

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CARD SORT* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BERTANYA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Vika Muhitia Asti¹⁾, Karsono²⁾, Idam Ragil Widiyanto Atmojo³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta
e-mail: vika_asti@yahoo.com

Abstract: The purpose of this research is to improve the asking activity use *card sort* learning strategy. The form of this research is Classroom Action Research (CAR), that conducted in two cycles. The subject of this research is the fourth grade students of SD Negeri Karangasem II Laweyan Surakarta, amounting to 27 students. The techniques of collecting data are observation, interview, questionnaires, and documentation. The techniques of analyzing data used interactive data analysis model (Miles and Huberman). Based on the result of the research, it can be concluded that *card sort* learning strategy can improve asking activity in the fourth grade students of SD Negeri Karangasem II Laweyan Surakarta in the academic year of 2014/2015.

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan bertanya melalui penerapan strategi pembelajaran *card sort*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Karangasem II Laweyan Surakarta yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model analisis interaktif (Miles dan Huberman). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan keaktifan bertanya siswa kelas IV SD Negeri Karangasem II Laweyan Surakarta tahun ajaran 2014/2015.

Kata kunci: keaktifan bertanya, strategi pembelajaran *card sort*

Sesuai dengan aliran behavioristik, belajar adalah tahap perubahan perilaku menuju pada suatu hal yang relatif positif. Perubahan ini terjadi hasil dari interaksi lingkungan dan melibatkan aspek kognitif. Terdapat banyak ragam aktivitas kognitif, salah satu aktivitas kognitif yang penting adalah berpikir dengan indikator bertanya. Hal ini membuktikan bahwa berpikir itu adalah bertanya (Asril, 2010: 81).

Kegiatan bertanya memiliki eksistensi pada setiap kurikulum yang terjadi perubahan di Indonesia pada tahun 2013. Perubahan yang terakhir terjadi pada tahun 2013 yaitu dari Kurikulum 2006 (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Perubahan kurikulum ini berdampak pada pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Kurikulum 2006 menerapkan pendekatan kontekstual, meliputi prinsip konstruktivisme, menemukan, bertanya masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya (Rusman, 2012: 193-197). Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan ilmiah, meliputi prinsip mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta (Majid, 2014: 100-116). Berdasarkan persamaan kedua pendekatan tersebut, bahwa kegiatan bertanya me-

miliki peranan penting bagi siswa untuk mengembangkan berpikir logis sesuai fakta.

Secara umum, salah satu masalah penerapan prinsip yang ditemui pada kedua pendekatan tersebut adalah siswa Sekolah Dasar (SD) masih kesulitan untuk melakukan bertanya. Seperti halnya yang dialami terhadap siswa kelas IV SD Negeri Karangasem II.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada siswa dan guru kelas IV SD Negeri Karangasem II Laweyan Surakarta tahun ajaran 2014/2015, dapat disimpulkan bahwa perolehan skor klasikal keaktifan bertanya siswa masih jauh di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 10 atau 1,59% dari skor maksimal 630 dalam kategori sangat kurang. Hal ini juga dipengaruhi dari desain pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum mampu mengaktifkan siswa untuk berpikir, karena berpikir itu sendiri adalah bertanya. Sehingga siswa jarang bertanya sedangkan guru yang dominan bertanya.

Keaktifan adalah kegiatan fisik maupun mental, artinya berbuat dan berfikir menjadi serangkaian yang saling terkait (Sardiman, 2001: 98). Bertanya adalah aktivitas mengajukan pertanyaan mengenai informasi (Ho-

1) Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UNS
2,3) Dosen Prodi PGSD FKIP UNS

snan, 2014: 48). Sehingga keaktifan bertanya adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk merumuskan dan mengajukan beberapa pertanyaan dalam proses pembelajaran.

Keaktifan bertanya merupakan hal yang penting, baik dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu keaktifan bertanya perlu ditingkatkan, dengan upaya merancang dan menerapkan desain pembelajaran yang efektif untuk menunjang perkembangan keaktifan bertanya. Artinya, desain pembelajaran yang mampu memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan berani dalam bertanya.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memperbaiki desain pembelajaran dan untuk meningkatkan keaktifan bertanya adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran *card sort*.

Card sort adalah salah satu strategi yang diterapkan dalam proses *active learning*. Menurut Silberman (2007: 157), Zaini dkk (2008: 50), dan Hosnan (2014: 222) *card sort* adalah kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, fakta, klasifikasi, atau mereview informasi. Strategi ini dapat membantu memberikan energi terhadap kelas yang telah letih karena aktivitas fisik menjadi hal yang dominan dalam pembelajaran *card sort* (Silberman, 2007: 157 & Zaini dkk, 2008: 50). Keunggulan dari strategi ini adalah siswa mulai berpikir secara reflektif mengenai topik yang dipelajari melalui pemberian tugas terkait dengan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, atau menilai informasi.

Manfaat *card sort* dijelaskan oleh Ramsey, Linda., Deese & Cox (2007: 40) *The value of using nontraditional card sorts is that they require students to think about what they are doing and to provide justifications for the choices they make. As students discuss which lab setup would work best and what is the most logical arrangement of the steps in the procedure, they develop communication skills and practice their critical-thinking skills.* Nilai dari menggunakan *card sorts* nontradisional adalah kartu menjadikan siswa untuk berpikir tentang hal yang dilaku-

kan dan memberikan pembenaran untuk pilihan yang dilakukan. Siswa berdiskusi untuk menciptakan kerja yang baik dan memilih pengaturan yang paling logis dari langkah-langkah dalam prosedur, siswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi dan melatih kemampuan berpikir kritis.

Strategi pembelajaran *card sort* merupakan proses *active learning*. Proses inilah yang menjadikan siswa memulai berpikir reflektif. Siswa akan menyadari sesuatu yang seharusnya dipikirkan dan dirasakan terhadap materi yang dipelajari. Secara otomatis siswa terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran. Strategi pembelajaran *card sort* melibatkan siswa aktif berkolaborasi menyelesaikan tugas yang terkait dengan konsep, klasifikasi, karakteristik yang termuat pada kartu indek dalam situasi yang menyenangkan.

Prosedur penerapan strategi pembelajaran *card sort* disimpulkan dalam tiga fase. *Fase pertama*, siswa menerima dan mensortir kartu. Setiap siswa dibagikan kartu indek yang berisi informasi dan diminta untuk mencocokkan kartu indek yang memiliki kategori sama dari teman sekelas. *Fase kedua*, siswa diskusi. Siswa berkolaborasi untuk mengkaitkan antarkartu indek. *Fase ketiga*, siswa mempresentasikan hasil diskusi. Diakhir kegiatan siswa mempresentasikan hasil kerja berdasarkan kategori di depan kelas.

Penilaian keaktifan bertanya siswa ini fokus pada perolehan skor klasikal pertanyaan yang diajukan siswa dari aspek isi pertanyaan dalam proses pembelajaran. Aspek isi pertanyaan diukur dengan tingkat kognitif seseorang dalam dimensi pengetahuan. Tingkat kognitif dari yang terendah meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan mencipta (Hosnan, 2014: 54; Daryanto, 2014: 69; Krathwohl, 2002: 215). Dimensi pengetahuan yang dijelaskan kembali oleh Krathwohl (2002: 214) yaitu faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Setiap aspek pertanyaan memiliki skor yang berbeda-beda. Aspek yang terendah memiliki skor 1 sampai aspek yang tertinggi memiliki skor satu tingkat di atasnya.

METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Karangasem II yang berada di kecamatan Laweyan kota Surakarta. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Karangasem II Laweyan Surakarta tahun ajaran 2014/2015. Jumlah keseluruhan siswa ada 27 siswa dengan 10 putra dan 17 putri. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun 2015 selama tujuh bulan yaitu bulan November 2014 sampai bulan Mei 2015.

Sumber data penelitian ini berasal dari narasumber, arsip silabus dan RPP kelas IV, hasil observasi dan pelaksanaan pembelajaran, dan dokumentasi data skor keaktifan bertanya siswa. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan yaitu triangulasi data dan metode. Sedangkan data dianalisis dengan menggunakan model interaktif model Miles dan Huberman yang mencakup empat tahapan, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan prosedur penelitian yang dilakukan melalui siklus-siklus tindakan dalam empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

HASIL

Tabel 1. Skor Klasikal Keaktifan Bertanya Siswa pada Kondisi Awal

Proses Berpikir	Dimensi Pengetahuan				Skor
	Fakta (1)	Konsep (2)	Prosedur (3)	Meta-kognisi (4)	
C1(1)	1				1
C2(2)	6				6
C3(3)	3				3
C4(4)					
C5(5)					
C6(6)					
Jumlah Skor					10
Persentase					1,59%

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi pada tahap kondisi awal dapat disimpulkan bahwa skor klasikal keaktifan bertanya siswa masih jauh berada di bawah KKM. Perolehan skor klasikal keaktifan bertanya siswa sebesar 10 atau 1,59% dari skor maksimal 630. Skor tersebut masuk da-

lam kategori sangat kurang. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Setelah dilakukan penerapan strategi pembelajaran *card sort* pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan skor klasikal keaktifan bertanya siswa, namun belum mencapai indikator kinerja yang ditargetkan. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Skor Klasikal Keaktifan Bertanya Siswa pada Siklus I

Fase	Skor pertemuan 1	Skor pertemuan 2	Rata-rata Skor
	1	136	
2	12	25	18,5
3	4	62	33
Jumlah	152	426	289
Persentase	24,13%	67,62%	45,87%

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa perolehan skor klasikal keaktifan bertanya siswa pada siklus I sebesar 289. Persentase skor klasikal keaktifan bertanya siswa pada siklus I sebesar 45,87% dari skor maksimal 630. Skor tersebut masuk dalam kategori sedang.

Pada siklus II perolehan skor klasikal keaktifan bertanya siswa sebesar 526,5. Persentase skor klasikal keaktifan bertanya siswa pada siklus II sebesar 83,57% dari skor maksimal 630. Skor tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Data tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Skor Klasikal Keaktifan Bertanya Siswa Siklus II

Fase	Skor pertemuan 1	Skor pertemuan 2	Rata-rata Skor
	1	241	
2	194	248	221
3	80	133	106,5
Jumlah	515	538	526,5
Persentase	81,75%	85,4%	83,57%

PEMBAHASAN

Data yang diperoleh pada tahap kondisi awal, siklus I, dan siklus II dikaji berdasarkan dengan rumusan masalah dan selanjutnya diperkuat dengan teori yang telah dikemukakan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan analisis data pada penelitian, ditemukan adanya peningkatan keaktifan bertanya pada siswa kelas IV SD Negeri Karangasem II Laweyan Surakarta tahun ajaran 2014/2015 pada setiap siklus.

Berdasarkan perbandingan perolehan skor klasikal keaktifan bertanya pada tahap kondisi awal, siklus I, dan siklus II dapat diketahui bahwa penerapan strategi pembelajaran *card sort* mampu meningkatkan keaktifan bertanya pada siswa kelas IV SD Negeri Karangasem II Laweyan Surakarta tahun ajaran 2014/2015. Peningkatan keaktifan bertanya siswa terjadi secara bertahap dan terlihat pada skor klasikal setiap siklus dari tahap kondisi awal sampai siklus II.

Pada tahap kondisi awal skor klasikal mencapai 10 atau 1,59% dari skor maksimal 630 meningkat menjadi 289 atau 45,87% dari skor maksimal 630 pada siklus I. Pada siklus II meningkat menjadi 526,5 atau 83,57% dari skor maksimal 630. Kategori skor siklus II termasuk dalam sangat baik meskipun belum mencapai skor maksimal 630. Peningkatan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 5. Perbandingan Skor Keaktifan Bertanya Siswa pada Tahap Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Tahap		
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Skor	10	289	526,5
Ketuntasan klasikal	1,59%	45,87%	83,57%

Pada siklus I peningkatan skor klasikal terjadi secara signifikan yaitu sebesar 44,28% dari skor maksimal 630. Hal ini disebabkan pada siklus I telah diterapkan strategi pembelajaran *card sort* yang mampu mengembangkan keaktifan bertanya siswa. Meskipun telah terjadi peningkatan, namun belum mencapai indikator kinerja yang ditargetkan. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti guru masih harus memajemen dalam pengelolaan waktu dan siswa masih menyesuaikan kebiasaan dengan penerapan strategi pembelajaran *card sort*.

Pada siklus II peningkatan skor klasikal terjadi secara signifikan meskipun tidak lebih besar daripada peningkatan pada siklus I. Peningkatan skor klasikal pada siklus II sebesar 37,7%. Skor klasikal pada siklus II ini telah mencapai indikator kinerja yang sebesar 80% dari skor maksimal 630, sebab pada siklus II skor klasikal mencapai 83,57% dari skor maksimal 630 dalam kategori sangat baik. Hal ini disebabkan guru telah mampu mengelola waktu dengan baik dalam menerap-

kan strategi dan siswa telah terbiasa serta siswa lebih aktif dalam penerapan strategi pembelajaran *card sort*.

Langkah-langkah yang terdapat pada strategi pembelajaran *card sort* terutama tahap mencermati dan mensortir kartu indek ini sangat berperan penting dalam meningkatnya keaktifan bertanya. Pada tahap ini siswa menerima kartu untuk mencermati poin-poin materi yang tertulis pada kartu indek. Hal ini memicu rasa keingintahuan siswa sehingga akan timbul pertanyaan-pertanyaan. Selain itu pada tahap diskusi, siswa berkolaborasi untuk menghubungkan dari tiap-tiap kartu indek dalam kelompok. Tahap ini melatih siswa untuk menyamakan persepsi atas poin-poin pada kartu indek. Sehingga ketika menjumpai perbedaan persepsi akan timbul beberapa pertanyaan pada tahap diskusi.

Dengan demikian strategi pembelajaran *card sort* membantu siswa untuk mengembangkan keaktifan bertanya. Selain menjadikan siswa aktif dalam bertanya, siswa memiliki sikap keberanian dan rasa keingintahuan yang tinggi baik melalui kegiatan individu maupun berkolaborasi. Kenyataan di atas sejalan dengan pendapat Silberman (2007: 157), Zaini dkk (2008: 50), dan Hosnan (2014: 222) *card sort* adalah kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, fakta, klasifikasi, atau mereview informasi. Bahwa penerapan *card sort* berpengaruh pada siswa untuk menciptakan kerja yang baik dengan mengembangkan keterampilan komunikasi salah satunya bertanya.

Pentingnya penerapan *active learning* dapat memberikan manfaat, yaitu: (1) ketergantungan hal positif; (2) pertanggungjawaban individu; dan (3) keterampilan sosial (Hosnan, 2014: 211). Strategi pembelajaran *card sort* merupakan penerapan dari *active learning*. Sehingga penerapan *card sort* dapat memberikan tiga manfaat tersebut dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian Astuti (2013) bahwa penerapan strategi pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi dengan ketercapaian indikator kinerja sebesar

85,71% pada akhir siklus. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas pratinjauan yaitu sebesar 61,5 sejumlah 14 siswa (40%) yang mencapai KKM (65). Setelah penerapan strategi pembelajaran *card sort* pada siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan sehingga siswa yang mencapai KKM (65) sejumlah 24 siswa (68,57%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 71,71. Sedangkan pada siklus II siswa yang mencapai KKM (65) sejumlah 30 siswa (85,71%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 77,6. Perbedaan hasil dalam ketercapaian klasikal antara penelitian ini dengan penelitian Astuti disebabkan variabel terikat yang ditingkatkan atau perihal yang diukur.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: melalui penerapan strategi pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan keaktifan bertanya pada siswa kelas IV SD Negeri Karangasem II tahun ajaran 2014/2015. Pe-

ningkatan ini terjadi pada ketuntasan klasikal keaktifan bertanya. Peningkatan tersebut juga diimbangi dengan meningkatnya kinerja guru dan aktivitas siswa kelas IV.

Meningkatnya keaktifan bertanya ini dapat dilihat dari skor klasikal di setiap siklusnya. Tahap kondisi awal skor klasikal keaktifan bertanya mencapai 1,59% atau dengan diperolehnya skor 10 dari skor maksimal 630, meningkat menjadi skor 289 pada siklus I. Pada siklus II skor klasikal keaktifan bertanya meningkat menjadi 526,5 dari skor maksimal 630. Dapat dijelaskan pada kondisi awal persentase keaktifan bertanya yaitu 1,59%, menjadi 45,87% pada siklus I, dan mencapai 83,57% dari skor maksimal 630.

Dengan demikian, hasil skor klasikal keaktifan bertanya siswa telah melampaui dari indikator kinerja yang ditargetkan. Capaian hasil pada siklus II sebesar 83,57% telah melampaui indikator kinerja yang ditargetkan yaitu 80% dari skor maksimal 630. Hasil skor tersebut masuk dalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asril, Z. (2010). *Micro Teaching*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, E.P. (2013). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi melalui Strategi Pembelajaran Card Sort Pada Siswa Kelas IV SD Negeri I Sobokerto*. Skripsi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Krathwohl, D.A. (2002). Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *College of Education*, 41 (4), 212-218.
- Majid, A. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Interes Media.
- Ramsey, Linda., Deese, W.C., & Cox, Cathi. 2007. Nontraditional Card Sorts. *ProQuest Education Journals*, 74 (9), 38-43.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2001). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Silberman. (2007). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Zaini, H., dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.