



## Pengaruh Model *Card Sort* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD

Widyawati<sup>1</sup>, Bambang Hermansah<sup>2</sup>, Sylvia Lara Syaflin<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) Universitas PGRI Palembang

Email : [widyafauziah9@gmail.com](mailto:widyafauziah9@gmail.com)<sup>1</sup>, [bambang.hermansah@gmail.com](mailto:bambang.hermansah@gmail.com)<sup>2</sup>, [sylvialaras@gmail.com](mailto:sylvialaras@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh model *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Populasi penelitian ini yaitu kelas IVA dan IVB SD Negeri 01 Tanjung Rajayang berjumlah 48 siswa. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *card sort*. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Berdasarkan tes hasil belajar diketahui bahwa hasil tes siswa kelas eksperimen dengan nilai tertinggi adalah 81,95 dan nilai terendah adalah 59,44 dengan rata-rata 22,51. sedangkan hasil tes siswa kelas kontrol dengan nilai tertinggi adalah 73,06 dan nilai terendah adalah 56,67 dengan nilai rata-rata 16,36. Dari hasil perhitungan diperoleh kelas eksperimen menggunakan model *Card Sort* lebih tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh model *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD.

**Kata kunci:** *Model, Card Sort, Pembelajaran IPS*

### Abstrak

The problem in this research is is there any effect of the card sort model on the social studies learning outcomes of fourth grade elementary school students. The aim of this research is to find out whether there is an effect of the card sort model on social studies learning outcomes for fourth grade elementary school students. The population of this research is class IVA and IVB SD Negeri 01 Tanjung Raja, totaling 48 students. The learning model used in this research is the card sort model. The technique used in this research is test and documentation. Based on the learning outcomes test, it is known that the test results of the experimental class students with the highest score were 81.95 and the lowest score was 59.44 with an average of 22.51. while the test results of the control class students with the highest score were 73.06 and the lowest score was 56.67 with an average score of 16.36. From the calculation results, the experimental class using the Card Sort model is higher. This shows that there is an effect of the card sort model on social studies learning outcomes for fourth grade elementary school students.

**Keyword :** *Model, Card Sort, Social Studies Learning*

### PENDAHULUAN

Pendidikan formal di Sekolah merupakan tempat siswa mendapatkan ilmu pengetahuan melalui kegiatan belajar mengajar. Dalam proses kependidikan, kurikulum bukanlah suatu hal yang statis. Menurut (Bambang, 2022, p. 2) Pendidikan merupakan salah satu sarana yang menentukan untuk mencapai tujuan pembangunan nasional yaitu mewujudkan suatu masyarakat adil dan makmur dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Menurut (Sylvia, Lara Syaflin, 2021, p. 2) Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan manusia yang

berkompeten dan bermutu bagi Negara. Menurut (Juliansyah, 2022, p. 1) Pendidikan merupakan proses manusia dalam memperoleh pengetahuan untuk merubah kehidupan dirinya, sehingga bermanfaat untuk kepentingan semasa hidupnya. Menurut (Chamisijatin dan Permana, 2019, p. 2) Kurikulum diartikan dengan berbagai penafsiran, namun demikian secara umum ada kesamaan, yaitu kurikulum sebagai suatu program pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan tertentu. Dengan perkembangan tersebut, maka lahirlah organisasi-organisasi kurikulum yang selalu berubah-ubah yang menerapkan beberapa komponen di dalamnya.

Organisasi kurikulum merupakan pola atau desain bahan kurikulum yang tujuannya untuk mempermudah siswa dalam mempelajari bahan pelajaran dapat dicapai secara efektif. Menurut (Rini, 2017, p. 9) Tujuan pendidikan adalah bahwa Pendidikan seumur hidup sejak manusia lahir sampai dewasa, baik itu Pendidikan formal dari kecil hingga perguruan tinggi, maupun pendidikan di lingkungan masyarakat atau di tempat dia tinggal. Organisasi kurikulum tertentu sangat mempengaruhi bentuk-bentuk pengalaman apakah yang akan disajikan kepada anak-anak, dan tentunya akan mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal ini berarti setiap kurikulum yang dikelola harus bias dikembangkan dan disempurnakan agar sesuai dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta masyarakat yang sedang membangun.

Kurikulum yang baik akan mampu mengarahkan dan menjadi acuan pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum harus dilakukan secara cermat dengan prosedur yang tepat, Adapun menurut Mulyati (2019, p. 278) Kurikulum merupakan unsur yang bisa memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik.

Pembelajaran kreatif mengharuskan guru untuk mampu merangsang peserta didik memunculkan kreatifitas, baik dalam konteks kreatif berpikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu. Menurut (Pentury, 2017, p. 267) Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreatifitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa model / metode dan strategi yang variatif, misalnya kerja kelompok, pemecahan masalah dan sebagainya. Pembelajaran kreatif mengharuskan guru untuk mampu merangsang peserta didik memunculkan kreatifitas, baik dalam konteks kreatif berfikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu. Kreatif dalam berfikir merupakan kemampuan imajinatif namun rasional. Berfikir kreatif selalu berawal dari berfikir kritis yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu yang sebelumnya tidak baik.

Oleh sebab itu, guru sebagai pendidik dituntut agar bisa menciptakan kemandirian siswa dalam belajar serta dapat menimbulkan perkembangan intelektual maupun psikologis yang dapat membantu proses pembelajaran berlangsung seperti meningkatkan kualitas guru, pengadaan buku pelajaran, sarana belajar, dan model pembelajaran secara aktif melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Permasalahan yang muncul dalam mata pelajaran IPS di SDN 01 Tanjung Raja adalah masih sedikitnya guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan model pembelajaran. Menurut (Sylvia L. S., 2023, p. 6) Pada pembelajaran IPS guru menggunakan model konvensional yang membuat siswa cenderung bosan dan menggunakan media buku tematik dan dikarenakan buku siswa telah ada gambar-gambar dan lain sebagainya sebagai contoh yang ada disekitar siswa agar siswa itu sendiri lebih mudah untuk memahami materi yang dijelaskan. Menurut (Hikmah, Anwar dan Riyanto, 2018, p. 48) Menerapkan model pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas dan mempelajari materi pelajaran. Dengan adanya model

pembelajaran maka dapat memudahkan penyampaian materi kepada siswa serta dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di SDN 01 Tanjung Raja dengan melakukan wawancara terhadap 2 orang guru yaitu guru kelas IVA Ibu Nugraini Pratiwi, S, Pd. Dan guru kelas IVB Eka Sumiana, S, Pd. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS pada tema 6 yaitu Cita-citaku. Faktor yang menyebabkannya yaitu rendahnya hasil belajar IPS di Tema 6 yaitu Cita-citaku, Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar yang diperoleh dari jumlah 24 siswa yang dikatakan tuntas hanya 9 siswa sedangkan yang tidak tuntas 15 siswa yang mendapatkan nilai kurang, jadi berdasarkan persentase ketuntasan mata pelajaran IPS hanya 39% dan yang tidak tuntas 61%. Pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pelajaran IPS masih rendah yaitu 69, sehingga hasil yang diperoleh kurang memuaskan. Guru sudah menggunakan model pembelajaran interaktif namun untuk hasil belajar kurang maksimal, misalkan guru bisa menggunakan model pembelajaran yang menarik dan menantang siswa, guru masih kurang dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan, dan beberapa guru masih menggunakan model pembelajaran interaktif yang berpusat kepada guru. Dari sini peneliti memberikan solusi dan menawarkan model pembelajaran yang cocok digunakan disekolah dasar yaitu model pembelajaran *Card Sort*. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya penggunaan model pada saat proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya minat siswa pada mata pelajaran IPS. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model *Card Sort*. Adapun menurut Nurhaedah, dkk., (N.H dan W, 2021, p. 265) Mengemukakan model *Card Sort*, dengan menggunakan media kartu dalam praktek pembelajaran, akan membantu siswa dalam memahami pelajaran dan menumbuhkan motivasi dan kemampuan mereka dalam pembelajaran.

#### **METODE:**

Tempat penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 01 Tanjung raja Kecamatan Tanjung raja, Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatra Selatan. Fokus pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Adapun alasan dipilihnya SD tersebut karena pada mata pelajaran IPS pada tingkat pemahaman siswa masih rendah dan dapat dibuktikan dengan hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, jenis penelitian ini kuantitatif dimana penelitian ini menggunakan data-data yang valid dan dapat dibuktikan untuk memecahkan masalah dan digunakan untuk mencari perlakuan tertentu. Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2019, p. 2). Penelitian ini menggunakan metode *Nonequivalent Control Group Design*.

Rumus *Nonequivalent Control Group Design*.

E	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>
K	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan:

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

O1 : Tes Awal (sebelum perlakuan) pada kelompok eksperimen

O2 : Tes Akhir (setelah perlakuan) pada kelompok eksperimen

O3 : Tes Awal (sebelum perlakuan) pada kelompok kontrol

O4 : Tes Akhir (sebelum perlakuan) pada kelompok kontrol

X1 : Penerapan model *Card Sort*

X2 : Penerapan pembelajaran Konvensional.

Berdasarkan Design di atas, Dimana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan tes awal. Kedua kelompok mendapatkan perlakuan berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan model *Card Sort* dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan diakhiri dengan tes akhir untuk masing-masing kelompok

Adapun dalam penelitian ini sampel kelas IV.A siswa laki-laki 15 orang dan perempuan 9 orang, maka berjumlah keseluruhannya 24 orang. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan teknik tes dan dokumentasi. Adapun tes objektif berbentuk *multiple choice* (pilihan ganda) dengan empat pilihan jawaban (*option*) pada masing-masing soal, tersebut berjumlah 15. Masing-masing soal memiliki skor yang sama. Skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan cara membagi skor mentah siswa dengan skor maksimal dikali dengan 100. Dengan demikian minimum yaitu 0 dan nilai maksimum yaitu 100.

Adapun hasil uji coba instrument yaitu Uji Normalitas Data, data yang diperoleh baik dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol selanjutnya dapat digunakan perhitungan pada uji normalitas data dengan menggunakan *Kologorov-Smirnov Test*. Karena data akan bisa dihitung dengan uji-t apabila data tersebut berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas data kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti menggunakan program SPSS.

Uji Homogenitas dapat digunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut sama (homogen) atau tidak (heterogen). Pengujian dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kriteria yang digunakan adalah jika  $\text{Sig.} \leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan jika  $\text{Sig.} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima.

Uji Hipotesis yang diberikan dalam penelitian ini adalah ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *card sort* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Tanjung Raja. Sebelumnya telah dilakukan analisis data tes akhir dan hasilnya data tersebut berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan uji-t. kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : tidak ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajarkan menggunakan model *card sort* terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$  : ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajarkan menggunakan model *card sort* terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD.

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2013:211). Pada penelitian ini peneliti akan menguji instrumen dengan pengujian validitas isi. Uji validitas menggunakan bantuan SPSS 25. Untuk mengetahui apakah soal tersebut valid atau tidak maka jika  $r_{tabel} > r_{hitung}$  maka data tersebut dapat dikatakan valid. Sampel pada penelitian ini berjumlah 28 orang maka didapatkan bahwa  $r_{tabel} = 0.374$ . Tingkat kesukaran butir soal menunjukkan derajat kesukaran suatu soal, untuk mengetahui tingkat kesukaran soal, Daya Pembeda menurut Arikunto (2013) daya pembeda adalah kemampuan tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai.

Pembahasan:

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode *Nonequivalent Control Group Design*. yang terdiri dari data kuantitatif. Dalam design ini terdapat pretest yang dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui keadaan awal dan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah diberi perlakuan. Jumlah instrumen soal yang digunakan dalam pretest-posttest sebanyak 15 butir soal berupa pilihan ganda.

Berdasarkan hasil analisis data tes siswa setiap pertemuan didapatkan nilai tes siswa pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan yang baik yaitu nilai rata-rata pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 59,44 selanjutnya pada *posttest* 81,95 mengalami peningkatan sebesar 22,51. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol *pretest* sebesar 56,67, *posttest* sebesar 73,06 yang mengalami peningkatan sebesar 16,39. Nilai tes setiap pertemuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama mengalami peningkatan, namun nilai pada kelas eksperimen lebih mengalami peningkatan yang signifikan dari pada kelas kontrol. Melalui hasil analisis tes akhir menggunakan SPSS seperti yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya diketahui harga statistik  $t = 47,201$ ,  $df=95$  Dengan  $p\text{-value}$  sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan model *card sort* di Sekolah Dasar Negeri 01 Tanjung Raja.

Dengan penolakan ini, baik perhitungan menggunakan SPSS dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan model *card sort* terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 01 Tanjung Raja.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data mengenai pengaruh model *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri 01 Tanjung Raja, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil tes yang didapat nilai rata-rata siswa untuk kelas eksperimen setelah menggunakan model *card sort* adalah 81,95 dan nilai rata-rata tes siswa kelas control adalah 73,06. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *card sort* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dari hasil analisis data diatas ternyata terdapat pengaruh pada model *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Tanjung Raja.

## DAFTAR PUSAKA

- Alfian dkk . (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia . *Jurnal Buana Pengabdian Vol. 1 No 1, Februari 2019 ISSN 2657-0203*, 67.
- Bambang, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Pada Pembelajaran PKN Siswa Kelas V SD Negeri 2 Gelumbang. *Indonesian Research Journal on Education, Vol. 2, (2), (2022)*, 2.
- Chamisijatin dan Permana. (2019). *Telaah Kurikulum*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Devi Efa, dkk. (2020). Hubungan disiplin belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 24 Tanjung Bunga. *School Education Journal*, 346.
- Fotoni. (2019). Wawasan Pendidikan (Pendidikan Dan Pendidik) . *Fakultas Ushuluddin, Institute Agama Negeri Kendiri* , 4.
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran* . Sumatera Barat : INSAN CENDEKIA MANDIRI .
- Hikmah, Anwar dan Riyanto. (2018). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di Sma Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal pembelajaran biologi, Volume 5, Nomor 1 Mei 2018*, 48.
- Hikmah, Anwar, dan Riyanto. (2018). penerapan model pembelajaran Team Gemas Tournament terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang . *Jurnal pembelajaran biologi, Volume 5, Nomor 1 Mei 2018*, 48.
- Idris. (2018). Pengaruh Media Grafis Gambar Situs Prasejarah Tanjung Sirih Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu . *HISTORIA*, 1.
- Idris, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Peta Terhadap Minat Belajar IPS Siswan kelas IV. *Indonesia Research Journal On Education* , 3.
- juliansyah, P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 255 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1.

- Mulyati. (2019). Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran. *Journal of islamic education ISSN 2686-0767| EISSN 2685-7595 Volume I (2)*, 278.
- N.H dan W. (2021). Pengaruh pembelajaran aktif tipe card sort terhadap hasil belajar IPS siswa SD Di kota Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan Volume 11 Nomor 3, Oktober 2021 p-ISSN 2088-2092 e-issn 2548-6721*, 265.
- Pentury. (2017). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 4 No. 3 Nopember 2017*, 267.
- Permana. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Number Head Together untuk meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa pada mata pembelajaran ips sd . *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 51.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* . Jawa Barat: Alfabeta.
- Sunarsih dan Yulianti . (2021). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Active Learning* . Jawa Tengah: Lakeisha.
- Sylvia, L. S. (2023). Pemahaman Konsep IPS Pada Materi Keberagaman Budaya Kelas IV SD Negeri 196 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Pendidikan Volume 3 No 1 tahun 2023*, 6.
- Sylvia, Lara Syaflin. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 125 Palembang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2.
- Tias. (2021). *Variasi Permainan Pembelajaran Metode dan Ice Breaking* . Jawa Barat : The First On-Publisher in Indonesia .