

Pengaruh Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Di Kota Makassar

Nurhaedah¹, Syamsiah D², St. Nursiah B³, Khaerunnisa⁴, Bahar⁵

^{1,2,3,4}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

⁵Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas sawerigading Makassar

¹nurhaedah5709@unm.ac.id

²syamsiahdjaga@gmail.com

³stnursiah@gmail.com

⁴baharbethatwins@gmail.com

ABSTRAK

Pengaruh Pembelajaran Aktif tipe *Card Sort* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Kota Makassar Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPS siswa SD. 1) Bagaimanakah gambaran pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar pada siswa SD di Kota Makassar? 2) Apakah terdapat pengaruh pembelajaran aktif tipe *Card Sort* terhadap hasil belajar IPS siswa SD di Kota Makassar. Tujuan penelitian ini (1) untuk mengetahui gambaran pembelajaran aktif tipe *card sort* dan (2) hasil belajar IPS siswa (3) untuk mengetahui pengaruh pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experiment*, dengan tahap *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Variabel penelitian terdiri atas dua, yaitu variabel bebas mencakup pembelajaran aktif tipe *card sort* dan variabel terikat mencakup hasil belajar IPS. Adapun populasi penelitian ini adalah siswa. Seluruh populasi dalam penelitian merupakan subjek penelitian karena hanya terdiri dari satu kelompok dengan jumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan *t-test* dengan jenis *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS pada siswa SD penelitian ini adalah pembelajaran aktif tipe *card sort* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa SD Inpres Kota Makassar.

Kata kunci: Pembelajaran aktif, tipe *card sort*, Hasil belajar.

ABSTRACT

The Effect of Card Sort Active Learning on Social Studies Learning Outcomes of Students in Makassar City The problem in this study is the low learning outcomes of elementary school social studies subjects. 1) What is the description of the card sort type of active learning on the learning outcomes of elementary school students in Makassar City? 2) Is there an effect of active learning type *Card Sort* on social studies learning outcomes of elementary school students in Makassar City. The purpose of this study (1) to determine the description of active learning type *card sort* and (2) student social studies learning outcomes (3) to determine the effect of active learning type *card sort* on student social studies learning outcomes. The approach used in this research is quantitative with the type of *pre-experiment* research, with *pretest*, *treatment*, and *posttest* stages. The research variable consists of two, namely the independent variable includes active learning type *card sort* and the dependent variable includes social studies learning outcomes. The population of this study were students. The entire population in the study was the subject of the study because it only consisted of one group with a total of 27 students. Data collection techniques used are tests, observations and documentation. The data analysis technique used is to test the hypothesis by using a *t-test* with the type of *paired sample t-test*. The results showed that there was an effect of *card sort* active learning on social studies learning outcomes for elementary school students.

Keywords: Active learning, *card sort* type, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pada zaman yang semakin modern senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Manusia dalam memenuhi kepuasan dan kebutuhan hidupnya sangat memerlukan informasi dari perkembangan tersebut yang dapat memberi pengaruh positif maupun negatif. Perkembangan teknologi yang terjadi dibidang pendidikan dari segi kualitas maupun kuantitas juga harus ditingkatkan oleh pemerintah.

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat bagi kehidupan manusia. Secara sederhana, pendidikan bermakna sebagai usaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi bawaan peserta didik, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan. Tilaar (Erma,2018:62) mengemukakan negara maju seperti Amerika Serikat, Inggris, Kanada, Jerman, Perancis, Italia, dan Jepang sangat memperhatikan kualitas pendidikan negaranya. Pendidikan digunakan negara maju sebagai kekuatan dalam pelaksanaan pembangunan. Artinya, melalui pendidikan yang berkualitas dapat tercipta sumber daya manusia yang berkualitas agar dapat bersaing di tingkat internasional. Kualitas pendidikan yang baik sangat dipengaruhi oleh kualitas guru dalam mengajar. Pendidikan berasal dari kata *educate* (mendidik) artinya memberi peningkatan (*to elicit, to give rise to*), dan mengembangkan (*to evolve, to develop*). Dalam arti sempit, *education* atau pendidikan berarti perbuatan atau proses perbuatan untuk memperoleh pengetahuan.

Dalam UU RI Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif menggambarkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah merupakan bagian dari lembaga pendidikan yang paling strategis untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertera dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. Oleh karena itu, kualitas sekolah harus menjadi perhatian tidak hanya bagi pemerintah tetapi seluruh warga sekolah termasuk guru. Tinggi rendahnya

kualitas sekolah dapat diukur dari kualitas kegiatan pembelajaran di kelas yang dilaksanakan oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang berkualitas dapat diketahui dari interaksi antara guru dengan siswa yang menghasilkan perubahan-perubahan perilaku pada siswa terkait suatu materi pembelajaran termasuk pada materi pembelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan kepada siswa karena melalui IPS, siswa dapat belajar tentang lingkungan masyarakat dan dapat melatih sikap siswa untuk peka terhadap masalah sosial yang ada di lingkungan masyarakat. Selain itu, melalui pengajaran IPS siswa dibekali keterampilan sosial yang berguna untuk menghadapi tantangan yang ada dalam kehidupan masyarakat. Mata pelajaran IPS kerap kali di identikkan dengan hafalan atau menghafal sehingga ilmu yang diperoleh tidak tahan lama oleh karena itu diperlukan perbaikan untuk mewujudkan pembelajaran IPS yang lebih berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru SD Inpres Maccini Sombala Kota Makassar, guru memiliki kendala pada proses pembelajaran di kelas yakni terkait kurangnya keaktifan siswa terutama di kelas V. Kendala pada proses pembelajaran tersebut tidak terlepas dari faktor penyebab terjadinya masalah keaktifan siswa yang kurang. Guru mengatakan penyebab kurangnya keaktifan siswa kelas V dikarenakan faktor pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat. Guru mengakui bahwa metode pembelajaran yang telah digunakan belum mampu menciptakan keaktifan siswa pada proses pembelajaran.

Oleh karena itu, permasalahan yang terjadi dengan segera diatasi. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut terletak pada guru. Guru harus mampu memilih metode yang tepat, terutama pemilihan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran salah satunya adalah metode card sort. Sejalan dengan Pendapat Asis dan Ika (2014: 167) yang menyatakan bahwa metode card sort bagian dari pembelajaran kooperatif yang mana peserta didik bergerak secara aktif dan dinamis mencari pasangan-pasangan kartu. Pada pembelajaran aktif tipe card sort guru menggunakan media kartu yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori. kemudian siswa melakukan

usaha untuk menemukan atau memilah kartu berkategori sama, yang membuat siswa dibiasakan aktif bergerak mencari pasangan kartu yang sesuai kategorinya masing-masing. Selain itu, siswa dibiasakan untuk mencari dan menggunakan informasi dari berbagai sumber saat mensortir kartu dan diskusi kelompok. Siswa juga dibiasakan ikut berkontribusi dalam kegiatan kelompok. Kemudian, siswa dibiasakan untuk berdiskusi sesuai dengan petunjuk guru. Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat saat kegiatan diskusi, presentasi kelompok, dan evaluasi pembelajaran. Kesimpulan dari uraian di atas yaitu setiap bagian-bagian dari kegiatan pembelajaran aktif tipe card sort membuat siswa terbiasa dan termotivasi untuk aktif secara fisik maupun non fisik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada akhirnya keaktifan siswa dapat diwujudkan melalui penggunaan metode card sort yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort*

a. Pengertian Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort*

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak mengajar adalah guru yang belajar adalah siswa, hakekat pembelajaran menurut Rusman (2015: 134) menyatakan bahwa “pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran”. Pendapat lain disampaikan oleh Trianto (Aprida, 2017: 338), pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya.

Sedangkan pembelajaran yang lebih khusus pada pembelajaran aktif menurut Warsono dan Hariyanto (2013: 47) bahwa metode card sort merupakan pembelajaran yang menggunakan sebuah kartu indeks. Selain itu, Hisyam, Bermawy dan Sekar (Erma N.H dan Taat.W, 2018: 65) mengemukakan Metode card sort, dengan menggunakan media kartu dalam praktek pembelajaran, akan membantu siswa dalam memahami pelajaran dan menumbuhkan motivasi dan kemampuan mereka dalam pembelajaran, sebab dalam penerapan metode card sort, guru hanya berperan sebagai fasilitator, yang memfasilitasi siswanya dalam 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. Adapun pendapat dari Elgood (Erma N.H dan Taat.W, 2018: 65) yang mengemukakan metode card sort sebagai “exercise in which require that items should be set in order of importance or classified in some way”.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif tipe *card sort* adalah suatu proses yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan kegiatan kolaboratif, yang digunakan guru menggunakan media kartu yang berisi informasi.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Aktif tipe *Card Sort*

Marno dan M. Idris (2014: 154) menuliskan langkah-langkah pembelajaran card sort sebagai berikut:

- 1) Bagikan kertas yang berisi informasi, contoh atau langkah-langkah yang telah disusun secara sistematis dalam satu kategori tertentu atau lebih secara acak.
- 2) Biarkan siswa berbaur mencari kartu yang memiliki kertas dengan kategori yang sama.
- 3) Setelah siswa menemukan kawan-kawan dalam satu kategori, mintalah mereka berdiri berjajar sesuai urutan kategori dan menjelaskan kategori tersebut keseluruh kelas.
- 4) Setelah semua kategori dijelaskan, berilah penjelasan tentang hal-hal yang masih dianggap perlu agar semua siswa memperoleh pemahaman yang utuh.

Saefuddin dan Berdiati (2015: 167) juga menguraikan langkah-langkah pembelajaran card sort dalam bentuk RPP sebagai berikut:

- 1) Guru meminta peserta didik mempelajari materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia melalui membaca.
- 2) Peserta didik dimotivasi mengembangkan pengetahuan tentang materi melalui Tanya jawab
- 3) Peserta didik berdiskusi untuk memperdalam materi dari berbagai sumber.
- 4) Guru menyiapkan kartu/kertas yang jumlahnya sebanyak peserta didik sesuai dengan kategori daerah/provinsi di Indonesia
- 5) Peserta didik diminta untuk berdiri ditengah ruang kelas dan guru memberi contoh menyortir kartu-kartu dan memberi informasi tentang aturan mainnya.

- 6) Peserta didik diberikan masing-masing satu kartu secara acak dan meminta peserta didik bergerak dan berkeliling didalam kelas untuk menemukan kategori yang sama.
- 7) Peserta didik yang sudah menemukan kelompoknya berkumpul untuk mendiskusikan masing-masing kartu tersebut.
- 8) Guru meminta peserta didik dalam kelompok menempel masing-masing kartu pada media (kalender bekas, karton) lalu meminta peserta didik memajang hasil kerja kelompok.
- 9) Guru meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil masing-masing, Peserta didik lain boleh mananggapi atau memberi komentar.

c. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort*

1) Kelebihan

Menurut Siberman (Irham,2016:4) mengatakan bahwa kelebihan model pembelajaran card sort antara lain: a). Guru mudah menguasai kelas b). Mudah dilaksanakan, c). Mudah mengorganisir kelas, d). Dapat diikuti oleh siswa yang jumlahnya banyak, e). Guru mudah menerangkan dengan baik, siswa lebih mudah mengerti tentang materi yang diajarkan, f). Siswa lebih antusias dalam pembelajar, g). Sosialisasi antara siswa lebih terbangun yakni antara siswa dengan siswa lebih akrab.¹⁵ Artinya kelebihan model pembelajaran card sort dapat digunakan dengan kondisi kelas yang cukup maksimal karena model pembelajaran tersebut dapat mengorganisir siswa agar lebih antusias dalam belajar.

Warsono dan Hariyanto (2013: 48) kelebihan strategi *card sort* adalah minat siswa terhadap pembelajaran semakin meningkat dan hasil belajarnya cukup baik.

2) Kekurangan

Kekurangan pembelajaran aktif tipe *card sort* menurut Hosnan (2014:217) antara lain:

- a) membuat siswa kurang aktif dalam berbicara atau menyimpulkan pendapat.
- b) Membutuhkan persiapan dan media yang berupa kartu-kartu sebelum kegiatan berlangsung.
- c) Apabila guru kurang mampu mengendalikan kelas maka suasana kelas akan menjadi gaduh.

Hal yang dapat dilakukan guru untuk meminimalisir kekurangan dan menjadikan kekurangan tersebut sebagai kekuatan dari *card sort* yang digunakan yaitu guru harus merancang dengan matang rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan benar-benar memahami langkah-langkah pembelajaran aktif tipe *card sort* agar dalam pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *card sort* dapat membantu menggairahkan siswa yang merasa jenuh atau lelah terhadap pembelajaran yang telah diberikan, membina siswa untuk bekerja sama dan mengembangkan sikap saling menghargai pendapat. Kekurangan strategi *card sort* adalah membutuhkan persiapan dan media yang berupa kartu-kartu sebelum kegiatan berlangsung, menyita banyak waktu dan tidak keseluruhan siswa dapat diperhatikan dengan baik.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Sejalan dengan pendapat yang diungkapkan Sudijono (Valiant,2016:114) mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (cognitive domain) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (affective domain) dan aspek keterampilan (psychomotor domain) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran.

Menurut Hamalik (Bahar,2019:81) mengemukakan bahwa “hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”. Menurut Wingkel dalam Purwanto (Pindo,2018:123) berpendapat bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia dalam sikap tingkah lakunya”. Sedangkan Rusman (2016: 67) mengemukakan “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak

hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami pengalaman proses belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan untuk mengukur seberapa besar siswa menguasai bahan yang telah diajarkan.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (Rusman, 2016: 67) meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

1) Faktor Internal

a) Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

b) Faktor psikologis

c) Setiap individu dalam hal ini siswa ada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari diruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar dipagi hari yang udaranya masih segar dan diruang yang cukup mendukung untuk berapas lega.

b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor dari dalam diri yang

paling berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa adalah faktor kemampuan. Sedangkan faktor dari luar diri siswa yang paling berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa adalah kualitas pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada penelitian ini lebih ditekankan pada faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu kemampuan guru menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Melalui penciptaan pembelajaran yang berkualitas diharapkan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga pada akhirnya hasil belajar yang mereka peroleh dapat optimal.

3. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS di Sekolah Dasar

Istilah pendidikan IPS dalam menyelenggarakan pendidikan di Indonesia masih relatif baru digunakan. Trianto (2010: 171) mengemukakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.” Geografi, sejarah dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur social, aktivitas-aktivitas ekonomi, teknologi dan benda-benda budaya.. ilmu politik dan ekonomi tergolong kealam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi social merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Namun pada sekolah dasar cabang Ilmu-ilmu masih diajarkan secara tersirat. Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Menurut Somantri dalam Gunawan (2011:17) “pendidikan IPS dalam kepustakaan asing disebut dengan istilah social studies, social education, citizenship education, dan social science education. Sedangkan menurut Puskur (Wahyu,2019:55) menyampaikan bahwa IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep keterampilan-keterampilan

Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi

Bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan. Dengan mempelajari IPS siswa diharapkan mampu memahami makna hidup bersosial dan menjadi masyarakat yang baik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Eksperimental* dengan desain penelitian *One Group Pre Test-posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa SD di Kecamatan Minasa Tene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Sebanyak 26 Sekolah. sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan sebanyak 30 orang

Variabel bebas adalah penggunaan media interaktif animasi. Variabel terikat adalah minat belajar matematika siswa. Desain yang digunakan dalam adalah *One Group Pretest-posttest Design*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Analisis Statistik Deskriptif Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan minat siswa sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan media interaktif animasi dengan tanpa diberi perlakuan media Interaktif animasi.

Analisis Statistik Inferensial yaitu Uji Normalitas Data menggunakan *Kolmogrove-Smirnov Normality Test* untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal apabila signifikansi untuk uji dua sisi hasil perhitungan $> 0,05$. Uji Hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*. Analisis *Paired-sample t-Test* dilakukan dengan bantuan program SPSS.

HASIL & PEMBAHASAN

Pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan kuantitatif ini data akan dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian *Pre-Eksperimen* dengan desain penelitian *One Group Pretest-*

Posttest design. Hal ini disesuaikan dengan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa. Jenis penelitian ini dipilih karena calon peneliti akan memberikan perlakuan (*treatment*) dalam proses penelitian

Desain dalam penelitian menggunakan *pre-eksperimental design* bentuk *the one group pretest posttest design*. Pada desain ini terdapat satu kelas yang menjadi objek penelitian lalu diberikan pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah perlakuan diberikan

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Maccini Sombala Kota Makassar yang berjumlah 30 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Maccini Sombala Kota Makassar

Prosedur pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dokumentasi dan observasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis deskriptif dan Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik statistik ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data. Pada uji prasyarat data dilakukan uji normalitas. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis (uji-T)

Hasil Penelitian

Observasi aktivitas belajar siswa kelas V.b SD Inpres Unggulan Todopuli Kecamatan Panakukang Kota Makassar pada siklus I melalui penerapan pembelajaran matematika realistik menggunakan 2 kategori, yaitu tuntas (T) apabila mencapai persentase 70% dan tidak tuntas (TT) apabila persentasenya dibawah 70%. Aspek yang diamati terdiri dari 4 aspek yang masing-masing terdiri dari 3 tahap menjadi 12 poin indikator. Dikatakan berhasil apabila persentase pelaksanaan pada lembar observasi siswa mencapai 70% atau dalam kategori tuntas.

Aspek pengamatan aktivitas belajar siswa siklus I berada pada kategori Tidak Tuntas dengan persentase pelaksanaan 66,6%, dan pada pertemuan 2 berada pada kategori Tuntas dengan persentase

pelaksanaan 75%. Adapun aspek penilaian tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Siswa memahami masalah kontekstual yang diberikan oleh guru
 - a. Memahami dengan memperhatikan benda nyata yang diperlihatkan oleh guru
 - b. Memahami dengan berantusias untuk menggambarkan Bangun datar segitiga, persegi panjang dan layang-layang.
 - c. Memahami dengan memperhatikan media dan gambar bangun datar.
2. Siswa menyelesaikan masalah kontekstual.
 - a. Memperhatikan media yang terbuat dari karton yang diberikan oleh guru.
 - b. Mengidentifikasi masing-masing sifat bangun datar.
 - c. Siswa mengerjakan LKS sesuai dengan petunjuk pengerjaan LKS.
3. Siswa mendiskusikan dan membandingkan jawaban
 - a. Membentuk kelompok
 - b. Mendiskusikan dan membandingkan jawaban dengan teman kelompoknya
 - c. Mempresentasikan hasil diskusinya
4. Siswa menyimpulkan materi ajar
 - a. Berani mengajukan diri dalam menyimpulkan
 - b. Melibatkan diri saat guru sedang menyampaikan kesimpulan tentang materi ajar
 - c. Memberikan respon berupa menjawab dari kesimpulan guru

Hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 dapat diketahui melalui tes akhir siklus. Berdasarkan data yang diperoleh, ada 15 orang siswa dari 35 siswa kelas V.b yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 sehingga ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus I yaitu 43%. Refleksi

Pada tindakan siklus I, pembelajaran difokuskan pada peningkatan hasil belajar matematika dengan menerapkan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR). Untuk memperoleh data tentang pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan observasi dan tes. Hasil observasi dan tes selama pelaksanaan tindakan dianalisis dan didiskusikan oleh peneliti dengan guru kelas V.b sehingga adapun beberapa aspek yang perlu ditingkatkan dalam melaksanakan pembelajaran melalui penerapan Pembelajaran Matematika Realistik, yaitu:

- 1) Tahap memberikan masalah kontekstual, perlu memberikan masalah kontekstual dengan menunjukka benda nyata

- 2) Tahap mengarahkan siswa menyelesaikan masalah kontekstual, perlu menjelaskan petunjuk pelaksanaan LKS
- 3) Tahap menyimpulkan, perlu dilakukan dengan cara memberikan penjelasan kemudian meminta tanggapan atau kesimpulan dari siswa.

Aspek yang perlu ditingkatkan oleh siswa dalam melaksanakan pembelajaran matematika realistik, antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi sifat-sifat bangu datar
- 2) Mendiskusikan dan membandingkan jawaban dengan teman kelompoknya
- 3) Memberikan respon berupa menjawab dari kesimpulan guru

Berdasarkan analisis dan refleksi diatas dan mengacu pada kriteria ketuntasan yang ditetapkan, maka disimpulkan bahwa pembelajaran untuk tindakan siklus I belum berhasil dikarenakan keberhasilan siswa selama proses belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu apabila secara klasikal siswa mencapai tingkat penguasaan 70%. Dengan demikian maka kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sebagai perbaikan dari pembelajaran siklus sebelumnya.

Observasi aktivitas belajar siswa kelas V.b SD Inpres unggulan Todopuli Kecamatan Panakukan Kota Makassar pada siklus II melalui penerapan pembelajaran matematika realistic menggunakan 2 kategori, yaitu tuntas (T) apabila memperoleh persentase sebesar 70% dan tidak tuntas (TT) apabila persentasenya dibawah 70%. Aspek yang diamati terdiri dari 4 aspek yang masing-masing terdiri dari 3 tahap menjadi 12 poin indikator. Dikatakan berhasil apabila persentase pelaksanaan pada lembar observasi siswa mencapai 70% atau dalam kategori tuntas.

Aspek pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan 1 berada pada kategori baik dengan persentase pelaksanaan 75%, dan pada pertemuan 2 berada pada kategori baik dengan persentase pelaksanaan 83%. Adapun aspek penilaian tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Siswa memahami masalah kontekstual yang diberikan oleh guru
 - a. Memahami dengan memperhatikan benda nyata yang diperlihatkan oleh guru

- b. Memahami dengan berantusias untuk menggambarkan bangun datar jajargenjang, trapesium dan lingkaran
2. Memahami dengan memperhatikan media dan gambar bangun datar tersebut
3. Siswa menyelesaikan masalah kontekstual
 - a. Memperhatikan media yang diberikan oleh guru yang terbuat dari karton
 - b. Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar tersebut
 - c. Siswa mengerjakan LKS sesuai dengan petunjuk pengerjaan LKS
4. Siswa mendiskusikan dan membandingkan jawaban
 - a. Membentuk kelompok
 - b. Mendiskusikan dan membandingkan jawaban dengan teman kelompoknya
 - c. Mempresentasikan hasil diskusinya
5. Siswa menyimpulkan materi ajar
 - a. Berani mengajukan diri dalam menyimpulkan
 - b. Melibatkan diri saat guru sedang menyampaikan kesimpulan tentang materi ajar

Hasil belajar siswa siklus II dapat diketahui melalui tes akhir siklus. Berdasarkan data yang diperoleh, ada 29 orang siswa dari 35 siswa kelas V.b yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 sehingga ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus II yaitu 82%. Hal ini berarti masih ada 6 orang siswa yang belum mencapai KKM dengan persentase ketidaktuntasan yaitu, 18%. Tabel 4.8 diatas menunjukkan bahwa dari 35 siswa terdapat 6 orang siswa yang tidak tuntas dengan persentase 18% dengan nilai ketuntasan 0 – 69 sedangkan siswa yang tuntas dalam pembelajaran ada 29 siswa dengan persentase 82% dengan nilai ketuntasan 70 – 100, dengan persentase tersebut maka ketuntasan hasil belajar siswa untuk siklus II berada pada kategori baik (kategori indikator keberhasilan). Jadi, nilai hasil belajar memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70 dengan persentase 70% dari 35 orang siswa, maka kelas dianggap telah lulus secara klasikal.

Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen dengan desain penelitian *One group pre-test post-test design* yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Inpres Maccini Sombala Kota Makassar dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Analisis statistik deskriptif menjelaskan hasil belajar IPS sebelum diberikan *treatment* yaitu jumlah siswa yang mendapat nilai di atas rata-rata sebanyak 13 orang dan jumlah siswa yang mendapat nilai di bawah rata-rata yaitu 17 orang, dengan nilai tertinggi yaitu 83 dan nilai terendah 33. Selanjutnya setelah diberikan *treatment* jumlah siswa yang mendapat nilai rata-rata keatas yaitu sebanyak 18 orang dan jumlah siswa yang mendapat nilai di bawah rata-rata yaitu sebanyak 12 orang, dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 44. Dari penjelasan tersebut dapat digambarkan bahwa hasil belajar IPS siswa terlihat meningkat setelah diberikan *treatment* berupa pembelajaran aktif tipe *card sort*.

Hasil analisis statistik inferensial yang terdiri atas uji normalitas *pretest* hasil belajar IPS siswa diperoleh harga *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,200 dan uji normalitas *posttest* hasil belajar IPS siswa diperoleh harga *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,074 yang artinya lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$ sehingga didapatkan bahwa soal *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Uji hipotesis menggunakan perbandingan nilai probabilitas data didapatkan hasil dari kelas V SD Inpres Maccini Sombala Kota Makassar $\text{sig} < 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$ artinya ada perbedaan signifikan saat *pretest* (sebelum adanya *treatment*). dan hasil *posttest* (setelah adanya *treatment*). Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan penjelasan di atas pembelajaran aktif tipe *card sort* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Maccini Sombala Kota Makassar

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial serta pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa gambaran pembelajaran aktif tipe *card sort* di kelas V SD Inpres Maccini Sombala Kota Makassar telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan lembar observasi guru dan masuk dalam kategori sangat memuaskan. Kemudian hasil belajar IPS yang diperoleh siswa setelah diterapkan pembelajaran aktif tipe *card sort* lebih tinggi daripada hasil belajar IPS siswa sebelum diterapkan pembelajaran aktif tipe *card sort*.

Terdapat pengaruh penerapan pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Maccini Sombala Kota Makassar dengan saran Guru

sebaiknya menerapkan pembelajaran aktif tipe *card sort* dalam kegiatan pembelajarannya di kelas khususnya pada mata pelajaran IPS, karena pembelajaran ini terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fuad, Z., & Zuraini. (2017). Faktor-Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di SD Muhammadiyah 09 Malang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 4-5.
- Al-tabany dan Trianto, I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Arifin, z. (2016). *penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Awang, Rambu Ery Ana. 2016. *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Badrullah, d. (2016). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Kretakupa.
- Bundu, P. (2016). *Asesmen Pembelajaran*. Makassar: Hayla Press.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fadlilah, dkk. 2017. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Blok Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Balangan 1 Minggir Sleman Yogyakarta. *Skripsi* (Online). diakses 18 Januari 2018.
- Faradilla, Rizkia. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Ismail, Ayu. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- K, M. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kahfi, Ashabul. 2019. *Pengaruh Media Penggunaan Media Garis Bilangan terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Inpres Bulogading II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Komalasari, K. (2015). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Replika Aditama.
- Makmun, K. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Misbahuddin. (2014). *Analisis data penelitian statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Muhammad, Thabroni. 2011. *Belajar Dan Pembelajaran Pengembangan Wacana Dan Praktika Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*.
- Mustikasari. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pagarra, H., & Idrus, N. A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar*. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 30-40.
- Pane, A., & Pasopang, M. D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. *Journal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03 No. 2 Desember 2017(2460-2345, 2442-6997), 334.
- Pasaribu, d. s., hendri, m., & Susanti, N. (2019, juli 01). *Upaya meningkatkan minat dan hasil belajar fisika siswa dengan*

- menggunakan model pembelajaran talking stick pada materi listrik dinamis di kelas X SMAN 10 muaro Jambi. *Jurnal EduFisika, Vol. 02*, 4-5. Retrieved Desember 07, 2019
- Prabowo, A., Anggoro, R. P., Astuti, D., & Fahm, S. (2017). Interactive multimedia-based teaching material for 3-dimensional geometry. *Journal of Physics : conf. series* , 2-3.
- Rusman. (2015). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, N. (2018). Pengembangan media Berbantuan Software Swishmax Pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 72-73.
- Sarjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta : UNY Press.
- Siswanto, Budi. 2016. *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelestarian otomatis smk di kota Yogyakarta*. Jurnal pendidikan vokasi. No 1 th.6.
- Soleh, m. r., nurajizah, s., & muryani, s. (2019, september). perancangan animasi interaktif prosedur merawat peralatan multimedia pada jurusan multimedia SMK BPS & K II. *Jurnal Teknologi dan informasi*, vol. 9 no.2, 139. doi:10.34010/jati.v9i2
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan*