

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Strategi Pembelajaran Card Sort

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Card Sort

Istilah strategi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *strategia*. Strategi merupakan sebuah perencanaan yang panjang untuk berhasil dalam mencapai suatu keuntungan. Demikian juga strategi didefinisikan sebagai suatu garis besar haluan bertindak untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan.¹²

Strategi pembelajaran yaitu suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi pembelajaran didalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik.¹³

Menurut Kemp di dalam buku *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik* menegaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan

¹² Martinis Yamin, *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*, (Jakarta: Ciputat Mega Mall, 2012), h.64

¹³ Suja'i, *Inovasi Pembelajaran*, (Semarang: Walisongo Press, 2008), h.31

pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.¹⁴ Makin baik strategi pembelajaran, maka makin efektif pula pencapaian tujuan.

Berbeda dengan Kemp, Kozma dalam Sanjaya menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah sebagai kegiatan yang dilakukan guru untuk memfasilitasi siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Senada dengan Kozma, Gerlach dan Ely di dalam buku Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dalam lingkungan pembelajaran tertentu.¹⁵

Rumusan lebih jelas dapat dilihat dalam Depdiknas yang merumuskan strategi pembelajaran sebagai cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar agar pembelajaran menjadi efektif. Artinya, rumusan yang dibuat Depdiknas lebih spesifik dengan tujuan yang jelas, yaitu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Rumusan Depdiknas tersebut diperkuat dengan pernyataan selanjutnya bahwa dalam mengembangkan strategi pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan

¹⁴ Martinis Yamin, *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*, (Jakarta: Ciputat Mega Mall, 2012), h.67

¹⁵ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h. 13

beberapa hal yang memungkinkan terciptanya pembelajaran efektif dan berhasil baik.¹⁶

Definisi yang lebih komprehensif mengenai strategi pembelajaran daripada yang disebutkan diatas adalah definisi yang dikemukakan oleh Dick dan Carey di dalam buku Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik menegaskan bahwa strategi pembelajaran menjelaskan komponen-komponen umum dari seperangkat bahan pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan bersama bahan-bahan tersebut untuk menghasilkan hasil belajar tertentu pada siswa.¹⁷

Berkaitan dengan komponen umum strategi pembelajaran, Gagne dan Briggs di dalam buku Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik menyebutnya sebagai sembilan urutan kegiatan pembelajaran, yaitu:

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian
- b. Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa
- c. Mengingatkn kompetensi pra-syarat
- d. Memberikan stimulus yaitu menyajikan materi pembelajaran
- e. Memberikan petunjuk belajar
- f. Menimbulkan penampilan siswa

¹⁶ Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.18

¹⁷ Martinis Yamin, *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*, (Jakarta: Ciputat Mega Mall, 2012), h. 68

- g. Memberikan umpan balik
- h. Menilai penampilan siswa
- i. Menyimpulkan

Sembilan urutan kegiatan pembelajaran yang merupakan komponen strategi pembelajaran yang dikemukakan ini, lebih lanjut Gagne dan Briggs menyebutnya sebagai peristiwa pembelajaran. Pada dasarnya peristiwa pembelajaran ini merupakan urutan dalam mengatur kondisi siswa untuk membantu proses belajar dalam diri siswa yaitu agar informasi yang diberikan siswa dapat diterima dan dicerna dengan baik oleh siswa.¹⁸

Dari berbagai pendapat diatas, maka peneliti mengemukakan bahwa yang dimaksudkan dengan strategi pembelajaran adalah berkenaan dengan pendekatan pembelajaran sebagai suatu cara yang sistematis dalam mengkomunikasikan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Istilah *card sort* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata, yakni “Card” dan “Sort”. *Card* berarti kartu, dan *Sort* berarti memilah. Jadi, *Card sort* yaitu strategi pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pelajaran.

¹⁸ *Ibid*, h.69

Adapun strategi pembelajaran Card Sort merupakan aktivitas kerjasama yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Gerak fisik didalamnya dapat membantu siswa menghilangkan kejenuhan.¹⁹

Selain itu dalam strategi card sort terdapat media yang berbasis visual yakni kartu itu sendiri. Penggunaan media kartu yang berbasis visual dapat mempermudah pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Melvin L. Silberman bahwa penggunaan kartu yang berdimensi visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan ingatan dari 14 hingga 38 persen.²⁰ Disamping itu strategi pembelajaran card sort yang berdimensi visual juga melibatkan dua belahan otak yakni otak kiri (kognisi) dapat mengingat informasi dan otak kanan (emosi) siswa merasa senang dengan strategi pembelajaran card sort.²¹

Pembelajaran aktif model card sort merupakan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, dimana dalam pembelajaran ini setiap siswa diberi kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, kemudian siswa mengelompok sesuai dengan kartu indeks yang

¹⁹ Raisul Muttaqin, *Active Learning 101 Cara Belajar Aktif*, (Bandung: Nusa Media, 2006), cet.III edisi revisi, h.169

²⁰ Melvin L.Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2011), edisi revisi, h.169

²¹ *Ibid*, h.171

dimilikinya. Setelah itu siswa mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusi tentang materi dari kategori kelompoknya. Disini pendidik lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan materi yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti siswa setelah presentasi selesai.

Strategi pembelajaran Card Sort ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek atau mereview ilmu yang telah diberikan sebelumnya atau mengulangi informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamisir kelas yang kelelahan.²²

Menurut Fatah Yasin, card sort (mensortir kartu) yaitu suatu strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran.²³

Strategi pembelajaran card sort dengan menggunakan media kartu dalam praktek pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami pelajaran dan menumbuhkan minat mereka dalam pembelajaran, sebab dalam penerapan strategi pembelajaran card sort guru hanya berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswanya dalam

²² Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2004), h.53

²³ A. Fatah Yasin, *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*, (Malang: UIN Malang Press, 2008),

pembelajaran, sementara siswa belajar secara aktif dengan fasilitas dan arahan dari guru, sehingga yang aktif disini bukan guru melainkan siswa itu sendiri yang harus aktif dalam pembelajaran.

Card sort yaitu motivasi dari guru, bagi kartu kosong secara acak, guru mencari kata kunci di papan, siswa mencari kata sejenis (satu tema) dengan temannya. Diskusi kelompok berdasarkan temanya, menyusun kartu di papan dan masing-masing kelompok mempresentasikannya.

2. Sejarah singkat strategi pembelajaran card sort

Strategi card sort pertama kali dipelopori oleh Dr. Melvin L. Silberman. Beliau adalah Guru Besar Kajian Psikologi Pendidikan di Tempel University, dengan spesialisasi Psikologi Pengajaran. Lulusan Brandeis University ini memiliki gelar A.M dan Ph.D di bidang Psikologi Pendidikan dan Universitas Chicago. Disamping reputasi Internasionalnya dalam proses belajar aktif. Diantara strategi yang dikembangkan dalam pembelajaran aktif adalah strategi pembelajaran Card Sort (Sortir Kartu).

3. Langkah-langkah strategi pembelajaran Card Sort

Gerakan fisik yang dominan dalam strategi card sort dapat membantu mendinamisir kelas yang jenuh dan bosan.²⁴ Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran card sort, antara lain:

²⁴ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: PT CTSD, 2002), h.30

- a. Bagikan kertas yang bertuliskan informasi atau kategori tertentu secara acak.
- b. Tempelkan kategori utama di papan atau kertas di dinding kelas
- c. Mintalah siswa untuk mencari temannya yang memiliki kertas/kartu yang berisi kategori yang sama untuk membentuk kelompok dan mendiskusikannya.
- d. Mintalah siswa untuk mempresentasikannya.²⁵

Sedangkan menurut Dedi Wahyudi, penerapan strategi pembelajaran Card Sort dilakukan dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

- a. Langkah pertama, guru membagikan selebar kartu kepada setiap siswa dan pada kartu tersebut telah dituliskan suatu materi.
- b. Langkah kedua, siswa diminta untuk mencari teman (pemegang kartu) yang sesuai dengan kosakata yang ada pada kartunya untuk satu kelompok
- c. Langkah ketiga, siswa akan berkelompok dalam satu kosakata/masalah masing-masing
- d. Langkah keempat, siswa diminta untuk menempelkan dipapan tulis bahasan yang ada dalam kartu tersebut berdasarkan urutan-urutan bahasanya yang dipegang kelompok tersebut.
- e. Langkah kelima, seorang siswa pemegang kartu dari masing-masing kelompok untuk menjelaskan dan sekaligus mengecek kebenaran urutan

²⁵*Ibid*, h.32

f. Langkah keenam, bagi siswa yang salah mencari kelompok sesuai bahasa atau materi pelajaran tersebut, maka diberi hukuman dengan mencari judul bahasan atau materi yang sesuai dengan kartu yang dipegang.

g. Langkah ketujuh, guru memberikan penjelasan/komentar dari permainan tersebut.²⁶

Menurut Melvin L. Silberman, adapun variasi dalam strategi pembelajaran card sort adalah:

a. Perintahkan tiap kelompok untuk membuat presentasi pengajaran tentang kategorinya.

b. Pada awal kegiatan, bentuklah tim. Berikan tiap tim satu dus kartu. Pastikan bahwa mereka mengocoknya agar kategori-kategori yang cocok dengan mereka tidak jelas dimana letaknya. Perintahkan tiap tim untuk memilah-milah kartu menjadi sejumlah kategori. Tiap tim bisa mendapatkan skor untuk jumlah kartu yang dipilih dengan benar.²⁷

Adapun variasi lain yang digunakan dalam strategi pembelajaran card sort adalah:

a. Dari tiap kartu terdapat tulisan soal dan jawaban di bagian atas untuk memudahkan siswa mencari kartu dengan kategori yang sesuai

²⁶<http://podoluhur.blogspot.com>, diakses 22 Maret 2009)

²⁷Melvin L.Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2011), edisi revisi, h.170

b. Media kartu yang digunakan berwarna-warni agar siswa lebih bergairah mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

4. Tujuan strategi Card Sort

Istilah tujuan secara etimologi mengandung arti arah, maksud, atau haluan. Secara terminologi, tujuan berarti sesuatu yang diharapkan tercapai setelah sebuah usaha atau kegiatan selesai.

Tujuan dari strategi pembelajaran card sort ini adalah untuk memperkuat daya ingat atau recall terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari siswa serta mengaktifkan setiap individu sekaligus membangun kerjasama kelompok dalam belajar.²⁸ Sehingga siswa benar-benar memahami dan mengingat pelajaran yang telah diberikan. Untuk itu hal-hal yang harus diperhatikan dalam prosedur penggunaan strategi pembelajaran *Card Sort* antara lain:

- 1) Kartu-kartu tersebut jangan diberi nomor urut
- 2) Kartu-kartu tersebut dibuat dalam ukuran yang sama
- 3) Jangan memberi “tanda kode” apapun pada kartu-kartu tersebut
- 4) Kartu-kartu tersebut terdiri dari “beberapa bahasan” dan dibuat dalam jumlah yang banyak atau sesuai dengan jumlah siswa.

²⁸ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM jilid 1*, (Semarang: RASAIL Media Group, 2008), h.89

5) Materi yang ditulis dalam kartu-kartu tersebut, telah diajarkan dan telah dipelajari oleh siswa. Metode ini dapat mengaktifkan siswa yang kelelahan. Metode dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam mempelajari materi yang bersifat konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, dan mereview materi.

5. Ciri-ciri strategi pembelajaran Card Sort

Dalam strategi pembelajaran card sort salah satu cirinya yaitu guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan materi yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti siswa setelah presentasi selesai. Sehingga materi yang telah dipelajari benar-benar difahami dan dimengerti oleh siswa. Ciri khas dari pembelajaran aktif model card sort ini adalah siswa mencari bahan sendiri atau materi yang sesuai dengan kategori kelompok yang diperolehnya dan siswa mengelompok sesuai kartu indeks yang diperolehnya. Dengan demikian siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam proses belajar mengajar.

6. Kelebihan dan Kelemahan strategi pembelajaran Card Sort

a. Kelebihan strategi pembelajaran Card Sort

- 1) Guru mudah menguasai kelas
- 2) Mudah dilaksanakan
- 3) Mudah mengorganisir kelas
- 4) Dapat diikuti oleh siswa yang jumlahnya banyak
- 5) Mudah menyiapkannya

- 6) Guru mudah menerangkan materi dengan baik
 - 7) Siswa lebih mudah menangkap materi dibanding dengan menggunakan ceramah
 - 8) Siswa lebih antusias dalam pembelajaran
 - 9) Sosialisasi antar siswa lebih terbangun yakni antar siswa dengan siswa lebih akrab setelah menggunakan strategi pembelajaran card sort
 - 10) Meminimalisir model ceramah yang menyebabkan siswa jenuh
- b. Kelemahan strategi pembelajaran Card Sort
- 1) Adanya kemungkinan terjadi penyimpangan perhatian siswa, terutama apabila terjadi jawaban-jawaban yang menarik perhatiannya, padahal bukan sasaran (tujuan) yang diinginkan dalam arti terjadi penyimpangan dari pokok persoalan semula.
 - 2) Banyak menyita waktu terutama untuk mempersiapkan strategi pembelajaran card sort.
 - 3) Strategi pembelajaran card sort sulit dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.

- 4) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka strategi pembelajaran card sort akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.²⁹

B. Tinjauan Tentang Kompetensi Psikomotorik

1. Pengertian Psikomotor

Prof. Suharsimi Arikunto menyebutkan bahwa perkataan psikomotor berhubungan dengan kata “*motor, sensory-motor atau perceptual motor*”. Jadi, ranah psikomotorik berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan geraknya tubuh atau bagian-bagiannya.³⁰

Definisi lain mengatakan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan psikomotorik adalah kemampuan yang menyangkut kegiatan otot dan kegiatan fisik, yaitu tekanan kemampuan yang menyangkut penguasaan tubuh dan gerak. Penguasaan tekanan kemampuan yang menyangkut kemampuan ini meliputi gerakan anggota tubuh yang memerlukan koordinasi syaraf otot yang sederhana dan bersifat kasar menuju gerakan yang menurut koordinasi syaraf otot yang lebih kompleks dan bersifat lancar.

Kawasan psikomotor berorientasi kepada keterampilan motorik yang berhubungan erat dengan anggota tubuh atau tindakan(*action*) yang

²⁹ Tim Konsorsium 7 PTAI, *Strategi Pembelajaran*, (Surabaya: Lapis PGMI, 2009), h.62

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Akasara, 2003),

memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot. Dalam literatur tujuan ini tidak banyak ditemukan penjelasannya dan lebih banyak dihubungkan dengan latihan menulis, berbicara, dan olahraga serta bidang studi yang berkaitan dengan keterampilan. Dengan demikian, maka kawasan psikomotorik adalah kawasan yang berhubungan dengan seluk-beluk yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot oleh fikiran sehingga diperoleh tingkat keterampilan fisik tertentu.³¹

Dengan demikian, maka kawasan psikomotor adalah kawasan yang berhubungan dengan seluk beluk yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot oleh fikiran sehingga diperoleh tingkat keterampilan fisik tertentu.³²

Domain psikomotor meliputi hal-hal berikut ini : (a) tingkatan penguasaan gerakan awal berisi kemampuan siswa dalam menggerakkan sebagian anggota badan. (b) tingkatan gerakan semi rutin meliputi kemampuan melakukan atau menirukan gerakan yang melibatkan seluruh anggota badan. (c) tingkatan gerakan rutin berisi kemampuan melakukan gerakan secara menyeluruh dengan sempurna dan sampai pada tingkatan otomatis.³³

³¹ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2005), h.37

³² *Ibid*, h.38

³³ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h.185

Ranah psikomotor meliputi penguasaan kemampuan yang berhubungan dengan kemampuan motorik. Ini menunjuk pada perilaku nyata yang dapat diamati, yang meliputi pola, tindakan, kegiatan, atau kebiasaan perilaku. Ranah psikomotor bersangkutan dengan keterampilan yang lebih bersifat kongkret. Walaupun demikian hal itu pun tidak terlepas dari kegiatan belajar yang bersifat mental (pengetahuan dan sikap). Hasil belajar ini merupakan tingkah laku yang nyata yang dapat diamati.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aspek psikomotorik dalam taksonomi pengajaran adalah lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, dimana sebagai fungsinya adalah untuk meneruskan nilai yang didapat lewat kognitif, dan diinternalisasikan lewat afektif sehingga mengorganisasikan dan diaplikasikan dalam bentuk nyata oleh domain psikomotorik.

2. Bentuk hasil belajar psikomotorik

Bentuk-bentuk hasil belajar psikomotorik dapat dibagi menjadi dua, yaitu : *pertama*, hasil belajar dalam bentuk keterampilan ibadah, dan *kedua* hasil belajar dalam bentuk keterampilan-keterampilan lain sebagai hasil kebudayaan masyarakat Islam.

- a. *Keterampilan ibadah*, meliputi: 1) Keterampilan dan gerakan-gerakan ibadah shalat, baik ibadah wajib maupun sunah, dalam keadaan sehat maupun sakit, dan susah maupun senang. 2) Keterampilan dan

gerakan-gerakan ibadah haji. 3) Keterampilan dalam memotong hewan kurban ketika hari raya Idul Adha.

- b. *Keterampilan-keterampilan lain*, meliputi: bidang kesenian dan kebudayaan, mengolah dan memanfaatkan alam dalam rangka memajukan dan mengembangkan kebudayaan Islam.

3. Tingkatan-tingkatan Hasil Belajar Psikomotor

1) Persepsi

Persepsi berhubungan dengan penggunaan untuk memperoleh petunjuk yang membimbing kegiatan motorik. Menunjukkan kepada proses kesadaran setelah adanya rangsangan melalui penglihatan, pendengaran, dan alat indra lainnya.

2) Kesiapan

Berkenaan dengan kesiapsediaan yang meliputi kesiapan mental, fisik, dan emosi untuk melakukan suatu kegiatan keterampilan, sebagai langkah lanjut setelah adanya persepsi.

3) Respon Terpimpin

Respon Terpimpin merupakan langkah permulaan dalam mempelajari ketrampilan yang kompleks. Ketetapan dari pelaksanaan keterampilan tersebut ditentukan oleh instruktur atau kriteria yang sesuai. Hal ini dimungkinkan karena siswa telah mempunyai persepsi dan kesediaan melakukannya.

4) Mekanisme

Yang dimaksud mekanisme disini adalah suatu penampilan keterampilan yang sudah terbiasa atau bersifat mekanis (menjadi kebiasaan tetapi tidak seperti mesin) dan gerakan-gerakannya dilakukan dengan penuh keyakinan, mantap, tertib, santun, khidmat (gerakan ibadah), dan sempurna.

5) Respons yang Kompleks

Berkenaan dengan penampilan keterampilan yang sangat mahir, dengan kemampuan tinggi. Diperlukan semua tingkatan hasil belajar sebelumnya. Kemahirannya ditampilkan dengan cepat, lancar, tepat dengan menggunakan energi yang minimum.

W.S Winkell dalam buku psikologi pengajaran menambah dua item tingkatan hasil belajar psikomotorik lagi selain lima item diatas, yaitu:

a. penyesuaian pola gerakan, mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerak dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran.

b. Kreativitas, mencakup kemampuan untuk melahirkan aneka pola gerak-gerik yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri.³⁴

4. Pengukuran Ranah Psikomotor

Pengukuran merupakan proses pengumpulan data atau informasi yang dilakukan secara objektif. Pengukuran ranah psikomotor dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan. Namun demikian, biasanya pengukuran ranah ini disatukan atau dimulai dengan pengukuran ranah kognitif sekaligus.³⁵ Misalnya dalam pembelajaran PAI, pada sub materi Fiqih bab tentang shalat, bagaimana seorang siswa mempraktekkan shalat dengan benar. Hal ini dapat diukur mulai dari pengetahuan mereka tentang pengertian shalat, pemahaman tentang rukun-rukun shalat, kemudian cara mempraktekkan shalat dengan benar disertai cara membaca bacaan shalat sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.

S. Bloom yang mengklasifikasikan tujuan pendidikan atas tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan klasifikasi B.S Bloom.³⁶

³⁴ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2004), h.279

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h.182

³⁶ Tohirin Ms, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h.156-158

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana terurai diatas adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya penguasaan siswa terhadap materi).

Tabel 2.1

Jenis, Indikator, Cara Evaluasi Prestasi

Ranah/Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
A. Ranah Cipta (Kognitif)		
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan, 2. Dapat membandingkan, 3. Dapat menghubungkan.	1. Tes tulis 2. Tes lisan 3. Observasi
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan, 2. Dapat menunjukkan kembali.	1. Tes tulis 2. Tes lisan 3. Observasi
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan, 2. Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri.	1. Tes tulis 2. Tes lisan
4. Aplikasi/Penerapan	1. Dapat memberikan contoh	1. Tes tertulis

<p>5. Analisis</p> <p>6. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh)</p>	<p>2. Dapat menggunakan secara tepat</p> <p>1. Dapat menguraikan</p> <p>2. Dapat mengklasifikasikan</p> <p>1. Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan baru</p> <p>2. Dapat menyimpulkan</p> <p>3. Dapat membuat prinsip umum</p>	<p>1. Tertulis,</p> <p>2. Pemberian tugas</p> <p>1. Tes tertulis</p> <p>2. Pemberian tugas</p>
<p>B. Ranah Rasa (Afektif)</p> <p>1. Penerimaan</p> <p>2. Sambutan</p>	<p>1. Menunjukkan sikap menerima</p> <p>2. Menunjukkan sikap menolak</p> <p>1. Kesiediaan berpartisipasi</p> <p>2. Kesiediaan memanfaatkan</p>	<p>1. Tes tertulis</p> <p>2. Tes skala sikap</p> <p>3. Obsevasi</p> <p>1. Tes skala sikap</p> <p>2. Pemberian tugas</p>

<p>3. Apresiasi (sikap menghargai)</p> <p>4. Internalisasi (pendalaman)</p> <p>5. Karakterisasi (penghayatan)</p>	<p>1. Menganggap penting dan bermanfaat</p> <p>2. Menganggap indah dan harmonis</p> <p>3. Mengagumi</p> <p>1. Mengakui dan meyakini</p> <p>2. Mengingkari</p> <p>1. Melembagakan atau meniadakan</p> <p>2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku</p>	<p>3. Observasi</p> <p>1. Tes skala sikap</p> <p>2. Pemberian tugas</p> <p>3. Observasi</p> <p>1. Tes skala sikap</p> <p>2. Pemberian tugas ekspresif (yang menyatakan sikap) dan tugas proyektif (yang menyatakan perkiraan)</p> <p>1. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif</p>
---	---	---

	sehari-hari	2. Observasi
C. Ranah Karsa (Psikomotor)		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya.	1. Tes tulis 2. Tes tindakan 3. Observasi
2. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	1. Mengucapkan 2. Membuat mimik dan gerakan jasmani	1. Tes lisan 2. Observasi 3. Tes tindakan ³⁷

Ada beberapa ahli yang menjelaskan cara mengukur hasil belajar psikomotorik, diantaranya:

Ryan menjelaskan bahwa hasil belajar kompetensi psikomotorik dapat di ukur melalui (a) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku siswa selama proses pembelajaran praktek berlangsung, (b) sesudah

³⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), h.214-216

mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap.³⁸

Cakupan pengukuran aspek psikomotorik menurut M. Arif dan Pascasarjana UNY, meliputi: (a) Meniru, mampu melakukan kegiatan-kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya (*imitation*), (b) Menyusun, mampu melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihat, hanya berdasar pada pedoman atau petunjuk saja (*manipulation*), (c) Melakukan dengan prosedur, mampu melakukan kegiatan-kegiatan yang akurat sehingga menghasilkan produk kerja yang presisi (*precision*), (d) Melakukan dengan baik dan benar serta tepat sehingga diperoleh produk kerja yang utuh (*articulation*), dan (e) Melakukan tindakan secara alami (*naturalisation*), sehingga diperlukan tahapan agar pengukuran ranah psikomotor dapat mencapai hasil yang diharapkan.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti dapat mengungkapkan bahwa dalam penilaian hasil belajar psikomotorik itu mencakup persiapan, proses, dan produk. Penilaian dapat dilakukan pada saat proses berlangsung yaitu pada waktu siswa melakukan praktek atau sesudah proses berlangsung dengan cara mengetes siswa.

³⁸ <http://podoluhur.blogspot.com/2009/02/pengembangan-perangkat-penilaian-psikomotor.html>. 10 Mei 2010

Adapun bentuk tes yang digunakan untuk mengukur aspek psikomotorik yaitu tes tindakan atau perbuatan (*Performance Assessment*). *Performance Assessment* yaitu suatu penilaian yang meminta siswa untuk mendemonstrasikan dan mengaplikasikan pengetahuan ke dalam berbagai macam konteks sesuai kriteria yang diinginkan.³⁹ Atau sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajarannya. Kriteria-kriteria yang diinginkan berhubungan dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam praktek kehidupan sehari-hari.

Menurut Maertel di dalam buku Penilaian Tingkat Kelas bahwa *Performance Assessment* memiliki dua karakteristik dasar, yaitu:

- a. Peserta tes diminta untuk mendemonstrasikan kemampuannya dalam mengkreasikan suatu produk atau terlibat dalam suatu aktivitas perbuatan.
- b. Produk dari *Performance Assessment* lebih penting daripada perbuatannya. (*performance*).⁴⁰

Wiles dan Bondi menjelaskan bahwa perilaku (kompetensi) psikomotorik terbagi menjadi empat level dan secara graduatif yang lebih tinggi dipengaruhi oleh level-level dibawahnya. Berbagai kompetensi psikomotorik tersebut lebih detail dapat dilihat dalam uraian berikut:

1. *Observing* yakni mengamati proses, memberikan perhatian terhadap step-step dan teknik-teknik yang dilalui dan yang digunakan dalam

³⁹Balitbang, *Penilaian Tingkat Kelas Pedoman Bagi Guru SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK*, (Depdiknas: Jakarta, 2003), h.59

⁴⁰*Ibid*, h.59-60

menyelesaikan sebuah pekerjaan atau mengartikulasikan sebuah perilaku.

2. *Imitating* yakni mengikuti semua arahan, tahap-tahap dan teknik-teknik yang diamatinya dalam menyelesaikan sesuatu dengan penuh kesadaran dan dengan usaha yang sungguh-sungguh. Untuk level ini perlu dukungan observing.
3. *Practicing* yakni mengulang tahap-tahap dan teknik-teknik yang coba diikutinya itu, sehingga menjadi kebiasaan. Untuk ini diperlukan kesungguhan upaya dan memperlancar langkah-langkah tersebut melalui pembiasaan terus-menerus. Untuk level ini diperlukan dukungan observing dan imitating.
4. *Adapting* yakni melakukan penyesuaian individual terhadap tahap-tahap dan teknik-teknik yang telah dibiasakannya, agar sesuai dengan kondisi dan situasi pelaku sendiri. Untuk level ini diperlukan dukungan observing, imitating, dan practicing.

Alat penilaian yang digunakan untuk mengukur domain psikomotor adalah tes penampilan atau kinerja (*performance*) yang telah dikuasai siswa, seperti:

- a) Tes *paper and pencil*. Walaupun bentuknya seperti tes tertulis, tetapi sarannya adalah kemampuan siswa dalam menampilkan karya, misalnya berupa desain alat, desain grafis, dan sebagainya.

- b) Tes identifikasi. Tes ini ditujukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi sesuatu. Misalnya menemukan bagian yang rusak atau yang tidak berfungsi dari suatu alat.
- c) Tes simulasi. Tes ini dilakukan jika tidak ada alat yang sesungguhnya yang dapat dipakai untuk memperagakan penampilan siswa, apakah dia sudah menguasai keterampilan dengan bantuan peralatan tiruan atau memperagakan seolah-olah menggunakan suatu alat.
- d) Tes unjuk kerja (*work sample*). Tes ini dilakukan dengan alat yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai atau terampil menggunakan alat tertentu.
- e) Tes penampilan atau perbuatan, baik berupa tes identifikasi, tes simulasi maupun unjuk kerja datanya dapat diperoleh dengan menggunakan daftar cek (*check list*) ataupun skala penilaian (*rating scale*). Daftar cek lebih praktis jika digunakan untuk menghadapi subjek dalam jumlah yang lebih besar atau jika perbuatan yang dinilai memiliki resiko tinggi. Skala penilaian cocok untuk menghadapi siswa dengan jumlah terbatas.⁴¹

⁴¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, h. 185-186

C. Tinjauan tentang Implementasi strategi pembelajaran Card Sort pada mata pelajaran PAI

1. Implementasi strategi pembelajaran Card Sort pada mata pelajaran PAI

Dalam Implementasi strategi pembelajaran Card Sort pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan pembelajaran yang efektif yang dikembangkan dalam suasana yang menyenangkan dan bebas dari tekanan serta indoktrinasi, dapat meningkatkan kompetensi psikomotorik siswa dan mengoptimalkan perolehan prestasi akademik dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan harapan Bobbi De Porter yang mendambakan terciptanya Quantum Teaching dalam pembelajaran yaitu “suatu metode yang menyenangkan dan nyaman yang bebas dari tekanan dan indoktrinasi”.⁴² Karena dengan adanya tekanan dalam proses belajar mengajar, seorang siswa tidak akan dapat merespon (menerima) pelajaran yang diberikan guru. Dan bila terjadi hal semacam itu, maka sia-sia dalam pembelajaran.

Dalam penerapan strategi card sort pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Balen ini dapat terprogram dalam pembuatan RPP. RPP tersebut meliputi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, dan Langkah-langkah pembelajaran.

⁴² Syarifuddin Nurdin, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Ciputat: Karya Ilmu, 2005), h.243

Adapun langkah-langkah pembelajaran card sort adalah :

- 1) Setiap siswa diberi potongan kertas atau karton yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori.
- 2) Mintalah siswa untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menemukan kartu dengan kategori yang sama.
(guru dapat mengumumkan kategori tersebut sebelumnya atau membiarkan siswa menemukan sendiri).
- 3) Siswa dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
- 4) Seiring dengan presentasi dari tiap-tiap kategori tersebut, beri poin-poin penting terkait dengan materi.⁴³

Teknik penyampaian strategi card sort ini berkaitan dengan prinsip-prinsip Quantum Teaching, yaitu:

- 1) Segalanya berbicara

Pada saat belajar, pikiran yang dapat kita kendalikan adalah pikiran sadar. Sedangkan pikiran tidak sadar tidak dapat atau sulit dikendalikan. Pikiran non sadar inilah yang sering mengajak kita jalan kemana-mana. Dengan prinsip segalanya berbicara, kita dapat mengatur ruang belajar kita sehingga nyaman.

⁴³ Hisyam Zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2007) h.53

Kita pasang potret orang-orang yang berpengaruh pada kita yang selalu menyemangati kita untuk belajar. Gunakan iringan musik yang sesuai, pengaturan yang rapi. Semacam ini membuat pikiran non sadar menyukai belajar. Pikiran non sadar mendukung pembelajaran, kombinasi ini mendorong emosi positif dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Maksud dari prinsip ini adalah segala sesuatu yang bersifat fisiologis, seperti kontak mata, gerakan tangan, ekspresi wajah, tepuk tangan, secara fisiologis seperti emosi, keinginan, perasaan takut atau senang, kemauan dan secara sosiokultural yang berwujud. Interaksi antar sesama siswa, interaksi antara guru dan peserta didik misalnya latihan, pola hidup masyarakat, bimbingan dan penyuluhan, semuanya itu akan memberikan gambaran tentang pesan belajar.

2) Segalanya mempunyai tujuan dan maksud

Semuanya yang terjadi dalam perubahan mempunyai tujuan. Sebelum kita melakukan hampir segalanya dalam hidup kita, baik secara sadar maupun tidak, kita akan bertanya pada diri kita tentang pertanyaan penting yaitu “Apa manfaatnya bagiku?” sehingga timbullah minat karena minat adalah cara yang sangat baik untuk memotivasi pada diri demi mencapai tujuan. Mulai dari pekerjaan sehari-hari yang paling sederhana hingga monumental

yang mengubah hidup, segala sesuatu harus menjanjikan manfaat pribadi agar diri termotivasi melakukannya.

3) Hargai setiap usaha

Belajar mengandung resiko. Belajar juga mengandung konsekuensi ketika peserta didik mulai melangkah untuk belajar, maka mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka untuk setiap usaha dan pekerjaan belajar yang dilakukan selalu dianggap perlu dan akan berpengaruh terhadap hasil pekerjaan yang lebih. Fungsi dari pengakuan akan berperan menciptakan perasaan nyaman dan percaya diri. Disamping itu juga dapat menciptakan lingkungan paling baik untuk membantu mengubah diri menuju arah yang diinginkan.

4) Pengalaman sebelum pemberian nama

Otak berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari. Sebelum siswa dihadapkan pada beberapa informasi dan pengalaman yang akan terjadi dalam proses belajar mengajar. Sejak awal mereka sudah mempunyai informasi dan pengalaman dengan sifat berkembang pesat dengan adanya rangsangan awal yang beragam dari keduanya, karena proses

belajar yang baik adalah pada saat peserta didik telah mengalami informasi sebelum memperoleh nama untuk apa bahan/materi yang mereka pelajari.

Penamaan merupakan hasrat alami otak untuk memberikan identitas, mengurutkan dan mendefinisikan. Penamaan dibangun atas pengetahuan dan keingintahuan peserta didik saat itu, penamaan adalah saatnya untuk mengajarkan konsep, keterampilan berfikir dan strategi belajar.

Pengalaman sebelum pemberian nama disini didefinisikan bahwa pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik sebelum mereka masuk dalam proses untuk menjadikannya output/hasil belajar yang bermanfaat mereka mendefinisikan memberi pengertian/memberi identitas terhadap sesuatu.

5) Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan

Perayaan merupakan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar. Merayakan selesainya tugas memberi perasaan keberhasilan, kesempurnaan, kepercayaan diri, motivasi untuk pekerjaan berikutnya.⁴⁴

⁴⁴Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h.100-101

Implementasi strategi card sort (sortir kartu) pada pembelajaran PAI merupakan suatu strategi yang ditempuh guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan. Dimana dalam proses penyampaian strategi sortir kartu, khususnya pada pembelajaran PAI siswa diharapkan dapat memahami dan mengamalkan pengetahuan atau ilmu mereka dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang fundamental (pokok) dalam kehidupan manusia.