

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku siswa secara adaptif maupun generatif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*). Model pembelajaran merupakan suatu acuan atau prosedur yang akan digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Abdullah (2013: 89) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Selanjutnya menurut pendapat Suprijono (2009: 46) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Sedangkan menurut Prastowo (2013: 65) model pembelajaran merupakan suatu acuan pembelajaran yang secara sistematis dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu.

Kemudian menurut Hosnan (2014: 337) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual/operasional, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para

pengajar dalam merencanakan, dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Berikutnya menurut pendapat Komalasari (2010: 57) mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu acuan atau prosedur yang dirancang secara sistematis oleh guru yang digunakan dalam proses pembelajaran dari awal hingga akhir untuk mencapai tujuan belajar.

B. Model Pembelajaran *Active Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Active Learning*

Belajar secara aktif sangat dibutuhkan oleh setiap siswa. Ketika siswa cenderung pasif atau hanya menerima dari guru, siswa akan cepat melupakan tentang apa yang telah disampaikan. Warsono & Hariyanto (2012: 12) mengemukakan *active learning* (pembelajaran aktif) merupakan pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Kemudian menurut pendapat Hosnan (2014: 208) mengemukakan bahwa *active learning* adalah kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga ia betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Berikutnya menurut Mulyasa (2004: 241) mengemukakan bahwa *active learning* dalam pembelajaran aktif, setiap

materi pembelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Siswa mengaitkan materi yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Kegiatan belajar-mengajar harus dimulai dengan hal-hal yang sudah dikenal dan dipahami oleh siswa. Selanjutnya menurut Zaini, dkk. (2008: xiv) mengemukakan bahwa *active learning* (pembelajaran aktif) adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Siswa diajak turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya melibatkan mental tetapi juga melibatkan fisik.

Sedangkan menurut pendapat Silberman (2006: 23-24) memodifikasi dan memperluas pernyataan. Konfusius tentang belajar aktif (*active learning*) yaitu:

Apa yang saya dengar, saya lupa.

Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit.

Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham.

Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai.

Terdapat sejumlah alasan mengapa sebagian besar orang cenderung lupa tentang apa yang mereka dengar, salah satu alasan yang paling menarik, ada kaitannya dengan tingkat kecepatan berbicara guru dan tingkat kecepatan pendengaran siswa. Kemampuan siswa yang berbeda-beda dan daya kerja otak yang berbeda pula, hal ini juga sangat mempengaruhi daya serap pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *active learning* merupakan pembelajaran aktif, yang mengkondisikan agar siswa senantiasa melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran serta siswa terlibat baik fisik maupun intelektual sehingga

siswa betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Active Learning*

Pencapaian hasil belajar yang baik, merupakan harapan bagi setiap guru. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Pentingnya model pembelajaran *active learning* diterapkan karena dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Sidiq (2008) mengungkapkan tujuan dari pembelajaran *active learning* pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Sejalan dengan pendapat Hosnan (2014: 210) *active learning* dipilih agar peserta didik dapat melakukan kegiatan-kegiatan belajar serta memikirkan tentang apa yang dilakukannya untuk belajar.

Sedangkan menurut Silberman (2006: 32) mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar aktif sudah dapat menyenangkan siswa dan memotivasi mereka untuk menguasai pelajaran yang paling menjenuhkan. Kegiatan-kegiatan yang menuntut siswa berpartisipasi aktif agar siswa dapat mengetahui, memahami dan mampu mempraktekkan apa yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *active learning* adalah dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, serta kegiatan belajar aktif yang menyenangkan akan memotivasi dan meningkatkan semangat belajar siswa untuk menjadi yang terbaik seperti di dalam permainan dalam pembelajaran, kegiatan-kegiatan kerja kelompok juga dapat meningkatkan keberanian, kerja sama dan rasa

tanggung jawab pada kelompoknya. Cara pembelajaran yang lebih terpusat pada siswa dalam proses pembelajaran akan lebih mengesankan dan mudah untuk diingat, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses.

3. Macam-macam Model Pembelajaran *Active Learning*

Active learning mempunyai beberapa macam strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu dari beberapa macam model *active learning* adalah model *active learning* permainan *card sort*. Selain model *active learning* permainan *card sort* ada beberapa macam model *active learning* seperti yang dijelaskan oleh Zaini, dkk. (2008: 2) dalam *active learning* terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu: (a) *Critical Incident Student*, (b) Teks Acak, (c) *Group Resume*, (d) *True Or False*, (e) Benar Salah Berantai, (f) *Reading Aloud*, (g) *Snow Balling*, (H) *Team Quiz*, (I) *Index Card Match*, (J) *Card Sort*, dan lain-lain.

Kemudian menurut Warsono & Hariyanto (2012: 43) macam-macam *active learning* diantaranya: (a) *Fish Bowl*, (b) *Test Question*, (c) Teknik Pembelajaran Kode Jari (*Finger Signal*), (d) Setiap Siswa Dapat Jadi Guru, (e) *Card Sort* (Pilah Kartu), dan lain-lain. Sedangkan menurut Silberman (2006: 169) mengemukakan bahwa macam-macam *active learning* antara lain: (a) Pemilahan Kartu (*Card Sort*), (b) Turnamen Belajar, (c) Kekuatan Dua Orang, (d) Kuis Tim, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas, terdapat beberapa macam model pembelajaran *active learning*, peneliti memilih model pembelajaran *active*

learning permainan *card sort* karena model pembelajaran ini dipandang sangat tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di kelas, agar guru dan siswa merasakan kemudahan dalam proses pembelajaran sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik.

4. Kelebihan Model Pembelajaran *Active Learning*

Penerapan model *active learning* dalam pembelajaran sangat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pembelajaran *active learning* memiliki beberapa kelebihan untuk mengatasi masalah belajar siswa, sehingga pembelajaran akan mudah untuk dipahami.

Menurut Warsono & Hariyanto (2012: 6) kelebihan dari *active learning* antara lain: (1) lebih mengacu kepada pembelajaran berdasarkan pengalaman, (2) lebih banyak pembelajaran aktif di kelas-kelas, dengan banyak menghadirkan semarak (lebih banyak bersuara tetapi bukan ribut), dan gerakan-gerakan siswa dalam melakukan sesuatu, bercakap-cakap dan berkolaborasi, (3) guru lebih menegaskan tanggung jawabnya dalam menransfer kepada para siswa hasil kerja guru yang meliputi: penetapan tujuan pembelajaran, pemeliharaan catatan kemajuan belajar siswa, pemantauan belajar siswa dan evaluasi, (4) lebih menekankan kepada aktivitas yang mengembangkan demokrasi dalam kelas dan menjadi model pelaksanaan demokrasi di sekolah, (5) lebih memberikan kesempatan terciptanya pembelajaran kooperatif dan kolaboratif, mengembangkan kelas sebagai komunitas yang saling bergantung satu sama lain.

Selanjutnya menurut Silberman (2013: 13) mengemukakan bahwa kelebihan penggunaan model *active learning* dalam proses pembelajaran akan bermanfaat baik bagi siswa, antara lain: (1) membuat siswa aktif sejak awal, (2) membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap belajar secara aktif, (3) membuat pelajaran agar tidak mudah dilupakan.

Sedangkan menurut Hosnan (2014: 216) kelebihan dari *active learning* antara lain: peserta didik lebih termotivasi, mempunyai

lingkungan yang aman, partisipasi oleh seluruh kelompok belajar, setiap orang bertanggung jawab dalam kegiatan belajarnya sendiri, kegiatan bersifat fleksibel dan ada relevansinya, reseptif meningkat, partisipasi mengungkapkan proses berpikir mereka, memberi kesempatan untuk memperbaiki kesalahan, memberi kesempatan untuk mengambil risiko.

Berdasarkan pendapat di atas, model *active learning* sangat tepat digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar. Model pembelajaran *active learning* ini dapat membuat siswa aktif sejak awal, membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap belajar secara aktif, serta siswa belajar berdasarkan pengalaman sehingga pembelajaran tidak mudah dilupakan, dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang diharapkan.

5. Kelemahan Model Pembelajaran *Active Learning*

Penerapan model pembelajaran *active learning* dalam pembelajaran, agar berjalan dengan baik, seorang guru harus memperhatikan kendala-kendala atau kelemahan model tersebut, agar dapat mengantisipasi dan menanganinya saat pembelajaran berlangsung. Hosnan (2014: 217) mengemukakan bahwa kelemahan pembelajaran *active learning* antara lain: (1) keterbatasan waktu, (2) kemungkinan bertambahnya waktu untuk persiapan, (3) ukuran kelas yang besar, (4) keterbatasan materi, peralatan dan sumber daya. Nurdiansah (2010) mengemukakan bahwa kelemahan dari model *active learning* antara lain: (1) siswa sulit untuk mengorientasikan pemikirannya, (2) ketika tidak didampingi oleh guru, pembahasan terkesan kesegala arah dan tidak terfokus.

Sedangkan menurut Silberman (2006: 31) mengemukakan bahwa terdapat kekhawatiran dalam penerapan model *active learning* seperti:

- a. Apakah kegiatan belajar aktif hanya merupakan kumpulan “Kegembiraan dan permainan”?
- b. Apakah belajar aktif menyita banyak waktu?
- c. Saya tertarik dengan belajar aktif, namun saya tidak yakin apakah anak didik saya juga tertarik?
- d. Bukankah diperlukan lebih banyak persiapan dan kreativitas dalam mengajar menggunakan model pembelajaran aktif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai macam kelemahan model pembelajaran *active learning* diantaranya adalah memerlukan ukuran kelas yang besar, keterbatasan materi dan peralatan yang ada di sekolah dan keterbatasan waktu. Untuk itu guru dituntut untuk dapat aktif, inovatif serta efektif dalam penggunaan waktu, penerapan *active learning* perlu mendapatkan dukungan dari berbagai pihak agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif, serta guru harus melakukan perencanaan semaksimal mungkin demi tercapainya tujuan belajar yang diharapkan.

C. Permainan *Card Sort*

1. Pengertian *Card Sort*

Card sort atau juga bisa disebut dengan sortir kartu dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa. Cara ini juga efektif untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Silberman (2006: 169) permainan *card sort* merupakan aktivitas kerja sama yang digunakan untuk mengerjakan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Sejalan dengan 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 mengulangi informasi. Kemudian menurut pendapat Warsono & Hariyanto (2012: 47) permainan *card sort* merupakan gabungan antara teknik pembelajaran aktif individual dengan teknik pembelajaran kolaboratif, permainan ini menggunakan kartu indeks. Sedangkan menurut Zaini, dkk. (2008: 50) *card sort* merupakan permainan yang melakukan gerak fisik, membantu mendinamiskan kelas yang jenuh atau bosan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam model pembelajaran *card sort* ini berupa kegiatan kolaboratif yang dilakukan siswa berupa mempelajari konsep, menggolongkan sifat dari kategori yang berbeda, mengungkapkan fakta dari suatu objek dan mengulangi informasi yang pernah didapat oleh siswa. Dengan kondisi tersebut maka siswa akan terdorong untuk berpikir kreatif, serta permainan *card sort* ini dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

2. Kelebihan dan Kelemahan Permainan *Card Sort*

Permainan *card sort* yang dilakukan dalam pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan mengatasi masalah siswa seperti kejenuhan dan kurangnya partisipasi siswa. Menurut Silberman (2013: 130) kelebihan dari *card sort* antara lain: dapat membantu menggalakkan siswa yang merasa jenuh atau lelah terhadap pelajaran yang telah diberikan, dapat membina siswa untuk bekerjasama dan mengembangkan sikap saling menghargai pendapat. Kemudian menurut

Warsono & Hariyanto (2012: 48) kelebihan dari permainan *card sort* adalah dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran semakin meningkat dan hasil pembelajarannya juga cukup baik. Sedangkan menurut pendapat Zaini, dkk. (2008: 50) kelebihan dari permainan *card sort* adalah dapat membantu mendinamiskan kelas yang jenuh atau bosan. Pelaksanaan permainan *card sort* sangat sederhana dan siswa mudah dalam mengelompokkan kata yang sama sehingga mudah dalam memahami materi pelajaran.

Kekurangan permainan *card sort* menurut Hosnan (2014: 217) yaitu: (1) membuat siswa kurang aktif dalam berbicara atau menyimpulkan pendapat, (2) membutuhkan persiapan dan media yang berupa kartu-kartu sebelum kegiatan berlangsung, (3) apabila guru kurang bisa mengendalikan kelas maka suasana kelas akan menjadi gaduh. Selanjutnya menurut Wahyuni (2014) mengungkapkan kekurangan dari pembelajaran *active learning* permainan *card sort* yaitu: (1) menyita banyak waktu, (2) membutuhkan lebih banyak persiapan dan kreativitas untuk mengajar, (3) pembelajaran *active learning* permainan *card sort* dapat membuat siswa hanya mampu belajar secara berkelompok.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *active learning* permainan *card sort* memiliki kelebihan dan kekurangan. Permainan *card sort* dapat membantu menggairahkan siswa yang merasa jenuh atau lelah terhadap pelajaran yang telah diberikan, dapat membina siswa untuk bekerja sama dan mengembangkan sikap saling menghargai pendapat. Permainan *card sort* membutuhkan persiapan dan media yang

berupa kartu-kartu sebelum kegiatan berlangsung, menyita banyak waktu, serta tidak keseluruhan siswa dapat diperhatikan dengan baik.

3. Penerapan Model *Active Learning* Permainan *Card Sort*

Pembelajaran aktif yang tepat memungkinkan secara langsung dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model *active learning* permainan *card sort* merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan. Model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* menggunakan fasilitas kartu, di dalam kartu tersebut berisi permasalahan yang harus diselesaikan oleh masing-masing siswa. Gerakan fisik yang dominan dapat membantu mendinamiskan kelas yang jenuh atau bosan.

Adapun prosedur atau langkah-langkah dari model *active learning* permainan *card sort* dalam pembelajaran menurut Silberman (2006: 169-170) sebagai berikut:

- 1) Beri tiap siswa kartu indeks yang berisi informasi atau contoh yang cocok dengan satu atau beberapa kategori. Berikut adalah beberapa contohnya:
 - a. Jenis-jenis pohon vs jenis-jenis tumbuhan hijau.
 - b. Karakter dalam berbagai drama Shakespeare.
 - c. Kekuasaan lembaga eksekutif, legeslatif, dan yudikatif pemerintah.
 - d. Gejala-gejala dari beragam penyakit.
 - e. Informasi yang cocok dengan berbagai bagian resume kerja.
 - f. Karakteristik dari berbagai logam.
 - g. Kata benda, kata kerja, kata keterangan, preposisi.
- 2) Perintahkan siswa untuk berkeliling ruangan dan mencari siswa lain yang kartunya cocok dengan kategori yang sama. (Anda dapat mengumumkan kategorinya sebelumnya atau biarkan siswa menemukan sendiri).
- 3) Perintahkan para siswa yang kartunya memiliki kategori sama untuk menawarkan diri kepada siswa lain.
- 4) Ketika tiap-tiap kategori ditawarkan, kemukakan poin-poin pengajaran yang menurut Anda penting.

Sedangkan menurut Zaini, dkk. (2008: 50-51) mengungkapkan langkah-langkah penerapan model *active learning* permainan *card sort* dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Setiap siswa diberi potongan kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori. Berikut beberapa contoh:
 - a. Karakteristik hadis sahih,
 - b. Nouns, verbs, adverbs, dan preposition,
 - c. Ajaran mu'tazilah,
 - d. Dan lain-lain.
- 2) Mintalah siswa untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menentukan kartu dengan kategori yang sama. (Anda dapat mengumumkan kategori tersebut sebelumnya atau membiarkan peserta didik menemukannya sendiri).
- 3) Peserta didik dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
- 4) Seiring dengan presentasi tiap-tiap kategori tersebut berikan poin-poin penting terkait materi pembelajaran.

Catatan:

- 1) Minta setiap kelompok untuk melakukan, menjelaskan tentang kategori yang mereka selesaikan.
- 2) Pada awal kegiatan bentuklah beberapa tim. Berilah tiap tim satu set kartu yang sudah diacak sehingga kategori yang mereka sortir tidak nampak. Mintalah setiap tim untuk mensortir kartu-kartu tersebut kedalam kategori-kategori tertentu. Setiap tim memperoleh nilai untuk setiap kartu yang disortir dengan benar.

Kemudian menurut Warsono & Hariyanto (2012: 47-48) mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Bagikan kartu indeks kepada setiap siswa yang meliputi lebih dari satu macam kategori terkait Biologi, misalnya:
 - a. Respirasi (pernapasan).
 - b. Sistem digesti (pencernaan makanan).
 - c. Sistem peredaran darah.
 - d. Sistem saraf.
 - e. Sistem kerangka.
 - f. Anatomi tubuh manusia.
 - g. Fisiologi tubuh manusia, dan lain-lain.
- 2) Mintalah kepada pembelajar untuk bergerak berkeliling kelas dan menemukan kartu dengan kategori yang sama. Jika waktunya cukup Anda biarkan saja para siswa menemukan kategorinya sendiri, tetapi jika waktunya tidak leluasa Anda umumkan kepada seluruh kelas kategori apa saja yang tersedia.
- 3) Peserta didik yang memiliki kartu indeks dengan kategori yang sama berkumpul. Sebaiknya jumlah siswa dalam setiap kategori Anda rancang sama.

- 4) Para siswa dengan kategori yang sama bermusyawarah untuk menunjuk salah seorang diantara mereka melakukan presentasi di depan kelas. Siswa yang lain dalam kelompok yang sama boleh menanggapinya.
- 5) Lakukan refleksi dengan mengungkap butir-butir penting dari setiap kategori bahan ajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang digunakan guru untuk mengajak siswa menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang akan dibahas dalam pembelajaran. Pembelajaran *active learning* permainan *card sort* menggunakan fasilitas kartu, di dalam kartu tersebut berisi permasalahan yang harus diselesaikan oleh masing-masing siswa. Dalam menerapkan model *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 05 Metro Selatan, peneliti menggunakan prosedur atau langkah-langkah yang telah dikemukakan oleh Zaini, dkk. (2008: 50-51) yaitu:

- 1) Setiap siswa diberi potongan kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori.
- 2) Mintalah siswa untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menentukan kartu dengan kategori yang sama.
- 3) Siswa dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
- 4) Seiring dengan presentasi tiap-tiap kategori tersebut berikan poin-poin penting terkait materi pembelajaran.

D. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada diri seseorang sehingga mengalami perubahan tingkah laku. Belajar terjadi ketika ada interaksi antara individu dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Menurut pendapat Hamalik (2001: 27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behaviour through experiencing*). Selanjutnya menurut pendapat Winkel (Suprihatiningrum, 2013: 15) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap.

Kemudian menurut Suyono & Hariyanto (2011: 9) belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Sedangkan menurut Amri (2013: 24) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sejalan dengan pendapat Uno & Nurdin (2012: 138) belajar adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan dan pengalaman baru ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau proses usaha yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh perubahan perilaku seperti pengetahuan, meningkatkan

keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian ke arah yang lebih baik.

E. Pengertian Aktivitas Belajar

Proses belajar tidak terlepas dari adanya aktivitas belajar yaitu adanya interaksi guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hanafiah & Suhana (2009: 23) mengemukakan bahwa 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 Hamalik (2013: 90) aktivitas belajar siswa melibatkan baik jasmani, rohani dan sosial. Siswa belajar sambil bekerja, dengan bekerja siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya termasuk sikap dan nilai untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

Selanjutnya menurut Sardiman (2010: 100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik ataupun mental.

Sedangkan menurut Susilo (2010) mengungkapkan aktivitas belajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas belajar yang dimaksud adalah aktivitas yang mengarah pada proses belajar seperti memperhatikan penjelasan guru, bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Berdasarkan beberapa pengertian aktivitas belajar menurut para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh aspek psikofisis setiap siswa, baik jasmani maupun rohani, aktivitas siswa diperlukan guna menunjang keberhasilan dalam belajar

dan mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun indikator aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari: (1) memperhatikan penjelasan guru, (2) mengajukan pendapat, (3) bertanya, (4) mengerjakan tugas-tugas, (5) bekerja sama dengan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

F. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses pembelajaran, hasil belajar memiliki peranan penting karena hasil belajar menjadi tolak ukur suatu keberhasilan pembelajaran. Menurut Purwanto (2008: 3) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses yang sengaja direncanakan untuk memperoleh informasi atau data, data tersebut harus sesuai dan mendukung tujuan evaluasi/hasil belajar yang direncanakan. Berdasarkan data tersebut kemudian dicoba membuat suatu keputusan. Kemudian menurut Hamalik (2013: 159) mengemukakan hasil belajar merupakan keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selanjutnya menurut Suprijono (2009: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sedangkan menurut Kunandar (2008: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran 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.

Sejalan dengan pendapat di atas Dimiyati & Mudjiono (2006: 3) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Berikutnya menurut Kamus besar bahasa Indonesia (2007: 381) mengartikan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan oleh adanya usaha belajar

Sedangkan menurut Bloom (Sudjana, 2010: 22) merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi domain (ranah) kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Perubahan dapat diartikan dari tidak tahu menjadi tahu, tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun data kuantitatif, dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes dan non tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

G. Pengertian Matematika

Pendidikan matematika penting diberikan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan. Dengan pembelajaran matematika, diharapkan siswa mampu bertindak dan bertanggung jawab dalam memecahkan masalah sehari-hari. Menurut pendapat Suwangsih (2006: 3) matematika berasal dari bahasa Latin "*Mathematika*" yang mulanya diambil dari bahasa Yunani "*Mathematike*" yang berarti mempelajari.

Kemudian menurut Suriasumantri (Adjie, 2006: 34) menyatakan bahwa matematika adalah salah satu alat berpikir, selain bahasa, logika, dan statistika. Sejalan dengan pendapat di atas, Hudoyo (Aisyah, dkk., 2007: 1) menyatakan

bahwa matematika berkenaan dengan ide, aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak.

Sedangkan menurut Soedjadi (Adjie, 2006: 34) memberikan enam definisi atau pengertian tentang matematika, yaitu: (1) matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir dengan baik, (2) matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi, (3) matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan, (4) matematika adalah pengetahuan fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, (5) matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik, dan (6) matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli diatas mengenai pengertian tentang matematika, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa matematika merupakan salah satu alat berpikir, selain bahasa, logika, dan statistika yang berkenaan dengan ide, aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis dan berkaitan dengan konsep-konsep abstrak.

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: "Apabila guru kelas IV SDN 05 Metro Selatan tahun pelajaran 2014/2015, menerapkan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran matematika dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa".