card sort game.

In this research the researcher used classroom action research. The procedure of this research through 4 steps, (1) planning, (2) acting, (3) observing and (4) reflecting. The data collecting used instrument form: observation paper for student activity, assessment paper IPKG for teacher performance and formative test for student learning outcomes. The data analysis technique were qualitative analysis and quantitative analysis. Qualitative analysis was used to analyze data student activity and teacher performance during learning process, while quantitative analysis was used to measure data student learning outcomes from test result.

The result of this research showed that application of model active learning card sort game on Civic Education lesson can improve the activity and student learning outcomes. This can be seen from the average percentage of the student activity on cycle I (58,43%) was moderately active category, cycle II (64,99%) was active category and cycle III (80,15%) was active category. Recapitulation increase calculated from cycle I to cycle II increased by 6,56% and cycle II to cycle III increased by 15,16%. Student learning outcomes increase at each cycle, on cycle I average grade was 65,56, cycle II 73,00 and cycle III increased to 82,96 an increase from cycle I to cycle II 7,44 and cycle II to cycle III increased to 9,96. While mastery learning on cycle I (68,75%), cycle II (83,8%) and cycle III (96,87%)

Key words : Active learning model Card sort game, Learning Activity and Student Learning Outcomes.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu perwujudan manusia dalam memperoleh bekal dalam kehidupan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik. Hal ini sesuai 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.

Supandi.(2010) mengemukakan bahwa, PKn di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Berdasarkan pernyataan para ahli di atas, dalam proses pembelajaran seorang guru harus mampu memberikan inovasi baru dalam pembelajarannya, sehingga dapat mewujudkan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran harus dirancang sebaik mungkin untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 02 Metro Selatan pada pembelajaran PKn, terlihat bahwa aktivitas yang dilakukan guru selama kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centre*), pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga terkesan membosankan, dan rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, sehingga pemahaman siswa pada konsep PKn yang sebenarnya belum maksimal. Pemahaman disini yang dimaksud adalah pemahaman siswa terhadap nilai-nilai dari pembelajaran PKn yang saling berkaitan erat dengan kemampuannya untuk menggunakan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Guru mengemukakan bahwa keaktifan peserta didik sangat kurang, bila peserta didik diberi pertanyaan terkadang pertanyaan tersebut harus dijawab kembali oleh guru karena jawaban yang diberikan peserta didik sering menyimpang, sebagian besar jawaban siswa tidak benar, dan siswa merasa kurang percaya diri untuk menjawab serta mengajukan pendapatnya ataupun pertanyaan yang belum peserta didik pahami. Ketuntasan siswa di kelas IV SDN 02 Metro Selatan adalah sebagai berikut, sebanyak 23 siswa dari 32 siswa atau 71,8 % mendapat nilai <60, yang berarti belum mencapai ketuntasan belajar dan sisanya sebanyak 9 siswa atau 28,2 % sudah mencapai ketuntasan dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN 02 Metro Selatan dikatakan belum berhasil karena 71,8 % siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PKn yang ditetapkan sebesar 60.

Belum diterapkannya model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran PKn, menjadi salah satu alternative model pembelajaran yang dianggap cocok untuk dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, siswa lebih termotivasi untuk belajar, dan peran guru tidak mendominasi. sehingga dapat mengupayakan meningkatnya aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Suwarno (2009) mengemukakan bahwa model *active learning* (pembelajaran aktif) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Zaini, dkk. (2008: 50) mengemukakan bahwa permainan *card sort* (sortir kartu) merupakan permainan yang melakukan gerak fisik, mengatasi kelas yang jenuh atau bosan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Active learning* Permainan *Card sort* (Sortir kartu) pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN 02 Metro Selatan”.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar

Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 10) mengemukakan bahwa dalam belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Hermawan, dkk. (2007: 2) belajar adalah proses perubahan perilaku, dimana perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.2 Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan bersifat mental dan fisik yang menghasilkan sesuatu, baik perbuatan atau pemikiran. Dimayanti dan Mudjiono (2006: 236-238) mengemukakan bahwa aktivitas belajar dialami oleh siswa sebagai suatu proses, aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilaksanakan dengan baik secara jasmani atau rohani selama proses pembelajaran. Sardiman (2010: 100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental. Aktifitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar menjadi tolak ukur suatu keberhasilan. Sudjana (dalam Kunandar, 2010: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar ialah suatu akibat dari proses belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2006:3) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan evaluasi. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya dan puncak proses belajar.

2.4 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Perbedaan PKN (N) dan PKn (n) dapat dilihat dari pemaparan para ahli berikut ini, Soemantri Winataputra (dalam Ruminiyati, 2007: 1.25) PKN merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga Negara yang baik, yaitu warga Negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik. Sedangkan PKn pendidikan yang menyangkut status formal warga Negara yang awalnya diatur dalam undang-undang No. 20 tahun 1949.

2.5 Model Pembelajaran *Active Learning*

Belajar secara aktif sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Ketika peserta didik cenderung pasif atau hanya menerima dari guru, siswa akan cepat melupakan tentang apa yang telah disampaikan. Zaini, dkk. (2008: xiv) mengemukakan bahwa *active learning* (pembelajaran aktif) adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Peserta didik diajak turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik.

2.6 Permainan *Card Sort* (Sortir kartu)

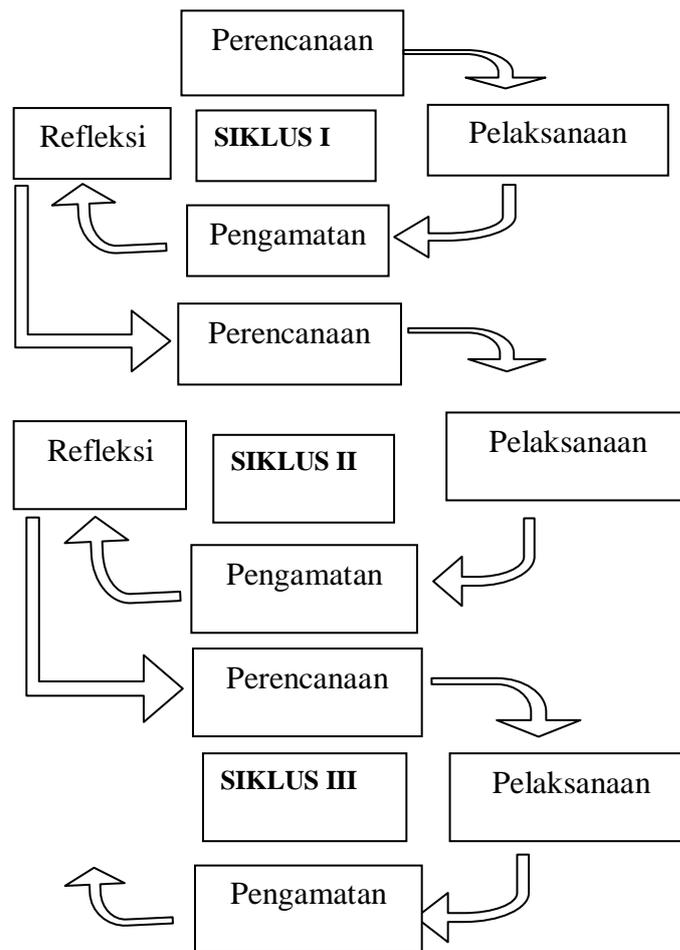
Card Sort (sortir kartu) merupakan permainan dalam pembelajaran yang akan mengatasi sikap siswa yang pasif, seperti kurangnya minat, cepat merasa bosan, dan tidak merespon perintah dari guru. Silberman, (2006: 169) permainan *Card sort* merupakan aktivitas kerja sama yang digunakan untuk mengerjakan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Zaini, dkk. (2008: 50) *Card Sort* merupakan permainan yang melakukan gerak fisik, membantu mendinamiskan kelas yang jenuh atau bosan.

2.7 H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu “Apabila dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *Active learning* permainan *Card sort* dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat,..maka..akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 02 Metro Selatan tahun pelajaran 2011/2012.

III. METODOLOGI PENELITIAN

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 Secara garis besar, terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi (Arikunto, dkk. 2006: 16). Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang langkah-langkahnya diadopsi dari rancangan penelitian tindakan kelas oleh Arikunto, dkk (2006: 16). Adapun siklus tindakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2011/ 2012. Adapun jumlah siswa kelas IV sebanyak 32 orang. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik dan alat pengumpulan data, antara lain observasi menggunakan lembar observasi dan tes menggunakan soal tes. Dalam penelitian ini data dianalisis dengan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

Urutan penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 28 Februari 2012 dan materi Pengertian Globalisasi, Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Maret 2012 dan materi pengertian budaya dan ragam budaya di Indonesia. Siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, 27 April 2012 dan materi pembelajarannya adalah Sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi.

1.1 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini adalah:

1. Adanya peningkatan persentase siswa aktif di setiap siklusnya.
2. Adanya peningkatan rata-rata nilai siswa setiap siklusnya.
3. Jika $\geq 75\%$ dari seluruh siswa telah tuntas belajar dengan KKM sebesar 60.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil observasi Siklus I

1) Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I

Tabel: 4.1 Persentase Aktivitas Siswa pada Siklus I pertemuan 1

No.	Indikator	Simbol	Siklus I		Rata-rata
			Pert.1	Pert.2	
1	Memperhatikan penjelasan guru	(A)	75	85	80
2	Keaktifan dalam permainan	(B)	74	72	73
3	Bertanya atau berpendapat	(C)	68	69	68,5
4	Kerjasama dalam kelompok	(D)	72	82	77
5	Mengerjakan tugas dari guru	(E)	77	74	75,5
Jumlah			366	382	374
Persentase %			57,18	59,68	58,43
Peningkatan			2,50%		

Berdasarkan uraian diatas, aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn menunjukkan nilai persentase sebesar 57,18 % pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 sebesar 59,68% jadi rata-rata pada siklus I sebesar 58,43%. Pada kriteria keberhasilan menunjukkan tingkat aktivitas siswa “cukup aktif”.

2) Kinerja Guru Siklus I Pertemuan I

kinerja guru pada siklus I pertemuan 1 memperoleh skor total IPKG 60, nilai kinerja guru 62,5 berkategori “baik”. Kekurangan-kekurangan terlihat pada aspek pendahuluan yaitu, guru kurang maksimal dalam penyampaian apersepsi. Sedangkan pada siklus I pertemuan 2 terjadi peningkatan disetiap aspek penilaian kinerja guru. Skor total IPKG adalah 73 dengan nilai kinerja guru sebesar 76,04 berkategori baik. Kekurangan-kekurangan pada pertemuan 1 sudah lebih baik, namun pada pertemuan 2 kekurangan guru terlihat dari aspek penutup yaitu guru kurang memberikan tindak lanjut berupa mengulang pembelajaran.

3) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa siklus I dapat dilihat bahwa dari 32 siswa, nilai terendah yang diperoleh salah satu siswa adalah 42 dengan persentase 3,12% dan satu siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 82 dengan persentase 6,26%. Siswa yang telah tuntas sebanyak 22 siswa (68,75%) dan siswa yang belum tuntas adalah 10 siswa (31,25%). Jumlah skor keseluruhan pada siklus I sebanyak 2098 dan rata-rata hasil belajar sebesar 65,56.

B. Hasil Observasi Siklus II

1) Persentase Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Indikator	Simbol	Siklus II		Rata-rata
			Pert.1	Pert.2	
1	Memperhatikan penjelasan guru	(A)	90	92	91
2	Keaktifan dalam permainan	(B)	83	94	88,5
3	Bertanya atau berpendapat	(C)	79	82	80,5
4	Kerjasama dalam kelompok	(D)	75	79	77
5	Mengerjakan tugas dari guru	(E)	76	82	79

Jumlah	403	429	416
Persentase %	62,96	67,03	64,60
Peningkatan	4,85		

Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menunjukkan nilai persentase sebesar 62,96 % pada pertemuan 1 dan pada pertemuan 2 sebesar 67,03% jadi rata-rata pada siklus I sebesar 64,99%. Pada kriteria keberhasilan menunjukkan tingkat aktivitas siswa “aktif”.

2) Kinerja Guru Siklus II

Kinerja guru pada siklus II pertemuan 1 diperoleh jumlah skor 74 dari total skor maksimal 96 dengan demikian nilai kinerja guru 77,08 dengan kategori “baik”. Sedangkan pelaksanaan siklus I pertemuan 2, kinerja guru meningkat, dimana kelas terlihat lebih kondusif. Sedangkan kinerja guru siklus II pertemuan 2 dari kegiatan pendahuluan sampai penutup memperoleh skor skor 80 dengan nilai 83,33 dengan kategori ”sangat baik”. Jadi nilai rata-rata skor pada siklus II adalah 77 dan rata-rata kinerja guru pada siklus II adalah 80,20 dengan kategori “sangat baik”.

3) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat bahwa dari 32 siswa, 31 siswa yang hadir. Nilai terendah yang diperoleh dua orang siswa adalah 55 dengan persentase 9,68 dan nilai tertinggi yang diperoleh 4 orang siswa adalah 84 dengan persentase 12,9. Siswa yang sudah tuntas sebanyak 26 siswa (83,87%) dan siswa yang belum tuntas adalah 5 siswa (16,13%). Jumlah skor keseluruhan pada siklus II sebanyak 2263 dan memperoleh rata-rata 73,00.

C. Siklus III

1) Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Indikator	Simbol	Siklus III		Rata-rata
			Pert.1	Pert.2	
1	Memperhatikan penjelasan guru	(A)	98	111	104,5
2	Keaktifan dalam permainan	(B)	84	110	97
3	Bertanya atau berpendapat	(C)	90	113	101,5
4	Kerjasama dalam kelompok	(D)	98	110	104
5	Mengerjakan tugas dari guru	(E)	98	114	106
Jumlah			468	558	513
Persentase %			73,12	87,18	80,15
Peningkatan			14,06		

Berdasarkan uraian diatas, aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menunjukkan nilai persentase sebesar 73,12% pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 sebesar 87,18 % jadi rata-rata pada siklus III sebesar 80,15%. Pada kriteria keberhasilan menunjukkan tingkat aktivitas siswa “Sangat aktif” dalam proses pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort*.

2) Kinerja Guru Siklus III

kinerja guru siklus III pertemuan 1 dari pendahuluan sampai penutup diperoleh skor 83, dengan demikian nilai kinerja guru sebesar 86,45 berkategori “baik”. kinerja guru siklus III pertemuan 2 dari kegiatan pendahuluan sampai penutup memperoleh skor 88 dengan nilai 91,66 dengan kategori ”sangat baik”. Jadi nilai rata-rata skor pada siklus III

adalah 85,5 dan rata-rata kinerja guru pada siklus III adalah 89,06 dengan kategori “sangat baik”.

3) Hasil Belajar Siswa

hasil belajar siswa siklus III dapat dilihat bahwa dari 32 siswa, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 58 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90 dari empat orang siswa. Siswa yang telah tuntas sebanyak 31 siswa (96,87%) dan siswa yang belum tuntas adalah 1 siswa (3,12%). Jumlah skor keseluruhan pada siklus III sebanyak 2655 dan memperoleh nilai akhir ketuntasan hasil belajar sebesar 82,96.

C. Pembahasan

1) Aktivitas siswa dalam Proses Pembelajaran

Hasil observasi aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya, dapat dilihat dari tabel berikut ini,

Keterangan	SIKLUS					
	I		II		III	
	Pert. 1 (%)	Pert..2 (%)	Pert. 1 (%)	Pert..2 (%)	Pert. 1 (%)	Pert..2 (%)
1	57,18	59,68	62,96	67,03	73,12	87,18
Rata-rata	58,43%		64,99%		80,15%	
Peningkatan siklus I-II	6,56%					
Peningkatan siklus II-III	15,16%					

2) Kinerja Guru dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan pada kinerja guru, terjadi peningkatan disetiap siklusnya dapat dilihat pada tabel berikut ini,

No	SIKLUS					
	I		II		III	
	Pert. 1	Pert..2	Pert. 1	Pert..2	Pert. 1	Pert..2
1	62,5	76,04	77,08	83,33	86,45	91,66
Nilai rata-rata kinerja guru	69,27 (Baik)		80,20 (Baik)		89,05 (Sangat baik)	
Peningkatan siklus I-II	10,93					
Peningkatan siklus II-III	8,86					

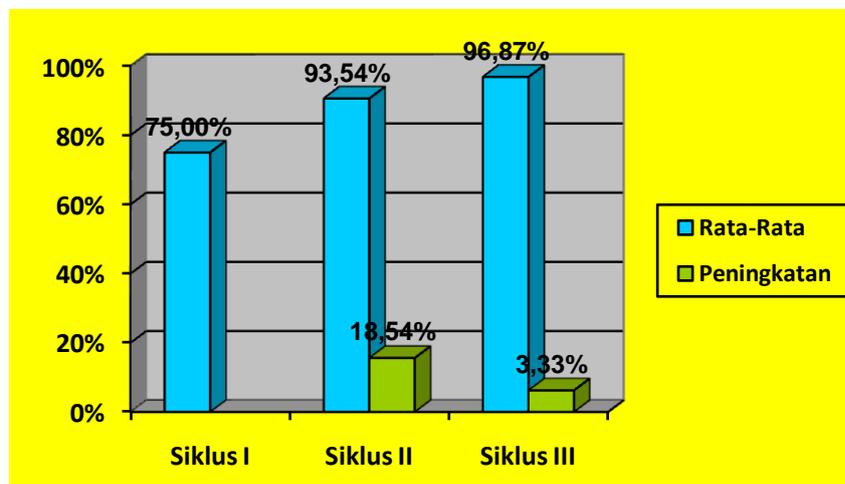
3) Hasil Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan tes formatif yang dilaksanakan disetiap siklusnya diperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut:

No	Rentangan Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Σ	Pert. 2 %	Σ	Pert. 2 %	Σ	Pert. 2 %
1	< 60	8	25,00	3	9,37	1	3,12
2	60-70	14	43,75	6	18,75	2	6,25
3	71-80	8	25,00	15	46,87	5	15,62
4	> 80	2	6,25	8	25,00	24	75,00
Jumlah		32	100	32	100	32	100
Skor keseluruhan		2120		2356		2655	
Nilai rata-rata kelas		66,25		73,62		82,96	
Peningkatan siklus I-II		7,37					
Peningkatan siklus II-III		9,34					

Dari hasil belajar siswa yang diperoleh diketahui bahwa ketuntasan siswa disetiap siklusnya meningkat dapat dilihat pada tabel berikut ini,

No	Nilai	SIKLUS					
		I		II		III	
		Jml. siswa	%	Jml. siswa	%	Jml. siswa	%
1	< 60	8	25,00	2	6,45	1	3,12
2	\geq 60	24	75,00	29	93,54	31	96,87
4	Peningkatan siklus I-II	18,54%					
5	Peningkatan siklus I-II	3,33%					



V. KESIMPILAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa SDN 02 Metro Selatan pada mata pelajaran PKn dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penggunaan model *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini sesuai dengan pengamatan observer yang telah dilakukan terhadap siswa mulai dari siklus I sampai siklus III. Aktivitas belajar siswa dari setiap siklus mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I rata-rata aktivitas siswa sebesar 58,43%, pada siklus II sebesar 64,99% dan terjadi peningkatan sebesar 6,56%. Pada siklus III rata-rata aktivitas siswa sebesar 80,15%, dan mengalami peningkatan sebesar 15,16%.
- b. Penggunaan model *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan ketuntasan siswa, hal tersebut sesuai dengan nilai hasil belajar yang telah dilakukan siswa pada setiap siklus. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 66,25, siklus II sebesar 73,62 dan siklus III sebesar 82,96. Sedangkan persentase siswa yang tuntas pada siklus I sebesar 75 % dengan kategori “tinggi”, siklus II sebesar 93,54 % dengan kategori “sangat tinggi” dan siklus III sebesar 96,87 % dengan kategori “sangat tinggi”.

Dengan demikian penggunaan model *active learning* permainan *card sort* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas IV SD Negeri 02 Metro Selatan.

1.1 Saran

- a. Kepada siswa.
Siswa harus senantiasa belajar lebih giat guna memperkaya ilmu pengetahuan dan memperoleh hasil belajar yang baik.
- b. Kepada guru.
 - 1) Penelitian ini sebaiknya dapat dikembangkan lagi pada mata pelajaran PKn oleh guru kelas IV SD Negeri 02 Metro selatan pada khususnya dan guru yang mengampu mata pelajaran lain dapat mencoba dan menggunakan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
 - 2) Dalam memberikan pengalaman belajar kepada siswa, guru sebaiknya mampu menggunakan berbagai model dan strategi pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang lebih maksimal.
 - 3) Menambah wawasan dalam mengelola pembelajaran.

- c. Kepala sekolah.
 - 1) Sekolah sebaiknya memberikan dukungan dan dorongan kepada guru dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah seperti melakukan pelatihan kepada guru yang akan melakukan penelitian tindakan kelas.
 - 2) Pengadaan sarana dan prasana yang lebih baik seperti media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.
- d. Kepada mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Agar mahasiswa lebih dapat memahami bagaimana tugas seorang guru dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan segala permasalahan yang ada pada siswa sehingga kelak dapat menjadi guru yang profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad. 2008. *Pendekatan-Strategi- Metode-Teknik-dan-Model-Pembelajaran*. [/http://akhmad.wordpress.com](http://akhmad.wordpress.com). Diakses 17 Desember 2011. Pukul 19: 54 WIB.
- Ardiansyah.Asrori.2011.*Prinsip-Belajar-Aktif-Active-Learning*.[.http://remenmaos.blogspot.com](http://remenmaos.blogspot.com). Diakses 1 Januari 2012. Pukul 17.00 WIB.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Astuti, Jatmi. 2009. *Efektivitas-strategi-true-or-false-dan-card-sort*. <http://etd.Eprints.ums.ac.id>. Diakses 6 Desember 2012. Pukul 07.33 WIB.
- Aqib, Zaenal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, & TK*. Yrama Widya: Bandung.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Dodisupan. 2010. *Pengertian-Pendidikan-kewarganegaraan*. [http:// dodisupan diblog.blogspot.com](http://dodisupan.diblog.blogspot.com). Diakses 15 Desember 2011. Pukul 22:30 WIB.
- Epri. 2009. *Kelebihan-Kelemahan-Permainan-Card-Sort*. <http://etd.eprints .ums.ac.id>. Diakses 17 Desember 2011. Pukul 20:30 WIB.
- Ikhsan, Fuad. 2005. *Dasar-dasar Kependidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning*. Alfabeta. Bandung.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pembangunan Profesi Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. PT Indeks. Jakarta.
- Nurdiansah, Andi. 2010. *Kelebihan-dan Kelemahan-Active-Learning*. <http://andinurdiansah.blogspot.com>. Diakses 25 Desember 2010. Pukul 17:45 WIB.
- Pandu. 2010. *Pendidikan.net/Buku_Tua_Pakguru_Dasar*. <http://pakguruonline.kpdd> Diakses 15 Desember 2011. Pukul 23:11 WIB.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluai Pengajaran*. Remaja Rosdakarya: Bandung.

- Raharjo. 2009. *Kurikulum-Tujuan-PKn*. <http://raharjo.wordpress.com>. Diakses 05 januari 2012. Pukul 22.36 WIB.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Depdiknas. Jakarta.
- Sardiman. 2010. *Interaksi & Motifasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Saifulloh, Arif. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Pemilihan Kartu (Card Sort) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vii Dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Tarbiyatul Islamiyah Pati*. Digital library uin.Sunan Kalijaga lik@-suka.co.id : Yogyakarta.
- Sdital, Qalam. 2008. *Strategi-Pembelajaran-Active-Learning*. <http://sditalqalam.wordpress.com/2008/01/09/>. Diakses 17 Des 2011. Pukul 20:50 WIB.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakaya. Bandung.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. NUANSA. Bandung
- Susilo.2010. *Hakikat Belajar, Prestasi Belajar dan Aktivitas Belajar*. <http://susilofy.wordpress.com/2010/09/28/hakikat-belajar-prestasi-belajar-aktivitas-belajar>. Diakses 18 desember 2011. Pukul 03:14 WIB.
- Suwarno. 2009. *Active Learning*. <http://suwarno.blog.uns.ac.id/2009/07/18>. Diakses 17 Desember 2011. Pukul 20:50 WIB.
- Trianto.2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana. Jakarta.
- Triyana, Arifah Nur. 2009. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT) sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Peluang dan Statistika di SMP Negeri.4.Depok.Yogyakarta.Kelas.IX.C*.<http://www.scribd.com/doc/517044/16/G-Teknik-Analisis-Data>. Diakses 20/11/2011. Pukul 17.00 WIB.
- Wahab, Abdul A. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. ALFABETA. Bandung.
- Winataputra, udin S, dkk. 2009. *Materi dan Pembelajaran PKn di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Yusufy. <http://id.shvoong.com>. Diakses 20 Desember 2011. Pukul 16:23 WIB.
- Zaini, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Insan Madani. Yogyakarta.