

## **Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning* dengan *Card Sort* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Melayang pada Pembelajaran PJOK**

I Wayan Merta<sup>1)</sup>, I Putu Herry Widhi Andika<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> SMA Negeri 4 Singaraja, <sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja  
E-mail : <sup>1)</sup> wayanmerta2012@gmail.com, <sup>2)</sup> herry\_widhi@ymail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan berawal dari aktifitas belajar dan hasil belajar lompat jauh gaya melayang berada dibawah batas minimal nilai KKM (Nilai 70). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dengan menggunakan tes unjuk kerja serta Angket peserta didik. Teknik analisis data dianalisis dengan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Hasil data yang diperoleh melalui penyebaran angket sebanyak 21 Orang (95,45%) menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa penerapan model pembelajaran *active learning* dengan *card sort* sebagai model pembelajaran lompat jauh gaya melayang sangat mudah, menarik/lebih baik, menyenangkan dan sangat setuju untuk dilanjutkan penggunaannya. Sedangkan sebanyak 1 orang (4,55%) menyatakan tidak tahu, dan 0 % menyatakan tidak setuju penggunaannya dilanjutkan. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *active learning* dengan *card sort* sebagai model pembelajaran lompat jauh gaya melayang mendapat respon yang sangat positif dari siswa kelas X-IPS 3 SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Pelajaran 2019/2020.

**Kata kunci :** *pembelajaran active learning; card sort*

### **ABSTRACT**

This research was conducted starting from learning activities and learning outcomes of the long jump flying style were below the minimum minimum value of KKM (score 70). This study aims to increase the activities and learning outcomes of students. This research is a Classroom Action Research (CAR) with 2 cycles. Data collection techniques used observation sheets using performance tests and student questionnaires. The data analysis technique was analyzed using Benchmark Reference Assessment (PAP). The results of the data obtained through the distribution of questionnaires as many as 21 people (95,45%) stated that they strongly agree and agree that the application of the active learning model with card sort as a flying style long jump learning model is very easy, interesting / better, fun and strongly agree to continued use. Meanwhile, 1 person (4,55%) stated that they did not know, and 0% stated that they did not agree with the use of it. Thus it can be concluded that the application of the active learning model with card sort as a floating style long jump learning model received a very positive response from students of class X-IPS 3 at public senior high school number 4 Singaraja in the 2019/2020 academic year.

**Keywords :** *active learning; card sort*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran "*active learning*" pada dasarnya bukan sebuah ide yang baru sama sekali. Gagasan pembelajaran

"*active learning*" telah ada sejak masa Socrates dan merupakan salah satu penekanan utama di antara para pendidik progresif seperti John Dewey yang

memandang bahwa secara alami belajar merupakan proses yang aktif.

Munculnya model pembelajaran aktif (*active learning*) tak terlepas dari adanya kelemahan pada model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan pendekatan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*). Pada model pembelajaran konvensional/tradisional di mana guru adalah satu-satunya sumber informasi pada pembelajaran dan selalu mendominasi kelas dengan ceramahnya, maka kemampuan peserta didik menangkap pembelajaran semakin melemah bersama berlalunya waktu. Makin lama ceramah diberikan, semakin banyak gangguan belajar yang mengakibatkan peserta didik tak lagi dapat berkonsentrasi dan menerima informasi yang diberikan oleh guru. Sehingga Pembelajaran tidak lagi menjadi bermakna bagi peserta didik.

Atas dasar latar belakang tersebut di atas, penulis berkeyakinan bahwa model pembelajaran *active learning* dengan *card sort* dapat di gunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA Negeri 4 Singaraja.

Berkenaan dengan hal tersebut, dalam proses pembelajaran di abad 21 ini idealnya peserta didik harus diberikan peranan yang lebih dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dalam diri peserta didik akan muncul kreatifitas berpikir yang lebih tinggi, bertindak lebih aktif, adanya kolaborasi, belajar bekerja sama dan dapat menemukan sendiri tentang apa yang sedang dipelajari. Disini idealnya peran guru hanya sebagai fasilitator dan sebagai mediator dalam proses pembelajaran. Sehingga peran peserta didik dalam

proses pembelajaran lebih banyak ketimbang guru.

Berdasarkan hal tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *active learning* dengan *Card Sort* memiliki pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar lompat jauh gaya melayang pada pembelajaran PJOK kelas X-IPS 3 SMA Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020?

Solusi yang ditawarkan menurut peneliti berdasarkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik adalah menerapkan model pembelajaran *active learning* dengan *Card Sort* dimungkinkan akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran lompat jauh gaya melayang pada siswa kelas X-IPS 3 SMA Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar lompat jauh gaya melayang peserta didik dalam proses pembelajaran PJOK melalui model pembelajaran *active learning* dengan *Card Sort* di kelas X-IPS 3 SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Pelajaran 2019/2020.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dimana pengolahan data mempergunakan penilaian acuan patokan (PAP). Teknik analisa data mempergunakan analisis statistik deskriptif.

**Tabel 1**  
**Perbedaan Model Pembelajaran Aktif dan Pembelajaran Konvensional/Tradisional**

<b>Model Pembelajaran Konvensional</b>	<b>Model Pembelajaran Aktif</b>
Berpusat pada guru Cenderung monoton (strategi ceramah)	Terpusat pada peserta didik Menggunakan berbagai strategi untuk melibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar
Tidak memberikan kesempatan sedemikian	Lebih disukai oleh peserta didik karena membuat mereka lebih aktif dan memberikan kesempatan untuk menunjukkan ide-ide mereka.
Tidak menyenangkan	Lebih banyak mengakomodasi peserta didik dengan ide-ide dan minatnya maka tentunya lebih menyenangkan
Lebih bersifat membuat peserta didik pasif untuk menerima pengetahuan dari guru	Menekankan peserta didik sebagai pencari pengetahuan
Sumber informasi utama dan seringkali satu-satunya adalah guru dan	Menggunakan beragam sumber informasi dan banyak
Umumnya tanpa atau hanya menggunakan satu atau sedikit media pembelajaran	Menggunakan beragam media dan alat pembelajaran untuk membuat peserta didik berkegiatan secara aktif di kelas

Metode *Card Sort* merupakan metode yang menciptakan kondisi pembelajaran yang bersifat kerjasama, saling menolong dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan lewat permainan kartu. Menurut Hisyam Zaini, dalam bukunya *Strategi Pembelajaran Aktif*, metode *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengerjakan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang objek atau mereview informasi. Metode ini juga menekankan terhadap gerakan fisik, yang diutamakan dapat membantu untuk memberi energi kepada suasana kelas yang mulai jenuh. Karena aktifitas

pembelajaran yang sangat padat. Secara umum prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam *card sort* yang diturunkan dari prinsip belajar adalah : 1) Interaktif, 2) Inspiratif, 3) Menyenangkan, 4) Menantang, 5) Memberi motivasi.

Penerapan model pembelajaran *active learning* dengan *card sort* akan memberikan suatu wahana yang baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran lompat jauh gaya melayang dibandingkan dengan model pembelajaran dan penilaian yang konvensional. Masalah dalam dunia nyata akan memberikan tantangan yang lebih aktual bagi peserta didik untuk berkreasi. Belajar dengan model *active*

*learning* dengan *card sort* pada dasarnya dikembangkan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, keterampilan intelektual, dan meningkatkan kemampuan kognitif (Ibrahim dan Nur, 2000). Oleh karena itu, Model Pembelajaran *aktive learning* dengan *card sort* sebagai salah satu model pembelajaran sangatlah tepat diterapkan pada pelajaran lompat jauh gaya melayang di SMA Negeri 4 Singaraja Tahun pelajaran 2019/2020.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dengan memperhatikan nilai akumulasi aspek psikomotor, dan aspek kognitif peserta didik yang di peroleh pada siklus I dan II, maka peserta didik yang telah tuntas memiliki nilai kompetensi dasar pada lompat jauh gaya melayang sebesar 95,45% atau berjumlah 21 orang yang telah tuntas mengikuti pembelajaran lompat jauh gaya melayang dengan memperoleh nilai ketuntasan minimal 70 dan berada pada rentang nilai 90% - 100%, atau kategori nilai A. dan 1 (satu) orang (4,55%) masih memperoleh nilai di bawah KKM (Nilai 70). Ini berarti model pembelajaran *aktive learning* dengan *card sort* sebagai model pembelajaran lompat jauh gaya melayang pada Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diterima sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar lompat jauh gaya melayang pada peserta didik kelas X-IPS 3 SMA Negeri 4 Singaraja Tahun pelajaran 2019/2020.

### SIMPULAN DAN SARAN

Pada Siklus I untuk aspek psikomotor memperoleh nilai ketuntasan 86,36%, dan untuk aspek kognitif

memperoleh nilai ketuntasan 72,73%, Sedangkan pada siklus II nilai ketuntasan yang diperoleh secara klasikal adalah sebagai berikut : untuk aspek psikomotor memperoleh nilai ketuntasan 95,45%, dan untuk aspek kognitif memperoleh nilai ketuntasan 86,36%, dengan berdasarkan data akumulasi nilai aspek psikomotor, dan aspek kognitif yang diperoleh pada siklus I dan II, setelah dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif maka secara klasikal diperoleh nilai ketuntasan sebesar 85,22%. Dengan demikian pencapaian tingkat ketuntasan kompetensi dasar lompat jauh gaya melayang setelah dikonversikan dengan penguasaan tingkat kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang berlaku di SMA Negeri 4 Singaraja berada pada rentang nilai 80%-89% atau berada pada predikat dengan nilai B (Baik).

Penerapan model pembelajaran *aktive learning* dengan *card sort* ternyata mendapat tanggapan dan respon yang positif dari siswa, karena dianggap lebih mudah, lebih menarik/baik, dan menyenangkan, sehingga sangat baik untuk dilanjutkan penggunaannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang dibagikan kepada 22 orang siswa, sebanyak 21 Orang (95,45%) menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa penerapan model pembelajaran *aktive learning* dengan *card sort* sebagai model pembelajaran lompat jauh gaya melayang adalah sangat mudah, menarik/lebih baik, menyenangkan dan sangat setuju untuk dilanjutkan penggunaannya. Sedangkan sebanyak 1 (satu) orang (4,55%) menyatakan tidak tahu, dan 0 % menyatakan tidak setuju penggunaannya dilanjutkan. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *aktive*

learning dengan *card sort* sebagai model pembelajaran lompat jauh gaya melayang mendapat respon yang sangat positif dari siswa X-IPS 3 SMA Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020.

Model pembelajaran *aktive learning* dengan *card sort* adalah sebuah model pembelajaran sangat efektif di gunakan sebagai model dalam proses pembelajaran. sehingga dapat membantu dan memudahkan siswa dalam belajar lompat jauh gaya melayang. Hal ini dapat di buktikan dari hasil PTK pada siklus I dan II serta respon dan antusiasnya siswa X-IPS 3 SMA Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020 dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh gaya melayang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. (2010). *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru, Pedoman dan Acuan Guru dalam Pembelajaran pada Peserta Didik*, Jakarta: Penerbit Bestari Buana Murni
- Irwansyah. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Kelas XI, Sekolah Menengah Atas*. Penerbit Grafindo Media Pratama
- Kanca, I. N. (2006). *Metodologi Penelitian Keolahragaan*, Singaraja : Jurusan Ilmu Keolahragaan FOK Undiksha
- Kemmis, S., & Taggart. R. (1998). *The action research Planeer*. Viktoria The Deakin University
- Kunandar. (2011). *Guru professional Implentasi Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta, Penerbit PT Raja Grafindo Persada
- MeL, S. (2009). *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif, diterbitkan atas kerjasama Pustaka Insan Madani dengan Yappendis*
- Mohamad, A. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : CV. Wacana Prima
- Rosdinai, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung : Penerbit Alfabeta Bandung
- Nana, S. (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sukardi. (2007), *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Suyanto & Asep. J. (2013). *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- ZainaL, A. (2013). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : Yrama Widya
- Armai, A. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta : Ciputat Press
- Hamruni. (2009). *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif menyenangkan*. Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga
- Hisyam, Z. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : PUSTAKA INSANI Madani
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif*. Jakarta : Prestasi Pustaka