



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CARD*
SORT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
DAN KEAKTIFAN SISWA PADA MAPEL TIK
KELAS VII DI SMP NEGERI 7 PEMALANG**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

oleh

Yunia Dwi Riya Rahartika NIM. 5302411040
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/ atau dokter), baik di Universitas Negeri Semarang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 5 Oktober 2015




Yunia Dwi Riya R.

NIM. 5302411040

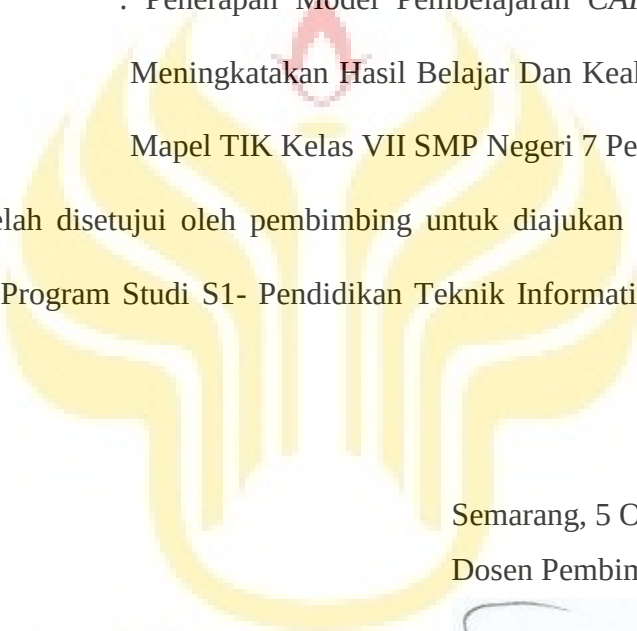
PERSETUJUAN PEMBIMBING

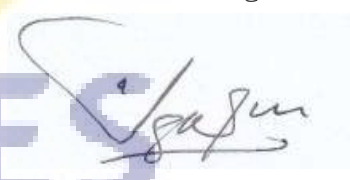
Nama : Yunia Dwi Riya R
NIM : 5302411040
Program Studi : S1- Pendidikan Teknik Infomatika dan Komputer
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *CARD SORT* Dalam
Meningkatakan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada
Mapel TIK Kelas VII SMP Negeri 7 Pemalang.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S1- Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FT. UNNES.

Semarang, 5 Oktober 2015

Dosen Pembimbing


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

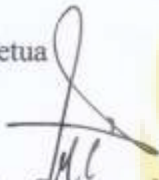

Drs. Agus Murnomo M.T.
NIP. 195506061986031002

PENGESAHAN

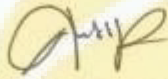
Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *CARD SORT* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Pada Mapel Kelas VII SMP Negeri 7 Pemalang” telah dipertahankan didepan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal 4 November 2015.

PANITIA UJIAN:

Ketua


Drs. Suryono, M.T.
NIP. 19550316 198503 1 001

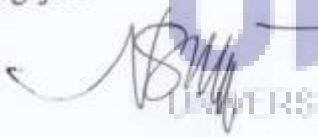
Sekretaris


Feddy Setio Pribadi, S.Pd., M.T.
NIP. 19780822 200312 1 002

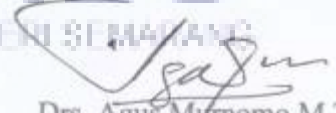
Penguji I


Drs. Yohanes Primadiyono M.T.
NIP. 19620902 198703 1 002

Penguji II


Drs. Said Sunardiyo M.T.
NIP. 19650512 199103 1 003

Penguji III/ Pembimbing


Drs. Agus Murnomo M.T.
NIP. 19550606 198603 1 002

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik




Dr. Nur Qudus, M.T.
NIP. 19691130 199403 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Pemenang adalah dia yang mampu berdiri ketika jatuh dan masih tetep bertahan ketika yang lain menyerah (Harly Umboh).
2. *“When life gives you a hundred reasons to cry, show life that you have a thousand reasons to smile”*. Ketika hidup memberimu ratusan alasan untuk menangis tunjukan pada dunia bahwa kamu mempunyai seribu alasan untuk tersenyum.(Anonim)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak ibu tercinta Untuk Raharjo dan Sri Rusyati untuk segala doa dan dukungannya baik lahir maupun batin serta kakak dan adik tersayang Agustin Eka Raharti, Rizky Puji Riadi yang selalu saya sayangi.
2. Teman dekat Alif Fathullah, yang telah memberikan semangat dan dukungannya.
3. Teman-teman KBBM dan Rombel 1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
4. Almamater.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmatNya sehingga penulis skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *CARD SORT* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Pada Mapel TIK Kelas VII SMP Negeri7 Pemalang” dapat diselesaikan . Penulis menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Prof. Dr. Fathur Rokman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Drs. Suryono, M.T., Ketua Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Feddy Setio Pribadi, S.Pd., M.T., Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam administrasi penelitian.
5. Drs. Agus Murnomo M.T., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.

6. Drs. Yohanes Primardiyono M.T dan Drs. Said Sunardiyo M.T., Tim dosen penguji yang telah memberikan masukan terhadap kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Segenap dosen Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membekali ilmu pengetahuan.
8. Wiwik Sri Sutaminingsih. S.Pd., Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Pemalang yang telah memberikan izin penelitian.
9. Alif Budi Nurrohman. S.Pd., guru mata pelajaran TIK SMP Negeri 7 Pemalang kelas VII yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
10. Segenap guru dan karyawan SMP Negeri 7 Pemalang yang telah membantu terlaksananya penelitian.
11. Teman-teman mahasiswa PTIK UNNES angkatan 2011 yang saling memberikan semangat.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.

Semarang, 5 Oktober 2015



Penulis

ABSTRAK

Yunia Dwi Riya Rahartika. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Card Sort* Dalam meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Pada Mapel TIK Kelas VII SMP Negeri 7 Pemalang. Skripsi, Jurusan Teknik Elektro, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Agus Murnomo, MT.

Kata Kunci: Hasil belajar dan keaktifan siswa, Model Pembelajaran *Card sort*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pelajaran TIK. Berdasarkan observasi pendahuluan, pelaksanaan pembelajaran pada kelas VIIH SMP Negeri 7 Pemalang, selama ini berlangsung menggunakan metode pembelajaran dengan model konvensional merupakan bentuk model pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah dimana guru sebagai pusat kegiatan. Sehingga mengakibatkan minat siswa terhadap pelajaran TIK berkurang dan anak akan cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Siswa belum dapat menerima penjelasan materi dari guru dengan baik hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa dan pembelajaran yang demikian dapat menimbulkan rasa jenuh, bosan bagi siswa sehingga siswa tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Desain penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIIH. Prosedur penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang terdiri dari siklus I dan siklus II, dimana tiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi soal evaluasi di setiap akhir siklus dan lembar observasi untuk mengetahui keaktifan terhadap pembelajaran.

Hasil penelitian diperoleh presentase rata-rata hasil belajar siswa pada prasiklus sebesar 59,41 dengan presentase ketuntasan klasikal 12,82%, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 70,27 dengan presentase ketuntasan klasikal 54,04% hasil peningkatan mencapai 0,27, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 79,03 dengan persentase ketuntasan klasikal 86,11% dan hasil peningkatan menjadi 0,48. Adapun rata-rata keaktifan siswa pada siklus I sebesar 49,55% dengan katagori cukup aktif, sedangkan rata-rata keaktifan siswa siklus II sebesar 74,83% dengan katagori aktif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas VIIH SMP Negeri 7 Pemalang. Saran yang berkaitan dengan kegiatan ini, guru hendaknya lebih mempersiapkan kondisi kelas yang kondusif sebelum melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *card sort* dan semua siswa diupayakan ikut aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Penegasan Istilah	8
1.8 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Belajar	12
2.2 Pembelajaran	14
2.3 Model Pembelajaran.....	16
2.4 Pembelajaran Card sort	18
2.5 Hasil Belajar	22
2.6 Keaktifan	24
2.7 Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi	27
2.8 Materi Pembelajaran	30
2.9 Ciri PelajaranTIK Terkait Model Pembelajaran <i>Card Sort</i>	32
2.10 Penelitian Terdahulu	35

2.11 Kerangka Fikir	35
2.12 Hipotesis.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Metode Penelitian.....	38
3.2 Model Penelitian	42
3.4 Setting Penelitian dan Subjek Penelitian.....	59
3.5 Teknik Pengumpulan Data	60
3.6 Instrument Penelitian.....	62
3.7 Teknik Analisis Data.....	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	78
4.1 Hasil Penelitian	78
4.2 Pembahasan.....	87
BAB V PENUTUP	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	95



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pelajaran TIK Terkait Model Pembelajaran <i>Card Sort</i>	31
Tabel 2.2 Hasil Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3.1 Persentase Keaktifan Siswa	63
Tabel 3.2 Hasil Validitas Soal Tes Uji Coba	66
Tabel 3.3 Interval Kesukaran Soal	70
Tabel 3.4 Rekapitulasi Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	70
Tabel 3.5 Rekapitulasi Analisis Tingkat Kesukaran Soal (<i>Pretest/Posttest</i>)	71
Tabel 3.6 Kreteria Data Beda Soal	72
Tabel 3.7 Rekapitulasi Analisis Daya Pembeda Butir Soal	73
Tabel 3.8 Interpresentasi Gain Skor Ternormalisasi	76
Tabel 3.9 Keaktifan Siswa	77
Tabel 4.1 Hasil PreTest	78
Tabel 4.2 Ketuntasan Belajar <i>PreTest</i>	79
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I	80
Tabel 4.4 Hasil Keaktifan Siswa Siklus I	81
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	83
Tabel 4.6 Hasil Keaktifan Siswa Siklus II	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pemikiran	36
Gambar 3.1 Alur Model PTK	42
Gambar 3.2 Bagan Alur PTK menggunakan model pembelajaran card sort	44
Gambar 4.1 Grafik Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Usulan Pembimbing.....	96
Lampiran 2 : Surat Permohonan Penelitian	97
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	98
Lampiran 4 : Daftar Nama Siswa Kelas VII C SMP Negeri 7 Pemalang.....	99
Lampiran 5 : Daftar Nama Siswa Kelas VIIH SMP Negeri 7 Pemalang.....	100
Lampiran 6 : Silabus	101
Lampiran 7 : RPP Siklus I.....	104
Lampiran 8 : RPP Siklus II	110
Lampiran 9 : Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba.....	116
Lampiran 10 : Uji Soal.....	120
Lampiran 11 : Kunci Jawaban Tes Uji Coba	128
Lampiran 12 : Tabel Bantu Analisis Uji Soal	129
Lampiran 13 : Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Uji Coba	136
Lampiran 14 : Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Soal Tes Uji Coba.....	137
Lampiran 15 : Hasil Penghitungan Tingkat Kesukaran soal tes uji coba	138
Lampiran 16 : Hasil Penghitungan Daya Pembeda Soal Tes Uji Coba	139
Lampiran 17 : Rekapitulasi Analisis Butir Soal Terpilih.....	140
Lampiran 18 : Kisi- kisi Soal Pretest	141
Lampiran 19 : Soal Pretest	144
Lampiran 20 : Kunci Jawaban Soal Pretest.....	149
Lampiran 21 : Daftar Nilai tes kemampuan awal belajar siswa (<i>Pretest</i>).....	150

Lampiran 22 : Kisi-kisi Soal Siklus I.....	151
Lampiran 23 : Soal Siklus I.....	153
Lampiran 24 : Kunci Jawaban Siklus I.....	156
Lampiran 25 : Daftar Nilai Siklus I	157
Lampiran 26 : Kisi-kisi Soal Siklus II	158
Lampiran 27 : Soal Siklus II	160
Lampiran 28 : Kunci Jawaban Soal Siklus II.....	163
Lampiran 29 : Daftar Nilai Siklus II	164
Lampiran 30 : Kisi-Kisi Lembar Keaktifan Siswa.....	165
Lampiran 31 : Lembar Keaktifan Siswa Siklus I.....	166
Lampiran 32 : Lembar Keaktifan Siswa Siklus II.....	168
Lampiran 33 : Deskriptor Pedoman Pengatan Pelaksanaan Pembelajaran Card Sort	170
Lampiran 34 : Hasil Wawancara Dengan Guru Mapel TIK	172
Lampiran 35 : Tabel Nilai r <i>Product Moment</i>	174
Lampiran 36 : Dokumentasi Penelitian.....	175

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidik atau guru memegang peranan penting dalam kehidupan, karena pendidikan merupakan wadah untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Proses pendidikan yang terencana diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Ini berarti pendidikan tidak boleh mengesampingkan proses belajar. Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada siswa.

Proses belajar mengajar agar menimbulkan kesan yang mendalam dan menyenangkan pada diri siswa selama kegiatan belajar berlangsung, membutuhkan perencanaan yang cermat di setiap tahap pembelajaran. Hal tersebut harus diperhatikan agar tujuan belajar bisa tercapai secara maksimal.

Kesan mendalam yang diperoleh bukan hanya sebatas yang berkenaan dengan ingatan siswa pada aktifitas kegiatan belajarnya akan tetapi mencakup juga pada kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami konsep dari materi ajar yang diberikan pada saat kegiatan belajar berlangsung. Agar kegiatan belajar yang berlangsung menyenangkan dan memberikan nuansa perasaan gembira dalam diri siswa

serta bisamenumbuhkan harapan-harapan terhadap pencapaian kemampuan optimal terhadap hasil belajar siswa maka harus ditumbuhkan kesadaran dan kemauan belajar pada siswa.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila guru dalam menyampaikan pelajaran tidak menjadikan siswa hanya sebagai objek belajar, tetapi siswa dijadikan sebagai subjek, sehingga siswa bisa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu guru tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang monoton tetapi, guru harus bisa mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan agar siswa senang dalam mengikuti pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Tinggi rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa, tidak terlepas dari kualitas kinerja guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru merupakan salah satu unsur dalam proses belajar mengajar yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam keberhasilan siswa menerima dan menguasai pelajaran secara optimal, dengan harapan mampu menghasilkan generasi yang mandiri, kreatif, kritis dan mampu bersaing dalam menghadapi tantangan globalisasi. Setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakan menyenangkan dan berpusat pada siswa. Siswa antusias mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat, bertukar informasi dan saling memberikan semangat. Untuk itu guru harus memilih model dan strategi yang bervariasi sehingga proses pembelajaran lebih menarik tidak membosankan dan siswa lebih

aktif dalam proses belajar mengajar. Tetapi dalam kenyataannya sebagian guru masih menggunakan model pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dimana model pembelajaran ceramah merupakan bentuk model pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah dimana guru sebagai pusat kegiatan. Guru lebih banyak memberikan informasi-informasi dan menjelaskan di depan kelas dan kurang melibatkan siswa dalam belajar mengajar, siswa hanya mendengar, mencatat, menghafal, dan kemungkinan sulit mengimplementasikan dalam kehidupan nyata. Selain itu didalam kelas jarang ada siswa yang bertanya jika guru menjelaskan dan juga jarang mencari jawaban dari tugas yang diberikan guru. Dalam hal tersebut siswa kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran dan ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang demikian dapat menimbulkan rasa jenuh, bosan bagi siswa sehingga tidak maksimal untuk menyerap materi pembelajaran yang sedang berlangsung dan juga siswa tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kurang aktifnya siswa dalam belajar akan menjadi masalah dan sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Kondisi seperti ini juga terjadi di SMP Negeri 7 Pemalang, yang diketahui dari hasil observasi atau pengamatan awal yang menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran, banyak siswa yang belum memahami materi yang diajarkan hal ini diketahui saat diberikan pertanyaan pengulangan materi tersebut siswa kurang berani dalam menyampaikan pendapatnya, takut bertanya jika

kurang mengerti penjelasan dari guru dan cenderung hanya menerima materi pembelajaran dari guru saja dan siswa lebih banyak mendengar dan menulis sehingga siswa menjadi pasif. Hal ini mengakibatkan keaktifan dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Untuk mengatasi masalah di atas, banyak pendekatan pembelajaran dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Salah satu yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran *Card Sort*. Metode pembelajaran ini diharapkan dapat memotivasi siswa, sehingga hasil belajar dan keaktifan dapat meningkat. Hal ini diperkuat dengan penelitian Kartika Widiastuti (2010) mengenai peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif *card sort*, yang menyimpulkan bahwa penerapan model tersebut mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Card Sort* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Mapel TIK Kelas VII di SMP Negeri 7 Pemalang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di kelas dan hasil wawancara dengan guru tentang pembelajaran TIK di kelas VII, diperoleh beberapa masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK masih rendah banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM.
2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran TIK masih rendah, kebanyakan siswa tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran dan belum siap menerima pembelajaran.
3. Penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran TIK siswa kelas VII di SMP Negeri 7 Pemalang masih bersifat ceramah, belum melibatkan keaktifan siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diperoleh gambaran beberapa masalah yang ada, dan peneliti menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan sehingga perlu memberi batasan masalah secara jelas dan fokus pada Penerapan Model Pembelajaran *Card Sort* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Pada Mapel TIK Kelas VII di SMP Negeri 7 Pemalang. Pembatasan masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian adalah model pembelajaran *Card Sort*.
2. Hasil pembelajaran akan dilihat berdasarkan penerapan model pembelajaran *Card Sort* dan pembelajaran dengan model ceramah.
3. Keaktifan yang akan diteliti adalah keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Card Sort*.
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 7 Pemalang.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan Strategi pembelajaran *Card Sort* dapat meningkatkan hasil belajar TIK siswa kelas VII SMP Negeri 7 Pemalang?
2. Apakah dengan Strategi pembelajaran *Card Sort* dapat meningkatkan keaktifan belajar TIK siswa kelas VII SMP Negeri 7 Pemalang?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar TIK siswa kelas VII SMP Negeri 7 Pemalang dengan strategi pembelajaran *Card Sort*.
2. Untuk mengetahui peningkatkan keaktifan belajar TIK siswa kelas VII SMP Negeri 7 Pemalang dengan strategi pembelajaran *Card Sort*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

1. memperluas wawasan khasanah keilmuan pembelajaran TIK.
2. sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.
3. sebagai acuan model pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan.

b) Manfaat Praktis**(1) Bagi siswa**

- (1.1) memberikan kemudahan dalam memahami pelajaran.
- (1.2) siswa merasa senang karena lebih dilibatkan dan diperhatikan dalam proses pembelajaran.
- (1.3) siswa semakin berminat dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru.
- (1.4) menjadikan suasana pembelajaran menyenangkan.

(2) Bagi guru

- (2.1) lebih semangat dalam mengajar.
- (2.2) meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas serta penguasaan materi.
- (2.3) lebih mudah membimbing siswa yang mempunyai kesulitan dalam pelajaran.
- (2.4) meningkatkan pemahaman penggunaan metode yang tepat guna (efisien).

(3) Bagi sekolah

- (3.1) hasil penelitian dapat menjadi acuan untuk mengadakan inovasi pembelajaran bagi guru lain dalam penyampaian materi TIK.
- (3.2) dapat mendorong guru mata pelajaran lain untuk melakukan penelitian serupa.
- (3.3) meningkatkan kualitas mutu pembelajaran di sekolah.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk menjaga agar tidak terjadi kesalahan penafsiran ataupun menimbulkan beberapa penafsiran dalam mengartikan judul, maka perlu diberikan penegasan istilah sebagai berikut:

(1) Penerapan

Mengartikan pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. (Uno 2011: 144)

(2) Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran jangka panjang, merencanakan bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya. (Rusman 2013: 381)

(3) *Card Sort*

Card Sort merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, pengolahan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. Gerakan fisik yang diutamakan dapat

membantu untuk memberi energi kepada kelas yang telah letih. Melvin L Silberman (2007: 157)

(4) Peningkatan

Peningkatan berasal dari kata tingkat yang berarti lapis atau lapisan dari sesuatu yang kemudian membentuk susunan. Tingkat juga dapat berarti pangkat, taraf, dan kelas. Sedangkan peningkatan berarti kemajuan. Secara umum, peningkatan merupakan upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas. Peningkatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik. Peningkatan disini juga berarti pencapaian dalam proses. (Adi D 2001: 24)

(5) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. (Nana Sudjana 2014: 22)

Jadi yang dimaksud dengan “Penerapan Model Pembelajaran *Cart Sort* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Pada Mapel TIK Kelas VII di SMP Negeri 7 Pemalang” adalah menerapkan/mempraktekan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan pada penyotiran kartu sebagai upaya untuk menambah keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMP Negeri 7 Pemalang.

(6) Keaktifan

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha, mampu bereaksi dan beraksi. Keaktifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan oleh setiap guru dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosi dan fisik.

Keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah; (5) melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal; serta (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh. (Ahmadi & Supriyono, 2004: 206)

1.8 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir skripsi.

a. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian karya tulis, pengesahan, persembahan, motto, prakata, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

b. Bagian Isi

1) Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah.

2) Bab II Tinjauan Pustaka

Berisi tentang kajian – kajian teoritis perihal bahan atau materi penelitian, kerangka berpikir, dan hipotesis.

3) Bab III Metode Penelitian

Berisi tentang metode dan desain penelitian, sumber informasi / obyek penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

4) Bab IV Hasil dan Pembahasan

Berisi tentang deskripsi data, analisis data, dan pembahasan.

5) Bab V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

c. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran – lampiran, dokumentasi, dan surat ijin penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat mengamati, dan memahami sesuatu Sudjana (Rusman 2010: 379)

Agus Suprijono (2014: 2-3) mengemukakan beberapa pakar pendidikan mendefinisikan belajar sebagai berikut :

a. Gagne

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

b. Travers

Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

c. Cronbach

Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.

d. Harold Spears

Belajar adalah mengamati, membaca, meniru mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.

e. Geoch

Belajar adalah perubahan performance sebagai hasil latihan.

f. Morgen

Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

Berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan meniru, dan sebagainya.

2.1.2 Prinsip belajar

Prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri :

- a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- c. Fungsional atau bermanfaat untuk bekal hidup.
- d. Positif atau berakumulasi.
- e. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- f. Permanen atau tetap.

- g. Bertujuan dan terarah.
- h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Berdasarkan prinsip-prinsip diatas, proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi sesuatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya sehingga mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3 Tujuan belajar

Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effect*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa, kemampuan berfikir kritis dan kreatif, sikap terbuka demokratis, menerima orang lain dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (live in) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

2.2 Pembelajaran

Pembelajaran yang di identikan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituruti) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Uno (2011: 142)

Menurut Gagne dan Briggs (Uno 2011: 144) mengartikan pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Rusman (2010: 379) pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang selalu berhubungan satu sama lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan pendekatan dan model-model pembelajaran apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2.2.1 Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Darsono (Hamdani 2011: 47) berpendapat bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang
4. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa

5. Pembelajaran dapat membantu siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologi.
6. Pembelajaran menekankan keaktifan siswa
7. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan sengaja.

Pembelajaran pasti mempunyai tujuan, yaitu membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu, tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Tingkah laku ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.

Berdasarkan pengertian-pengertian pembelajaran tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar pada situasi tertentu, agar siswa dapat belajar dengan baik untuk mencapai hasil berupa perubahan tingkah laku yang optimal. Proses pembelajaran seseorang akan dialami sepanjang hayat serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

2.3 Model Pembelajaran

Agus Suprijono (2009: 45-46) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan landasan praktik dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implementasi tingkat operasional dikelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur

materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Joyce & Weil (Rusman 2013: 381) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran jangka panjang, merencanakan bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Joyce & Weil mempelajari model-model pembelajaran berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi 4 model pembelajaran yaitu: (1) model interaksi sosial, dalam model ini siswa dituntut untuk aktif berinteraksi dengan lingkungan belajarnya; (2) model pemrosesan informasi, yaitu menuntut siswa untuk aktif dalam memilih dan mengembangkan materi yang akan dipelajarinya; (3) model personal, yaitu menuntut siswa untuk mampu mengeksplorasi, mengelaborasi dan mengaktualisasikan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran; (4) model modifikasi tingkah laku, yaitu siswa harus mampu mengembangkan kemampuan melalui tugas-tugas belajar, pembentuk perilaku aktif dan manipulasi lingkungan untuk kepentingan belajar. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa prosedur pelaksanaan pembelajaran yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang terarah dan tertata secara sistematis.

2.4 Pembelajaran Card sort

2.4.1 Pengertian

Hisyam Zaini (Kartika Widiastuti, 2010) mengatakan “pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, untuk berkegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional dan keterampilannya mereka belajar dan berlatih”. Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran dengan interaksi aktif. Interaksi tersebut meliputi interaksi siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa lainnya. Pembelajaran aktif dititik beratkan pada hubungan antara individu satu dengan individu lainnya.

Pembelajaran aktif diorientasikan pada keaktifan siswa, baik aktif fisik, mental, emosional, maupun intelektual. Keaktifan siswa dapat diwujudkan dalam kegiatan mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan mengajar siswa lain. Kegiatan tersebut dapat memunculkan interaksi multi arah antara siswa dengan guru dan siswa

dengan siswa lainnya. Semakin siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, semakin tinggi kadar pembelajaran aktif.

Silberman (Kartika Widiastuti, 2010) menyatakan bahwa “Pembelajaran aktif terdiri dari 101 tipe”. Salah satu tipe tersebut adalah Kartu Sortir (*Card Sort*).

Menurut Melvin L Silberman (2007: 157) *Card Sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, pengolahan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. Gerakan fisik yang diutamakan dapat membantu untuk memberi energi kepada kelas yang telah letih.

Kelebihan dan kekurangan metode card sort menurut Sandra (Etik Desti Haryati 2015).

a. Kelebihan Metode *Card Sort*

- 1) Siswa lebih mudah menguasai materi pelajaran
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
- 3) Siswa memiliki ketrampilan memecahkan masalah yang terkait dengan materi pokok.
- 4) Siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.
- 5) Siswa bisa mandiri, berlatih tanggung jawab atas kartu yang dipegang.
- 6) Menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa

b. Kekurangan Metode *Card Sort*

- 1) Dibutuhkan keterampilan guru dalam menerapkan card sort.

- 2) Siswa harus paham terhadap materi yang diajarkan untuk menjodohkan kartu yang sesuai dengan harapan.
- 3) Guru harus memperhatikan setiap aktivitas siswa.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode card sort menurut Sandra (Etik Desti Haryati 2015) adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan kartu kata berisi tentang materi pokok sesuai SK atau KD mapael(catatan: perkiraan jumlah kartu kata sama dengan jumlah murid di kelas, isi kartu kata terdiri dari kartu induk atau topik utama dan kartu rincian)
- b. Seluruh kartu diacak agar campur
- c. Bagikan kartu kepada siswa dan pastikan masing-masing memperoleh satu kartu (boleh dua kartu)
- d. Perintahkan setiap siswa bergerak mencari mencari kartu induknya dengan mencocokkan kepada kawan sekelasnya.
- e. Kartu induk di pegang siswa yang ditunjuk guru untuk menjadi tutor sebaya.
- f. Setelah kartu induk beserta seluruh kartu rinciannya ketemu, perintahkan masing-masing membentuk kelompok dan menempelkan hasilnya di papan secara urut.
- g. Lakukan koreksi bersama setelah semua kelompok menempelkan hasilnya.

- h. Mintalah salah satu penanggung jawab kelompok untuk menjelaskan hasil sortir kartunya, kemudian mintalah komentar dari kelompok lainnya.
- i. Berikan apresiasi setiap hasil kerja siswa.
- j. Lakukan klarifikasi, penyimpulan dan tidak lanjut.

Langkah-langkah dalam pelaksanaan card sort yang dikemukakan oleh Silberman adalah sebagai berikut:

- a) Masing-masing siswa diberikan kartu induk yang berisi materi pelajaran. Kartu induk dibuat berpasangan berdasarkan definisi atau kategori.
- b) Guru meminta siswa untuk bergerak dan berkeliling didalam kelas untuk menemukan kartu induk dan kartu rincian dengan kategori yang sama (guru dapat menyebutkan kategori sebelumnya atau membiarkan siswa menemukan sendiri).
- c) Siswa dengan kartu induk dan kartu rincian dengan kategori yang sama berkumpul menjadi suatu kelompok dan diminta mempresentasikan kategori masing-masing didepan kelas. Seiring dengan presentasi dari tiap-tiap kategori tersebut berikan poin-poin penting terkait dengan materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan langkah-langkah strategi pembelajaran *Card Sort* adalah guru menentukan topik yang akan dipelajari, setelah itu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan cara memberikan siswa kartu secara acak, yang memiliki kategori

yang sama menjadi satu kelompok. Setelah itu, setiap kelompok mempersentasikan materi yang telah di tentukan sebelumnya. Disini guru hanya sebagai fasilitator bagi setiap kelompok, setelah itu guru memberikan umpan balik kepada siswa.

Card Sort sebagai salah satu teknik pembelajaran aktif merupakan pembelajaran dengan pemberian tugas dalam kerja kelompok kecil. Melalui kegiatan pencarian kartu, pembahasan kategori dalam kerja kelompok, dan presentasi, siswa dituntut menunjukkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Siswa dituntut untuk mengenali hubungan antara informasi pada kartu satu dengan informasi pada kartu lainnya dan membentuknya sebagai sebuah kesatuan kategori.

Selain keterlibatan siswa dalam berpikir tingkat tinggi, siswa juga terlibat dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab selama pelaksanaan pembelajaran *Card Sort*. Siswa dapat aktif mengemukakan ide saat membahas kategori dalam kerja kelompok. Siswa dapat mengajarkan pengetahuan kepada siswa lainnya dan saling mengajukan pertanyaan saat kegiatan presentasi kategori. Hal ini menunjukkan di dalam suasana pembelajaran *Card Sort* telah terjadi interaksi aktif siswa.

2.5 Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2014: 22) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar). Jadi, pada intinya hasil belajar adalah

kemampuan atau perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah mengalami proses setelah mengalami proses belajar.

Benyamin S. Bloom (Nana Sudjana 2014: 22) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif (cognitive domain), ranah afektif (affective domain), dan ranah psikomotorik (psychomotoric domain).

Hasil belajar ranah kognitif berkenan dengan kemampuan intelektual. Menurut Nana Sudjana (2014: 22) hasil belajar dalam ranah kognitif terdiri dari enam aspek, yaitu: (1) pengetahuan atau ingatan, (2) pemahaman, (3) aplikasi, (4) analisis, (5) sintesis, dan (6) evaluasi.

Hasil belajar dalam ranah afektif berkenan dengan sikap. Menurut Nana Sudjana (2014: 22) hasil belajar dalam ranah afektif terdiri dari lima aspek, yaitu: (1) penerimaan, (2) jawaban atau reaksi, (3) penilaian, (4) organisasi dan (5) internalisasi.

Hasil belajar dalam ranah psikomotorik terdiri dari enam aspek, yaitu: (1) gerakan reflex, (2) keterampilan gerakan dasar, (3) kemampuan perceptual, (4) keharmonisan atau ketepatan, (5) gerakan keterampilan kompleks, dan (6) gerakan ekspresif dan interpretative.

Jadi pada dasarnya hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar yang mencakup kemampuan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pola-pola

perubahan yang terjadi antara lain yaitu pada nilai, pengertian atau konsep, sikap, apresiasi, dan keterampilan.

2.6 Keaktifan

2.6.1 Pengertian Keaktifan

Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar (Ahmadi & Supriyono, 2004: 207). Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara terus menerus baik fisik maupun mental dalam pembelajaran (Hollingsworth & Lewis, 2008: viii). Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara fisik, psikis, intelektual dan emosional secara terus menerus dalam proses pembelajaran (Rini Yusmiati, 2010: 10). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara terus menerus baik secara fisik, psikis, intelektual maupun emosional yang membentuk proses mengkomparasikan materi pelajaran yang diterima.

2.6.2 Ciri-Ciri Siswa Aktif

Kadar keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada dimensi siswa yaitu pembelajaran yang berkadar siswa aktif akan terlihat pada diri siswa akan adanya keberanian untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan dan kemauannya. Dalam dimensi siswa ini nanti pada akhirnya akan tumbuh dan berkembang kemampuan kreativitas siswa (Sugandi, 2007: 75-76).

Untuk melihat terwujudnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa indikator cara belajar siswa aktif. Melalui indikator cara belajar siswa aktif dapat dilihat tingkah laku mana yang muncul dalam suatu proses belajar mengajar. Indikator tersebut yaitu:

- (1) keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya;
- (2) keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar;
- (3) penampilan berbagai usaha/kekreatifan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya; dan
- (4) kebebasan melakukan hal tersebut tanpa tekanan guru/ pihak lainnya (Ahmadi & Supriyono, 2004: 207-208).

Keaktifan siswa tampak dalam kegiatan, antara lain:

- (1) berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran dengan penuh keyakinan;
- (2) mempelajari, mengalami dan menemukan sendiri bagaimana memperoleh situasi pengetahuan;
- (3) merasakan sendiri bagaimana tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepadanya;
- (4) belajar dalam kelompok;
- (5) mencoba sendiri konsep-konsep tertentu; dan
- (6) mengkomunikasikan hasil pikiran, penemuan, dan penghayatan nilai-nilai secara lisan atau penampilan (Suryosubroto, 2002: 71-72).

Berdasarkan ciri-ciri keaktifan siswa yang telah disebutkan oleh 3 ahli maka indikator keaktifan siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) keberanian untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan dan kemauannya serta menampilkan berbagai usaha dalam kegiatan belajar;
- (2) berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar serta mengkomunikasikan hasil belajar;
- (3) menampilkan berbagai usaha belajar untuk mencapai keberhasilan; dan
- (4) mempelajari, mengalami dan menemukan sendiri

2.6.3 Jenis-Jenis Aktifitas Siswa

Paul B. Dierich membuat daftar yang berisi 117 macam aktifitas siswa dalam belajar, yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual Activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral Activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram

6. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup

Jadi dengan klasifikasi yang telah diuraikan diatas, menunjukan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan (Sardiman, 2012:101).

2.7 Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi

Mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi Komunikasi) merupakan pelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 4 tahun 2015 tentang ekuivalensi kegiatan pembelajaran/pembimbingan bagi guru yang bertugas pada SMP/SMA/SMK yang melaksanakan kurikulum 2013 pada semester pertama menjadi kurikulum tahun 2006 pada semester kedua tahun

pelajaran 2014/2015 memuat peraturan mengenai pembelajaran TIK di sekolah yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pasal 1 ayat 5 yang berbunyi bahwa peserta didik SMP/SMA/SMK berdasarkan kurikulum 2013 mendapat layanan bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi/Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (TIK/KKPI) dari guru TIK/KKPI.
2. Pasal 3 ayat 2 yang berbunyi bahwa mata pelajaran tertentu di SMP sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Seni Budaya dan TIK

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tersendiri begitu pula mata pelajaran TIK. Berikut ini karakteristik mata pelajaran TIK yaitu :

1. TIK merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaian. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah.
2. Materi TIK berupa tema-tema esensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi masa kini, sehingga mata pelajaran TIK merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku kehidupan.
3. Tema-tema esensial dalam TIK merupakan perpaduan dari cabang-cabang Ilmu Komputer, Matematik, Teknik Elektro, Teknik Elektronika, Telekomunikasi, Sibernetika dan Informasi itu sendiri.

Pembelajaran TIK memberikan dua keuntungan. Pertama, sebagai pendorong komunitas pendidikan (termasuk guru) untuk lebih apresiatif dan proaktif dalam memaksimalkan potensi siswa dalam pendidikan. Kedua, memberikan kesempatan luas kepada siswa dalam memanfaatkan setiap potensi yang ada, yang dapat diperoleh dari sumber-sumber yang tidak terbatas (Darmawan 2013: 5).

Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sendiri mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tentang Standar Kompetensi Mata Pelajaran TIK SMP/MTs, tujuan khusus mempelajari TIK adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami teknologi informasi dan komunikasi
2. Mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi
3. Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi
4. Menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

2.8 Materi Pembelajaran

2.8.1.1 Pengertian Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Komputer

Hardware atau perangkat keras adalah salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alat nya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi. Hardware dapat bekerja berdasarkan perintah yang telah ditentukan ada padanya, atau yang juga disebut dengan istilah instruction set. Dengan adanya perintah yang dapat dimengerti oleh hardware tersebut, maka hardware tersebut dapat melakukan berbagai kegiatan yang telah ditentukan oleh pemberi perintah. Sedangkan software atau perangkat lunak adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui software atau perangkat lunak inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah.

2.8.1.2 Fungsi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Komputer

Berdasarkan fungsinya, perangkat keras komputer dibagi menjadi :

1. Input device (unit masukan)
2. Process device (unit Pemrosesan)
3. Output device (unit keluaran)
4. Backing Storage (unit penyimpanan)
5. Periferal (unit tambahan)

Sedangkan fungsi perangkat lunak (software) dapat dibagi berdasarkan jenis dan kategori perangkat lunak itu sendiri, setiap perangkat lunak ini dapat berfungsi berdasarkan jenisnya yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi perangkat Lunak Pengolah Kata
2. Fungsi Perangkat Lunak Pengolah Angka
3. Fungsi Perangkat Lunak Presentasi/ Multimedia

2.9 Ciri Pelajaran TIK Terkait Pembelajaran *Card Sort*

Tabel 2 1 Pelajaran TIK Terkait Model Pembelajaran *Card Sort*

Pelajaran TIK	Pembelajaran card sort
Menjelaskan definisi, informasi dan contoh-contoh tentang perangkat keras yang berfungsi sebagai alat input	Siswa lebih mudah menguasai materi pelajaran
Memadukan pelajaran TIK tentang perangkat keras yang berfungsi sebagai proses dengan game	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
Mengidentifikasi suatu permasalahan materi tentang perangkat keras yang berfungsi sebagai output	Siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah yang terkait dengan materi pokok
Mempraktikkan perangkat lunak program aplikasi berbasis pengolah kata	Siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran
Diberi tanggungjawab dalam menjaga alat-alat perangkat keras	Siswa bisa mandiri berlatih tanggungjawab
Mem cari tahu definisi, informasi dan fungsi dari icon-icon yang terdapat dalam program aplikasi pengolah angka secara berkelompok	Menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa

2.10 Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu tentang model pembelajaran *Card*

Sortantara lain sebagai berikut:

Tabel 2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Penelitian/ Lembaga	Tahun	Judul	Hasil	Keterangan
1	Yuni Sukro Rahayu	2014	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif <i>Card sort</i> berbasis Kontelektual dalam Mata Pelajaran PKN di SMP Negeri 10 Malang	Hasil penelitian menunjukkan presentase hasil belajar siswa siklus I dengan rata-rata ketuntasan belajar individual sebesar 79,71 dan rata-rata ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 80%. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebesar 11,43% dengan perolehan skor klasikal 91,43 dan skor ketuntasan individual sebesar 84,5	Jurnal
2	Rena Rentera	2014	Penerapan Active Learning permainan <i>Card Sort</i> untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa	Penggunaan model <i>active learning</i> permainan <i>card sort</i> pada pembelajaran tematik terpadu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada siklus I rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 69,87 %, pada siklus II sebesar 75,00 dan terjadi peningkatan sebesar 5,33%, pada siklus II rata-rata aktivitas belajar	Jurnal

				siswa sebesar 81,00% dan mengalami peningkatan sebesar 6,00% dan meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 69,17, pada siklus II sebesar 71,50% dan terjadi peningkatan sebesar 2,33%. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78,00% dan mengalami peningkatan sebesar 6,50%	
3	Anif Mufidah Ulfa	2013	Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Card sort</i> untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Cahaya dan Sifat-sifatnya	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai kognitif pada pratindakan yaitu nilai rata-rata adalah 63,67, pada siklus I nilai rata-rata menjadi 67 dan pada siklus II meningkat menjadi 80,33. Ketuntasan nilai kognitif cahaya dan sifat-sifatnya pada pratindakan sebanyak 7 siswa atau 38,89%, siklus I sebanyak 13 siswa atau 72,22% dan pada siklus II sebanyak 15 siswa 83,33%.	Jurnal
4	Melati Cahyaningrum	2013	Peningkatan Kompetensi Belajar Mata Pelajaran Kesehatan, Keamanan Kerja	Hasil Peningkatan pencapaian kompetensi menerapkan konsep lingkungan hidup pada pra siklus yang mencapai KKM hanya 13 siswa	Jurnal

			dan Lingkungan Hidup (K3LH) dengan Model Card Sort Pada Siswa Kelas X SMK Negeri ! Sewon Bantul	atau 42% dari 31 siswa dan pada siklus pertama mencapai kompetensi siswa sebanyak 28 siswa atau 90,4% dari 31 siswa selanjutnya pada siklus kedua mencapai kompetensi siswa mencapai 31 siswa atau 100%. Berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran card sort dapat diterapkan dalam mata pelajaran Menerapkan Konsep Lingkungan Hidup.	
--	--	--	---	--	--

Keempat penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini. Kesamaan terletak pada penerapan model pembelajaran *card sort* untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang sudah pernah dilakukan, peneliti melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *card sort* dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran TIK siswa kelas VII SMP Negeri 7 Pemalang. Penelitian ini sebagai tindak lanjut dari penelitian Yuni Sukro Rahayu (2014), Rena Rentera (2014), Anif Mufidah Ulfa (2013), Melati Cahyaningrum (2013). Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang inovasi model pembelajaran *card sort*.

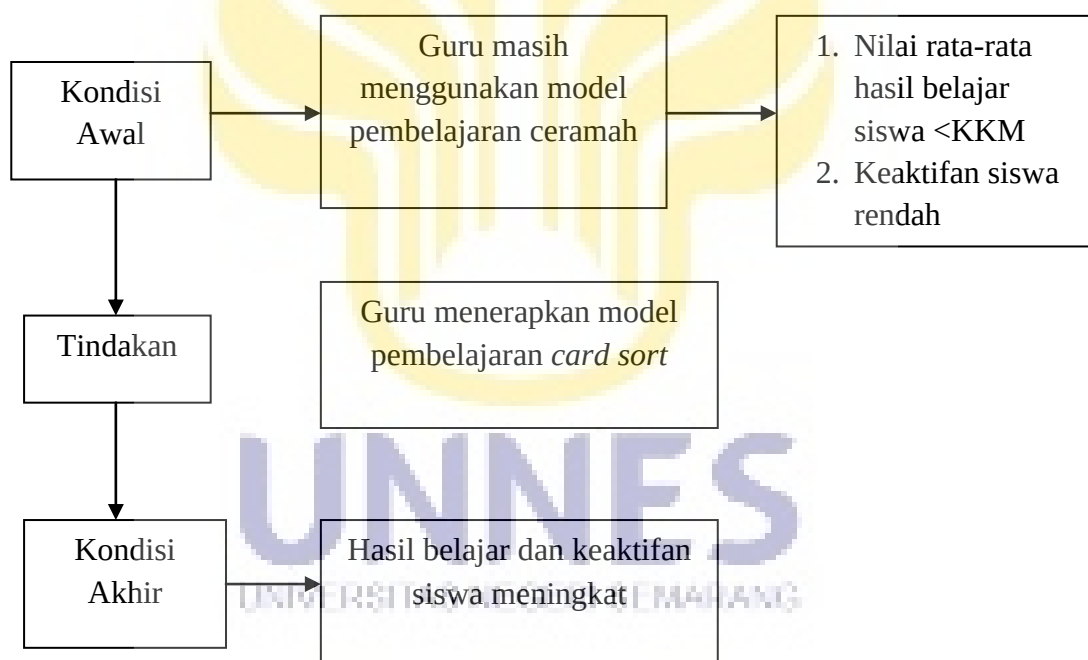
2.11 Kerangka Fikir

Pencapaian tujuan pendidikan sebagian besar ditentukan oleh keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Keberhasilan proses pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktornya adalah interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran TIK di kelas VII SMP Negeri 7 Pemalang adalah rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran masih menggunakan model ceramah sehingga siswa tidak tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran, takut bertanya jika kurang mengerti penjelasan dari guru dan cenderung hanya menerima materi, mendengarkan dan mencatat penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa menjadi pasif dan hasil belajar pun menjadi rendah. Akar permasalahannya adalah strategi pembelajaran yang digunakan belum mampu melibatkan keaktifan bertanya siswa sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Terkait dengan permasalahan tersebut, perlu dilakukan inovasi pembelajaran yang dapat membuat hasil belajar siswa meningkat dan siswa turut aktif dalam pembelajaran. Salah satu cara yang ditempuh adalah penerapan model pembelajaran *card sort*. Melalui pembelajaran aktif, siswa diajak turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya fisik tetapi juga melibatkan mental. Keaktifan siswa baik fisik maupun mental dapat terakomodasi

dalam model pembelajaran *Card Sort*. Siswa diminta aktif bergerak untuk menemukan kartu dengan kategori yang sama dan siswa diberi kesempatan saling bertanya serta berpendapat dalam kerja kelompok kecil untuk selanjutnya mengomunikasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. Dengan penerapan model pembelajaran *Card Sort* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran TIK.

Adapun alur kerangka pemikiran dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini secara sederhana digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pemikiran

2.12 Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2010: 110). Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ Ada peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam penerapan model pembelajaran *Card Sort*”.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Simpulan dari hasil analisis dan pembahasan penelitian peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui model pembelajaran *card sort* siswa kelas VIIH SMP Negeri7 Pemalang sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras dan perangkat lunak komputer pada siswa kelas VII SMP Negeri7 Pemalang sudah berjalan dengan baik sesuai dengan target yang direncanakan. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil post-test yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I diperoleh hasil rata-rata kelas sebesar 70,27 Setelah dilakukan tindakan pada siklus II diperoleh rata-rata kelas sebesar 79,03, Ketuntasan klasikal mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 86,11% dan hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 0,84 dalam katagori cukup. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil model pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Setelah dilaksanakan model pembelajaran *card sort* untuk meningkatkan keaktifan peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II keaktifan siswa mengalami peningkatan adapun rata-rata keaktifan siswa pada siklus I sebesar 49,55% dengan katagori cukup aktif, sedangkan rata-rata keaktifan siswa siklus II sebesar 74,83% dengan katagori aktif. Dapat dilihat dari perilaku siswa pada siklus I dan siklus II berubah menjadi serius dalam memperhatikan

penjelasan dari guru dan serius dalam memahami pelajaran. Siswa sudah aktif dalam melaksanakan langkah pembelajaran. Selain itu, mereka terlihat antusias dan menikmati proses pembelajaran sehingga kelas menjadi kondusif dan tugas yang diberikan guru dapat dikerjakan dengan baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti memberikan saran, diantaranya adalah:

1. Bagi siswa, dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *card sort* diharapkan ikut aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi tanpa harus diperintah oleh guru. Disamping itu harus memperhatikan penjelasan guru agar informasi dapat diterima dengan baik. Sehingga dapat menerapkan model pembelajaran *card sort* dengan baik dan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.
2. Bagi guru, hendaknya dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *card sort* harus lebih memperhatikan alokasi waktu, lebih mengasah kemampuannya untuk mengkondisikan kelas, sehingga perhatian siswa dapat terfokus dan informasi ke siswa dapat diterima dengan baik.
3. Bagi sekolah, sebaiknya memberikan dukungan dan fasilitas kepada guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran *card sort* sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2014. **Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM**. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Achmad Hufad. 2010. **Penelitian Tindakan Kelas**. Yogyakarta: Gava Media.
- Ahmadi & Supriyono. 2004. **Psikologi Belajar**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, dkk. 2012. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arief Furchan. 2010. **Pengantar Penelitian Pendidikan**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asmawi, Z. 1995. **Penilaian Hasil Belajar**. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Burhan Nurgiyantoro,. 2010. **Penilaian Pembelajaran Bahasa**. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Daryanto. 2014. **Penelitian Tindakan Kelas**. Yogyakarta: Gava Media
- Duwi Priyatno. 2010. **Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS**. Yogyakarta: MediaKom.
- Etik Desti Haryati. 2015. **Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Card Sort**. Jurnal Pendidikan. Di akses 19 Maret 2015.
- Hamdani. 2011. **Strategi Belajar Mengajar**. Bandung: Pustaka Setia
- Hake, R.R. 1998. **Interactive-engagement vs traditional methods: A Six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics course**. American Jurnal of Physics 66-74.
- Hollingsworth & lewis. 2008. **Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas**. Jakarta: PT. Macana Jaya Cemerlang.
- Kartika Widiastuti. 2010. **Peningkatan Keaktifan Bertanya Siswa Melalui Penerapan Strategi Motivasi dalam Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort di Kelas RSBI XI IPA 1 SMA N 1**. Jurnal Pendidikan. Di akses 19 Maret 2015.
- Melvin L Silberman. 2007. **Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif**. Insan Madani: Yogyakarta.

- Mohamad Ali. 1997. **Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi**. Angkasa: Bandung.
- Nana Sudjana. 2014. **Penilaian Hasil proses Belajar Mengajar**. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Rini Yusmiati. 2010. **Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Belajar di Kelas Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VIII SMP N 7 Semarang Tahun Ajaran 2009/2010**. Universitas Negeri Semarang
- Rusman. 2010. **Model-Model Pembelajaran**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2012. **Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugandi. 2007. **Teori Pembelajaran**. Semarang: UNNES.
- Sugiyono. 2010. **Statistika Untuk Penelitian**. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. **Metode Penelitian Pendidikan , Kualitatif, dan R&D**. Bandung. Alfabeta
- _____. 2013. **Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)**. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 1993. **Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi**. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik(Revised Ed.)**. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. **Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan(2nd Ed.)**. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2012. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2014. **Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan(2nd Ed.)**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryosubroto. 2002. **Proses Belajar Mengajar di Sekolah**. Jakarta: Rieka Cipta
- Trianto. 2010. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta. Prestasi Pustaka.
- _____. 2012. **Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas Teori & Praktik**. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno. Dkk. 2011. **Belajar dengan Pendekatan PAILKEM**. Jakarta: Bumi Aksara.

Wening Sahayu. 2005. **Reliabilitas**. Online. Available at <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dra.%20Wening%20Sahayu,%20M.Pd./BAB%206%20RELIABILITAS.pdf> [accessed 22/ 04/ 2015]

