

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Belajar**

Belajar menurut Hamalik (2011: 27) adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan latihan melainkan perubahan tingkah laku.

Belajar adalah suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya perilaku baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau adanya perubahan sementara karena suatu hal (Nasution, 2012: 45).

Belajar menurut Winataputra (2007: 24) adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi terasa oleh yang bersangkutan (orang yang belajar). Guru tidak dapat melihat aktivitas pikiran dan perasaan siswa. Yang dapat diamati guru ialah manifestasinya, yaitu siswa sebagai akibat adanya aktivitas pikiran dan perasaan pada diri siswa tersebut.

Menurut beberapa pendapat di atas disimpulkan belajar adalah proses perubahan yang berkesinambungan atau kontinu dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

## 2. Pengertian Pembelajaran

Trianto (2010: 17) “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Warsita (2008: 85) “ Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik”. Pembelajaran adalah sebagai proses pengondisian kearah prilaku spontan yang dicapai melalui program pelatihan dengan imbalan dan hukuman Skinner (dalam Rusman (2008: 161). Sudjana (2004: 28) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Mulyati (2005: 5) belajar merupakan suatu usaha sadar individu untuk mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan-latihan dan pengulangan-pengulangan dan perubahan yang terjadi bukan karena peristiwa kebetulan.

Menurut beberapa pendapat di atas disimpulkan pembelajaran adalah interaksi siswa dengan sumber belajar, untuk mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan-latihan.

## **B. Metode Pembelajaran *Card Sorting***

### **1. Metode Pembelajaran**

Menurut Wahyudi (2001: 5) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik yang berlangsung dalam interaksi edukatif. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan pelajar pada saat berlangsungnya pengajaran. Metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Menurut Surahmad (2004: 23) menegaskan bahwa metode pengajaran adalah cara, yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Makin baik metode yang diterapkan, maka makin efektif pencapaian tujuan.

Adapun yang dimaksud metode pembelajaran menurut Muhammad (2009: 45) adalah sebagai suatu aturan yang dilalui oleh guru di dalam menyampaikan pelajarannya, agar dapat sampai pengetahuan itu kepada pikiran siswa dengan bentuk yang baik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut beberapa pendapat di atas disimpulkan metode pembelajaran adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan, makin tepat strateginya diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan tersebut.

### **2. Metode *Card Sorting***

*Card sorting* adalah metode pembelajaran dengan menggunakan potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pembelajaran. Pembelajaran aktif *card sorting* merupakan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, dimana setiap siswa diberi kartu indeks yang berisi materi yang akan dibahas kemudian siswa mengelompok sesuai kartu indeks yang dimilikinya. Zaini (2004: 53).

*Card sorting* (mensortir kartu) yaitu suatu metode yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran (Fatah, 2008 :185).

*Card shorting* adalah pembelajaran menggunakan kartu yang memfasilitasi siswanya dalam pembelajaran siswa belajar secara aktif dengan fasilitas dan arahan dari guru. (Syaharuddin, 2008:1).

Menurut pendapat di atas disimpulkan metode pembelajaran *card sorting* adalah metode pembelajaran dengan menggunakan potongan-potongan kartu yang berisi informasi atau materi pembelajaran dengan tujuan memotivasi siswa dalam belajar.

### **3. Langkah-langkah Pembelajaran *Card Sorting***

Menurut Wahyudi (2001: 34) Penerapan metode belajar *card sorting* dengan langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan, sebagai berikut.

- a. Langkah pertama, guru membagikan selembarnya kartu kepada setiap siswa dan pada kartu tersebut telah dituliskan suatu materi. Kartu tersebut terdiri dari kartu perhuruf.
- b. Langkah kedua, siswa diminta untuk mencari teman (pemegang kartu) yang sesuai dengan masalah yang ada pada kartunya untuk satu kelompok.
- c. Langkah ketiga, siswa akan berkelompok dalam satu masalah masing-masing.
- d. Langkah keempat, siswa diminta untuk menempelkan di papan tulis bahasan yang ada dalam kartu tersebut berdasarkan urutanurutan bahasanya yang dipegang kelompok tersebut.
- e. Langkah kelima, seorang siswa pemegang kartu dari masing-masing kelompok untuk menjelaskan dan sekaligus mengecek kebenaran urutan perhuruf dalam satu masalah.
- f. Langkah keenam, bagi siswa yang salah mencari kelompok sesuai bahasan atau materi pelajaran tersebut, diberi hukuman dengan mencari judul bahasan atau materi yang sesuai dengan kartu yang dipegang.
- g. Langkah ketujuh, guru memberikan komentar atau penjelasan dari permainan tersebut.

Menurut Surahmad (2004: 28) Penerapan metode belajar *card sorting* dengan langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan, sebagai berikut:

- a. Bagikan kertas yang bertuliskan informasi atau kategori tertentu secara acak.
- b. Tempelkan kategori utama di papan atau kertas di dinding kelas.
- c. Mintalah peserta didik untuk mencari temannya yang memiliki kertas/ kartu yang berisi tulisan yang sama untuk membentuk kelompok dan mendiskusikannya.
- d. Mintalah mereka untuk mempresentasikannya

Peneliti akan menggunakan langkah-langkah metode pembelajaran *card sorting* menurut pendapat Surahmad.

#### **4. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Card Sorting***

Wahyuni (2011:14) Strategi *Card Shorting* mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu:

##### **a. Kelebihan *Card Shorting***

Kelebihan *Card Shorting* menurut Wahyuni (2011:14)

- a. Guru mudah menguasai kelas
- b. Mudah dilaksanakan
- c. Mudah mengorganisir kelas
- d. Dapat diikuti oleh siswa yang jumlahnya banyak
- e. Mudah menyiapkannya
- f. Guru mudah menerangkan dengan baik

##### **b. Kekurangan *Card Shorting***

kelemahan metode *Card Shorting* menurut Wahyuni (2011:15) adanya kemungkinan terjadi penyimpangan perhatian murid, terutama apabila terjadi jawaban-jawaban yang menarik perhatiannya, padahal bukan sasaran (tujuan) yang diinginkan dalam arti terjadi penyimpangan dari pokok persoalan semula.

#### **C. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar (Dimiyati. 2002: 3). Menurut (Hamalik. 2011: 8) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut Bloom (dalam Suprijono. 2011: 7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan,

ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.

Gagne (dalam Suprijono. 2011: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan, hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut pendapat di atas disimpulkan hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan mengajar, yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Muhammad Faiq dalam penelitian yang berjudul: “Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Metode *Card Shorting* Siswa Kelas III SD Negeri I Sidoarjo Tahun 2009/2010” menyimpulkan bahwa hasil penelitiannya terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

#### **E. Hipotesis**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Jika pembelajaran metode *card shorting* diterapkan dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Kutoarjo Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran 2014/2015.