

**PENERAPAN MODEL *ACTIVE LEARNING* PERMAINAN *CARD SORT* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 05 METRO SELATAN**

**Muncarno**

FKIP Universitas Lampung  
Email: muncarno@gmail.com

***Abstract***

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

***Keywords:*** *ativities, card sort, results learning*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu perwujudan manusia dalam memperoleh bekal kehidupan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa 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 dimasa 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 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 dan 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 dan 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.

Sesuai dengan latar belakang di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: apabila guru kelas IV SDN 05 Metro Selatan menggunakan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* melalui pembelajaran matematika dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat dan benar, maka akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Beranjak dari uraian di atas, maka tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 05 Metro Selatan melalui penerapan model *active learning* permainan *card sort* tahun pelajaran 2014/2015.

Sedangkan manfaat yang diharapkan dari penelitian tentang 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 sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman konsep dan materi matematika khususnya di kelas IV SDN 05 Metro Selatan, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.
2. Bagi guru, dapat menambah wawasan dan pengetahuan guru

mengenai penggunaan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* serta sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kinerja guru dan kualitas pembelajaran matematika di kelasnya.

3. Bagi sekolah, dapat memberikan kontribusi yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 05 Metro Selatan, sehingga memiliki output yang berkualitas dan kompetitif.
4. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan serta wawasan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran matematika, serta memecahkan permasalahan yang terdapat di Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

### Model PTK yang Diharapkan

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. Tahapan dalam PTK yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Langkah-langkah ini dilakukan mulai dari siklus ke 1 sampai dengan siklus ke 2.

### Rancangan Tindakan

Peneliti membuat rancangan pembelajaran sebelum melakukan penelitian. Rancangan tersebut didiskusikan bersama kepala sekolah dan guru kelas IVSD Negeri 05 Metro Selatan. Dari hasil diskusi tersebut diangkat permasalahan yang dianggap perlu untuk diteliti yaitu: "Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *active learning* permainan *card sort*". Peneliti memberikan pelatihan kepada kepala sekolah dan guru kelas mengenai penyusunan rencana secara keseluruhan mulai dari menyusun perangkat pembelajaran, pelaksanaan setiap siklusnya, pembuatan instrumen penelitian, serta kriteria yang diharapkan untuk mencapai tujuan penelitian.

### Pemantauan yang Dilakukan

Sesuai pelaksanaan tindakan penelitian ini, peneliti bersama kepala sekolah bertindak sebagai pengamat yang memataui pelaksanaan penelitian. Adapun teknik dan alat pemantauan yang digunakan adalah teknik nontes dengan memakai lembar observasi berupa daftar ceklis. Lembar observasi ini hanya digunakan untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa. Sehingga guru diharapkan mampu terbuka dalam menyampaikan kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran.

Setiap akhir pembelajaran siswa diberikan Lembar Kepuasan Siswa untuk diisi. Sehingga guru dapat memperoleh informasi balikan dari siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

### **Dampak Tindakan yang Dialami dalam Pemantauan**

Hasil pemantauan oleh peneliti, tanggapan teman sejawat, dan dari siswa dievaluasi untuk melihat seberapa besar hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini didasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan, yaitu guru dikatakan telah mampu dalam melaksanakan model *active learning* permainan *card sort*, apabila telah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian

## **PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN**

### **Pelaksanaan Rencana PTK di Lapangan**

Berdasarkan hasil refleksi awal telah ditetapkan masalah yang menjadi fokus penelitian, yaitu peningkatan aktivitas dan hasil belajar dalam menggunakan model *active learning* permainan *card sort*.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 05 Metro Selatan, Jln. Budi Utomo No. 113 Margodadi, Metro Selatan. Jumlah siswa sebanyak 31 siswa, dengan rincian 16 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

## **Prosedur Pelaksanaan**

### 1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah: menganalisis SK dan KD serta materi yang akan dilaksanakan, menyiapkan perangkat pembelajaran, menyiapkan lembar observasi, menyiapkan media yang akan digunakan, dan menyusun lembar evaluasi.

### 2) Tindakan

Tahap tindakan ini menggunakan model *active learning* permainan *card sort* dalam pembelajaran matematika. Pelaksana dalam proses penelitian adalah peneliti guru kelas itu sendiri dan dibantu oleh seorang guru teman sejawat sebagai pemantau atau observer.

### 3) Observasi

Pada tahap ini observer mengamati kinerja guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Data pada lembar observasi akan diolah, dianalisis dan dimaknai agar diperoleh kesimpulan yang lebih akurat dari semua kelebihan dan kekurangan siklus yang telah dilaksanakan, sehingga dapat direfleksikan pada tindakan berikutnya.

### 4) Refleksi

Peneliti bersama observer melakukan refleksi untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang dianalisis adalah kinerja guru, aktivitas belajar siswa serta

hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis tersebut digunakan sebagai acuan perbaikan kinerja guru dan digunakan sebagai acuan untuk melanjutkan tindakan berikutnya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1) Kinerja Guru dalam Proses Pembelajaran

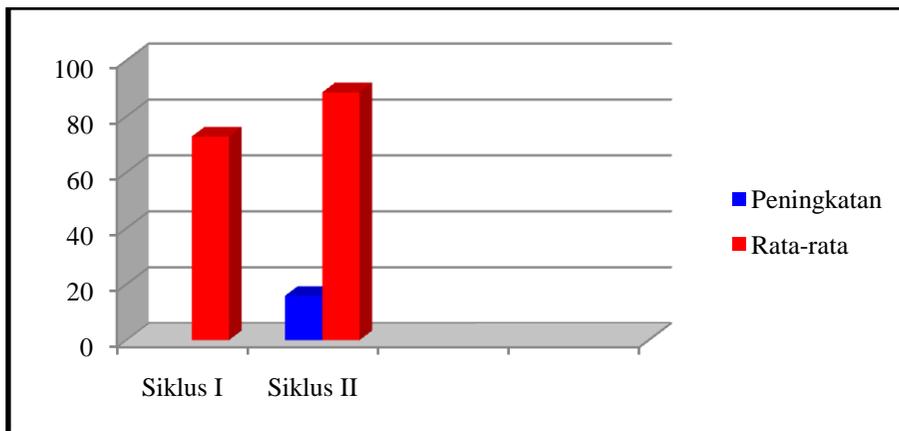
Berdasarkan analisis pengelolaan pembelajaran, kinerja guru sebagai peneliti dalam penerapan model *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN 05 Metro Selatan mengalami peningkatan disetiap siklus. Peningkatan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Kinerja Guru Tiap Siklus

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1.	Nilai kinerja guru	68,89	76,67	88,33	88,89
2.	Nilai rata-rata kinerja guru	72,78		88,61	
3.	Kriteria siklus I-II	Baik		Sangat baik	
4.	Peningkatan siklus I-II	15,83			

Untuk melihat lebih jelas terjadinya peningkatan kinerja

guru, maka peneliti menyajikan gambar diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Kinerja Guru Tiap Siklus

Berdasarkan tabel 1 dan gambar 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).

2) Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

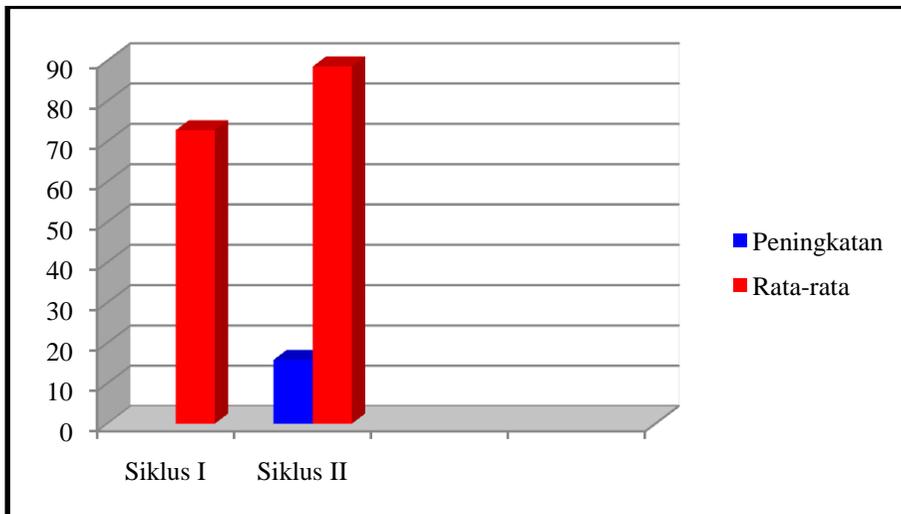
Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa data aktivitas pada siklus I diperoleh dengan menggunakan lembar observasi dan mengalami peningkatan setiap siklusnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

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			

Untuk melihat lebih jelas terjadinya peningkatan aktivitas belajar siswa, maka peneliti

menyajikan gambar diagram berikut.



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Nilai Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 2 maupun gambar 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%.

3) Hasil Belajar Siswa

Analisis terhadap hasil belajar siswa setelah

melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *active learning* permainan *card sort* adalah sebagai berikut.

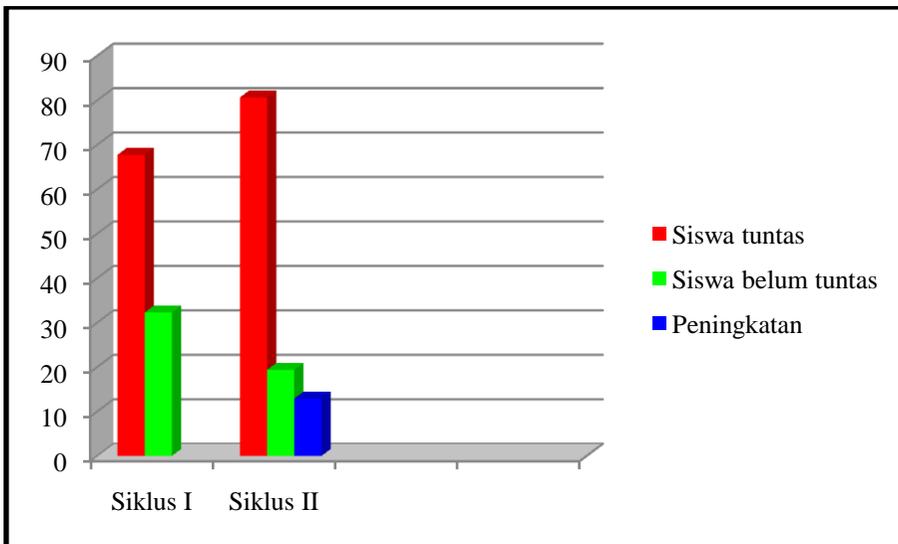
Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata	69,52	78,70
2.	Peningkatan rata-rata	9,18	
3.	Jumlah siswa belum tuntas	10 (32,26%)	6 (19,35%)
4.	Jumlah siswa tuntas	21 (67,74%)	25 (80,65%)
5.	Peningkatan ketuntasan	12,91%	

Berdasarkan tabel 3 di atas pada siklus I 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. Sedangkan 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.

Untuk melihat lebih jelas terjadinya peningkatan hasil belajar siswa, maka peneliti menyajikan gambar diagram berikut.



Gambar 3. Diagram Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa

## Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran disetiap pertemuan mengalami peningkatan. Berikut merupakan rangkuman hasil penelitian dan pembahasan yang mendeskripsikan penerapan model *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran matematika kelas IV.

Berdasarkan analisis pengelolaan pembelajaran, dapat diketahui 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).

Peran guru juga sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam pembelajaran, sebab kinerja guru yang baik akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pendapat tersebut dikuatkan oleh 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.

Sedangkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai

55,61% dan pertemuan 2 memperoleh nilai 64,00%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 memperoleh nilai 73,29% dan pertemuan 2 memperoleh nilai 83,48%. Rata-rata komponen aktivitas klasikal pada siklus I 59,80% kategori “Cukup aktif” dan meningkat 18,59% sehingga pada siklus II menjadi 78,39% kategori “Aktif”. Hal ini membuktikan bahwa model *active learning* permainan *card sort* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pendapat tersebut dikuatkan oleh Zaini, dkk. (2008: 50) yang menyatakan bahwa gerakan fisik yang mendominasi dalam model *active learning* permainan *card sort* dapat mengatasi kelas yang jenuh atau bosan sehingga dapat membangkitkan gairah siswa dalam belajar.

Berdasarkan penilaian tes formatif siswa, terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 69,52 dan meningkat 9,18 sehingga pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 78,70. Diperoleh nilai terendah 35 pada siklus I, nilai 50 pada siklus II. Selanjutnya diperoleh nilai tertinggi 90 pada siklus I, nilai 100 pada siklus II. Jumlah siswa belum mencapai KKM 10 (32,26%) siswa pada siklus I, 6 (19,35%) siswa pada siklus II. Sedangkan jumlah siswa mencapai KKM 21 (67,74%) siswa dan meningkat

12,91% sehingga pada siklus II menjadi 25 (80,65%) siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut dikuatkan oleh pendapat Hosnan (2014: 226) mengemukakan bahwa permainan *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulang informasi.

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 DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 05 Metro Selatan tahun pelajaran 2014/2015 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa setiap siklusnya.

### Saran

- 1) Siswa, mampu untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga ketika guru bertanya kepada siswa terkait materi pembelajaran berlangsung siswa mampu untuk mengungkapkan pendapatnya, serta siswa harus bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, baik tugas individu maupun kelompok.
- 2) Guru, dapat menerapkan model *active learning* permainan *card sort*, sehingga siswa diharapkan bisa saling bekerja sama, lebih aktif, berpikir secara kritis dalam memahami materi yang diajarkan dan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian guru harus memperhitungkan waktu yang tersedia agar semua rencana pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.
- 3) Sekolah, dapat memberikan fasilitas pembelajaran yang memadai, serta penyediaan terhadap sarana dan prasarana pembelajaran dan panduan penggunaannya perlu dioptimalkan demi meningkatnya mutu pendidikan di sekolah.
- 4) Peneliti selanjutnya, dapat mengkaji implementasi perbaikan pembelajaran dengan model *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran matematika dengan materi yang berbeda

pada setiap siklusnya, untuk itu kepada peneliti berikutnya, dapat memperbaiki kekurangan yang ada dan model *active learning* permainan *card sort* ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta. Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hanafiah, N., dan Suhana, C. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT. Refika Aditama. Bandung.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah PTK sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Rajawali Press. Jakarta.
- Silberman, M, L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. NUANSA. Bandung.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta. Depdiknas.
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Zaini, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Insan Madani. Yogyakarta.