

## ABSTRAK

### **PENERAPAN *ACTIVE LEARNING* PERMAINAN *CARD SORT* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IVC SDN 2 KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Oleh :

**RENA RENTETA**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik terpadu di kelas IVC SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas sekaligus hasil belajar siswa menggunakan model *active learning* permainan *card sort*. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Prosedur penelitian melalui 4 siklus dan masing-masing siklus dilakukan melalui 4 tahapan (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*Acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan tes dengan menggunakan lembar observasi penilaian kinerja guru (IPKG), lembar observasi aktivitas belajar siswa dan soal-soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data aktivitas siswa dan kinerja guru, sedangkan analisis kuantitatif untuk mengukur data hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *active learning* permainan *card sort* pada mata pelajaran Tematik terpadu di kelas IVC dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari rata-rata kinerja guru pada siklus I (68,42), siklus II (78,95) dan Siklus III (84,21) sementara rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I (69,67%), siklus II (75,00%), dan siklus III (81,00%). Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I (69,17), siklus II (71,50), dan siklus III (78,00).

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