

## **PENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF METODE CARD SHORT**

**Sita Husnul Khotimah**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Sekolah Tinggi Agama Islam Alhikmah Jakarta  
[sita\\_kh81@yahoo.com](mailto:sita_kh81@yahoo.com)

**Risan**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Sekolah Tinggi Agama Islam Alhikmah Jakarta  
[risanalfarabi@yahoo.com](mailto:risanalfarabi@yahoo.com)

**Yuan Andinny**

Pendidikan Matematika. Universitas Indraprasta PGRI Jakarta  
[yuan.andiny@unindra.ac.id](mailto:yuan.andiny@unindra.ac.id)

**Abstract:** The purpose of this study is to improve student learning outcomes through the application of active learning card sort method on mathematics subjects. The subjects of this research were 32 students of class IV B consisting of 20 female students and 12 male students in MI Hidayatul Athfal Mampang Depok. The data in this study were taken using observation, documentation and test techniques. Analysis of data from this study is descriptive statistics, namely by comparing the initial condition data, cycle I, cycle II and cycle III for data on learning outcomes. Data obtained from student learning outcomes are analyzed quantitatively by calculating the average student learning outcomes each cycle. In the first cycle of 64.06 in the second cycle of 73.90 and in the second cycle of 83.28. This proves that the application of active learning card sort method can improve student learning outcomes.

**Keyword :** active learning, short card method

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran aktif metode *card sort* pada mata pelajaran matematika. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV B yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki di MI Hidayatul Athfal Mampang Depok. Data dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan tes. Analisis data dari penelitian ini adalah statistik deskriptif, yaitu dengan membandingkan data kondisi awal, siklus I, siklus II dan siklus III untuk data hasil belajar. Data yang diperoleh dari hasil belajar siswa dianalisis secara kuantitatif dengan cara menghitung rata-rata hasil belajar siswa setiap siklusnya. Pada siklus I sebesar 64.6 pada siklus II sebesar 73.90 dan pada siklus II sebesar 83.28. Hal ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran aktif metode *card sort* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** pembelajaran aktif, metode *card short*

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan salah satu komponen pendidikan yang penting, sebab di dalamnya melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik.

Guru dalam pembelajaran menggunakan metode, pendekatan dan teknik mengajar yang relevan. Selain itu guru dan siswa merupakan komponen yang Proses pembelajaran merupakan salah satu komponen pendidikan yang penting, sebab melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik.

Guru dalam pembelajaran menggunakan metode, pendekatan dan teknik mengajar yang relevan. Selain itu guru dan siswa merupakan komponen yang berpengaruh dalam proses pembelajaran, masing-masing harus aktif untuk mengembangkan kompetensi diri (Sumantri & Rachmadtullah, 2016).

Guru diharapkan dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran dengan

memberikan pemahaman yang baik terhadap siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya (Rachmadtullah, et al. 2018). Usaha menyiapkan siswa dalam mencapai tujuan tersebut diperlukan seperangkat metode pembelajaran yang diberikan kepada siswa termasuk didalamnya mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang amat penting karena pelajaran matematika mempunyai tujuan untuk menciptakan siswa berpikir logis, rasional, kritis, ilmiah dan luas. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek kajian yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghayati dan memahami konsep-konsep matematika.

Pencapaian dari proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar

disini adalah skor atau nilai yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diperoleh dari tes yang dilakukan setelah pembelajaran matematika dilaksanakan. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ida Umahatin (2014), bahwa pembelajaran IPA dengan metode pembelajaran kooperatif Jigsaw memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pencapaian hasil belajar yang maksimal akan tercapai jika guru terlibat dan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan serta tidak monoton.

Guru juga harus mempunyai kemampuan yang mendukung terhadap pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas (Rachmadtullah, et al.2018). Salah satu kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki guru dalam proses pembelajaran adalah keterampilan guru dalam menyajikan

pembelajaran dengan menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang tepat. Strategi dan metode tersebut, selain dapat mengembangkan kompetensi diri siswa juga diharapkan dapat menciptakan interaksi siswa dalam belajar.

Siswa sebaiknya dituntut aktif dan partisipatif dalam pembelajaran, sehingga dengan keaktifan siswa tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang selama ini dirasa kurang berkembang dalam proses pembelajaran. Prinsip dari meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran ini diharapkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide atau pendapat pada saat pembelajaran, tujuannya adalah untuk membiasakan siswa berpikir kritis, berani menyampaikan pendapat, dan dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan kelompok.

Namun seperti yang dilihat oleh peneliti di kelas IV MI Hidayatul Athfal

Mampang Depok pada pembelajaran matematika, terlihat bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Selain itu aktivitas yang dilakukan guru selama kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga terkesan membosankan, dan rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran. Kurangnya kreativitas seorang guru dalam penerapan metode pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh atau bosan.

Berdasarkan persoalan tersebut perlu diadakan antisipasi dengan cara mencari alternatif pemecahannya yang dapat membantu guru dan siswa untuk melakukan perubahan dan perbaikan dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jika hal ini dibiarkan maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dan hasil belajar akan semakin rendah. Salah satu upaya yang efektif adalah dengan melakukan

suatu tindakan kelas, agar dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

Memperhatikan kondisi tersebut peneliti ingin menerapkan pembelajaran aktif metode *card sort* pada pembelajaran matematika menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang dianggap cocok untuk dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan peran guru tidak mendominasi. Sehingga dapat mengupayakan peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal di atas sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan melalui penerapan strategi pembelajaran *card sort* terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus satu ke siklus dua. (I Ketut Sanjaya, dkk, 2016). Hasil penelitian yang lain menyatakan bahwa melalui Strategi *card sort* dapat ditingkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 20 Berok Gunung Pangilun. (Devi Novia Sari, Niniwati, Fazri Zuzano, 2014).

Pembelajaran Aktif dapat didefinisikan sebagai pendekatan mengajar (*approach to teaching*) yang digunakan bersama metode tertentu yang disertai dengan penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif dengan demikian, para siswa merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan”. sedangkan pembelajaran aktif metode *card sort* adalah ”kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. Gerakan fisik yang diutamakan dapat membantu untuk memberi energi kepada kelas yang telah letih jenuh atau bosan ”.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reaseach*) adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif

dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa meningkat. (Arikunto, 2006:3).

Data dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan tes. Analisis data dari penelitian ini adalah statistik deskriptif, yaitu dengan membandingkan data kondisi awal, siklus I, siklus II dan siklus III untuk data hasil belajar

Penelitian dilakukan di MI Hidayatul Athfal Depok, dengan sample siswa kelas IV semester I pada mata pelajaran matematika materi pembulatan.

## HASIL

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti terhadap proses pembelajaran matematika, rendahnya hasil belajar siswa ditunjukkan dari tes awal tentang pembulatan hasil pengukuran ke satuan, puluhan, ratusan, atau ribuan terdekat, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Frekuensi Data Nilai Pra Siklus

Interval	Frek	Frekwensi Kumulatif	% FK
40-49	2	2	6

50-59	11	13	35
60-69	10	23	31
70-79	8	31	25
80-89	1	32	3
Total	32		100

Berdasarkan data tabel diatas bahwa sebelum dilaksanakan tindakan, siswa kelas IV MI Hidayatul Athfal Mampang Depok, siswa yang memperoleh nilai di atas batas nilai ketuntasan minimal  $\geq 70$  ada 9 siswa dengan persentase 28%. Sedangkan yang lainnya masih berada dibawah ketuntasan. maka peneliti mengadakan konsultasi bersama guru kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *card sort* materi pembulatan hasil pengukuran ke satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan terdekat.

Sedangkan hasil pada masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang berarti pada tiap siklusnya. Pada siklus I hanya ada 13 siswa yang dinyatakan memenuhi indikator keberhasilan hasil belajar, sedangkan daya serap klasikal diperoleh hasil persentase yaitu dengan persentase 41%. Secara klasikal siswa kelas IV MI Hidayatul Athfal Mampang Depok dinyatakan belum tuntas dan berada pada kualifikasi cukup.

Akan tetapi masih banyak siswa yang nilainya masih dibawah KKM.

Pada siklus II ada 27 siswa yang dinyatakan memenuhi indikator keberhasilan hasil belajar, sedangkan daya serap klasikal diperoleh hasil persentase yaitu dengan persentase 84%. Secara klasikal siswa kelas IV MI Hidayatul Athfal Mampang Depok dinyatakan tuntas dan berada pada kualifikasi baik. Akan tetapi masih ada siswa yang nilainya masih dibawah KKM.

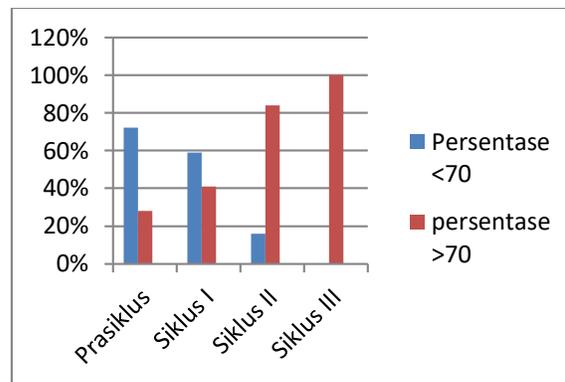
Pada siklus III nilai hasil belajar matematika semua siswa dikelas IV B MI Hidayatul athfal yang dinyatakan memenuhi indikator keberhasilan hasil belajar, sedangkan daya serap klasikal diperoleh hasil persentase yaitu dengan persentase 100%. Secara klasikal siswa kelas IV MI Hidayatul Athfal Mampang Depok dinyatakan tuntas dan berada pada kualifikasi sangat baik.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap siklus Data observasi awal yang dilaksanakan diperoleh nilai terendah adalah 40 dengan nilai tertinggi 80. Prosentase ketuntasan minimal adalah sebesar 28%. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan peningkatan yang belum cukup dengan nilai tertinggi menjadi 85 dengan nilai rata-rata sebesar 64.06 dan prosentase

pencapaian KKM sebesar 41%. Meskipun ada peningkatan, namun hasil dari siklus I belum memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II dan siklus III.

Hasil penelitian pada siklus II, hasil belajar peserta didik baik secara individu maupun klasikal mengalami peningkatan. Dengan nilai tertinggi menjadi 90 dan nilai rata-rata sebesar 73.90 dengan prosentase pencapaian KKM sebesar 84%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I. Peneliti melanjutkan ke siklus III dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 70 dan nilai rata-rata sebesar 83.28 dengan prosentase pencapaian KKM adalah sebesar 100% naik sebesar 16% dari siklus II. Hal ini menunjukkan ada peningkatan hasil belajar matematika materi pembulatan bilangan ke dalam satuan, puluhan, ratusan dan ribuan terdekat dengan menggunakan metode *card sort* pada siswa kelas IV B di MI Hidayatul Athfal Mampang Depok.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat peningkatan terhadap hasil belajar anak dengan nilai lebih dari 70 atau melebihi nilai KKM terus meningkat dan anak yang memiliki nilai dibawah KKM terus menurun dalam setiap siklusnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam tiga siklus dengan menggunakan penerapan pembelajaran aktif metode *card sort* dalam materi pembulatan bilangan ke dalam satuan, puluhan, ratusan dan ribuan terdekat dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa serta dalam pelaksanaannya lebih efektif. hal ini dapat dilihat dari nilai prosentase yang di dapat pada siklus akhir yaitu siklus III hasil prosentase mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi yaitu 100 , prosentasenya sebesar 100%.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bellanca, dan James. (2011). Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif untuk Melibatkan Kecerdasan Siswa. Jakarta: Indeks.
- Devi Novia Sari dkk. (2014). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Card Sort di SDN 20 Berok Gunung Panggilun. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2010). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Hamruni. (2011). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta : Insan Madani.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad. (2011). Belajar dan Pendekatan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisyam Zaini dkk. (2008). Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- I Ketut Sanjaya dkk. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Card Sort Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA, *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 6 (3).
- Ida Umahatin Nurhatimah. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN Kalianget Timur IX Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw, *Jurnal Pedagogia*, 3 (1), 19- 27.
- Masitoh dan Laksmi Dewi. (2009). Strategi Pembelajaran. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama.
- Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno. (2007). Strategi Belajar dan Mengajar. Bandung: PT Refika Aditama.
- Rachmadtullah, R., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer - based interactive multimedia : study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 2035–2038.  
<https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Rachmadtullah, R., Nadiroh, MS, Z., & Sumantri, M. S. (2018). Development of Interactive Learning Media on Civic Education Subjects in Elementary School Reza. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (Vol. 251, pp. 293–296)*. Atlantis Press.
- Sumantri, M. S., & Rachmadtullah, R. (2016). The effect of learning media and self regulation to elementary students' history learning outcome. *Advanced Science Letters*, 22(12), 4104–4108.  
<https://doi.org/10.1166/asl.2016.8140>
- Silberman, Mel. (2013). Pembelajaran Aktif. Jakarta: Indeks.
- Suharso dan Ana Retnoningsih. (2009). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Semarang: CV. Widya Karya
- Sutikno, M Sobry. (2014). Metode dan

Model-model Pembelajaran. Lombok:  
Holistica.

Tani Isnaini. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Questioning dengan Teknik Card Short Pada Materi Negara-negara Asean, *Jurnal Media Didaktika*. 2(1). 71-78.

Warsono dan Hariyanto. (2013). Pembelajaran Aktif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zainal Arifin. (2013). Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.