PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* TIPE *CARD SORT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR

Nindienny Elisye[1], Ramanata Disurya[2], Tanzimah Tanzimah[3]
[1,2,3]Pendidikan Guru sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
[1]nindiennyelisye2@gmail.com, [2]ramanatadisurya24@gmail.com, [3]tanzimah.imah@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine whether there is an influence of the Card Sort Type Active Learning Model on the Mathematics Learning Outcomes of Class V Elementary School Students. The research method used in this research is a quantitative experimental method, namely True Experimental Design. With a Posttest-Only-Control-Group Design. This design has a control class, but it cannot function fully to control external variables that influence the implementation of the experiment. The sample in this research was 57 students from classes VA and VB, using a saturated sampling technique. The data collection techniques used are tests and documentation. Judging from the research results, there are differences in the mathematics learning outcomes of the experimental class which was treated using the card sort type active learning model and the control class which did not use the card sort type active learning model. The ability of the card sort type active learning model is better than classes that do not use the card sort type active learning model. Based on the results of the hypothesis test carried out by the researcher using the t-test (independent sample t-test), the tcount was 7,884 and the tbetl value was 1.637 with α = 0.05 and df = 55, so tcount > ttable so that Ho was rejected and Ha was accepted. So it can be concluded that there is an influence of the Card Sort Type Active Learning Model on the Mathematics Learning Outcomes of Class V Elementary School Students.

Keywords: Card Sort Type Active Learning Model, Learning Outcomes, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh Model *Active Learning* Tipe *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penilitian ini merupakan metode kuantitatif eksperimen, yaitu *True Experimental Design*. Dengan desain *Posttest-Only-Control-Group Design*. Desain ini memiliki kelas kontrol, tetapi tidak bisa berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VA dan VB yang berjumlah 57 siswa, dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Tes, dan dokumentasi. Dilihat dari hasil penelitian, terdapat perbedaan hasil belajar matematika kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model *active learnin g*tipe *card sort* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan model *active learning* tipe *card sort*. Kemampuan model *active learning* tipe *card* sort lebih baik daripada kelas yang tidak menggunakan model *active learning* tipe *card* sort. Berdasarkan hasil uji

hipotesis yang dilakukan peneliti menggunakan Uji-t (*independent sampel t-tes*) diperoleh hasil t_{hitung} 7.884 dan nilai t_{tabetl} 1,637 dengan α = 0,05 dan df = 55 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh Model *Active Learning* Tipe *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Model *Active Learning* Tipe *Card Sort*, Hasil Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, sehingga setiap orang berhak memperoleh pendidikan, dan diharapkan Ia dapat berkembang dari pendidikan yang diterimanya. Pendidikan merupakan upaya membantu jiwa siswa baik lahir, batin, maupun fitrahnya menuju peradaban manusia yang lebih baik (Sujana, 2019, p. 1). Artinya pendidikan adalah suatu proses pembelajaran dimana terjadinya interaksi antar individu, guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa yang lainnya dalam lingkungan pendidikan. Yang dimaksud lingkungan pendidikan adalah tempat berlangsungnya proses pembelajaran, seperti pendidikan formal, yaitu di sekolah, dan interaksi dengan seluruh warga sekolah sebagai bagian dari lingkungan pendidikan, salah satunya adalah pendidikan Sekolah Dasar.

Menurut Darman (2020, p. 9) pembelajaran adalah suatu kegiatan sistematis yang di dalamnya tercipta interaksi secara sadar antara dua pihak, yaitu. siswa dan guru melakukan kegiatan pembelajaran. Dari pengertian tersebut menyatakan bahwa pengertian dari pembelajaran adalah suatu usaha guru dalam proses belajar untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Tujuan dari pembelajaran bagi guru yaitu agar siswa dapat mencapai hasil yang maksimal setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diajarkan.

Sesuai dengan keadaan yang terjadi banyak siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran matematika sangat menyulitkan, dan membingungkan sehingga siswa menjadi pusing dan kebingungan dalam memahami materi terutama memahami rumus-rumus, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Seperti yang dikatakan oleh Sunita, Mahendra, & Lesdyantari (2019, p. 3) matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit, tidak mudah dipahami, dan membosankan bagi siswa, karena permasalahan matematika membuat pembelajaran matematika menjadi sulit.

Menurut Putri (2019, p. 3) Guru harus memberikan perhatian khusus untuk memastikan siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peran guru sangat penting untuk membuat siswa aktif khususnya dalam penerapan materi matematika di kelas dasar, salah satunya cara menggunakan model pembelajaran aktif dan antusias, karena mata pelajaran matematika dasar

merupakan ilmu-ilmu nyata yang berkaitan dengan ilmu-ilmu dasar perhitungan.

Menurut Fajar (2020, p. 114) geometri dianggap sulit dipahami karena memerlukan kemampuan visual atau imajinasi serta kemampuan analisis yang tinggi untuk memahami benda-benda yang tidak nyata, sedangkan siswa sekolah dasar berada pada tahap penerapan konkrit dan membutuhkan benda-benda konkrit untuk memahami sesuatu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 12 Sembawa, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran matematika di kelas V masih kurang maksimal terutama pada kelas VA, karena siswa kurang konsentrasi, kurang aktif, dan kesulitan dalam menerima pelajaran yang diberikan pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai-nilai harian siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dari 57 siswa yang ada di kelas V hanya 30 siswa yang mencapai nilai di atas KKM dengan nilai 70-85 dan 27 orang yang nilainya masih rendah dan dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 70. Indikator-indikator masalahnya adalah kurangnya minat siswa terhdap pelajaran matematika, kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, rendahnya pemahaman konsep siswa tentang materi bangun ruang, serta kurangnya model pembelajaran yang menarik dan inovatif pada mata pelajaran matemtika sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata ulangan harian siswa yang masih bnyak di bawah Kriteria Ketentun Minimal (KKM).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti memberikan solusi adanya variasi dalam pembelajaran matematika untuk membantu siswa agar lebih menyukai pelajaran matematika dan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Untuk mendukung siswa agar lebih memahami pelajaran matematika materi bangun ruang, maka peneliti akan menarapkan model pembelajaran yaitu model *active learning* tipe *card sort* dalam proses pembelajaran.

Menurut Helendra, Chairani, & Desniwati (2020, p. 278) model *active learning* tipe *card sort* merupakan pembelajaran yang mampu meningkatkan siswa berpikir dan bekerjasama yang bertujuan untuk mengajarkan konsep, sifat, klasifikasi, dan fakta suatu benda atau mengevaluasi suatu informasi. Strategi ini juga dapat menekankan pada gerakan fisik yang dapat diperioritaskan untuk produksi energi di lingkungan kelas yang semakin jenuh, karena aktivitas pembelajaran yang sangat aktif. Artinya model *active learning* tipe *card sort* akan membuat siswa lebih aktif dan berpikir kritis serta dapat bekerjasama dengan baik dalam proses pembelajaran.

Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari artikel yang ditulis,

yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalah penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang didalamnya mencakup mendeskripsikan fenomena permasalahan yang diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan beberapa teori. Bagian selanjutnya dapat dipaparkan data-data ataupun fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

Bagian-bagian yang dimaksud di atas tidak harus diuraikan dalam bentuk poin-poin terpisah. Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen, dengan jenis penelitin *True Experimental DesignI*. Dengan desain penelitian *Posttest-Only-Control-Group Design*. Berikut ini merupakan skema penelitian menurut (Sugiyono, 2022).

Tabel 1 Posttest Only Control Group Design

R	**x**	**O_1**
R	**x**	**O_2**

Keterangan:

R : *Random*

O_2 : *Posttest* kelas eksperimen

X : *Treatment* atau perlakuan model *active learning tipe card sort*

O_4 : *Posttest* kelas control

Populasi dalam penelitian ini yakni seluruh kelas V SD Negeri 12 sembawa yang terdiri 2 (dua) kelas yaitu kelas VA dengan jumlah 29 siswa dan VB dengan jumlah 28 siswa. Peneliti memilih sampel tersebut dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik pengambilan sampel dari seluruh jumlah populasi yang ada. (Sugiyono, 2022, p. 85). Pada penelitian ini dalam penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti menggunakan teknik *random sampling*, sehingga didapatkan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah	Kategori
1	VA	29 Siswa	Eksperimen

2	VB	28 Siswa	Kontrol
Jumlah		57 Siswa	

Teknik pengmpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, dan dokumentasi. Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen soal penelitian, yakni uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda, untuk mengetahui apakah soal tersebut layak atau tidak dan konsisten atau tidak. Instrumen tersebut di ujikan kepada kelas VI SD Negeri 12 sembawa dengan jumlah 28 siswa. Hasil uji coba instrumen soal penelitian diperoleh 16 soal valid, dan semua soal tersebut dinyatakan reliable. Untuk uji tingkat kesukaran terdapat 5 soal dengan interpretasi mudah, 8 soal dengan interpetrasi sedang, dan 3 soal dengan interpretasi sukar.sedangkan uji daya pembeda terdapat 6 soal dengan interpretasi baik, 9 soal dengan interpretasi sangat baik, dan 1 soal dengan interpretasi cukup.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penilitian ini adalah analisis statistika yang mencakup (1) Uji Normalitas, (2) Uji Homogenitas, (3) Uji Hipotesis (*Independent Sample T-Test*). Dalam mengelola data dibantu dengan *software SPSS 25*.

Hasil teknik analisis data dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Eksperimen	.156	29	.069	.944	29	.129
	Kontrol	.163	28	.056	.946	28	.160

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas diperoleh nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,069, sedangkan nilai signifikansi *posttest* kelas kontrol sebesar 0,056. Dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol juga berdistribusi normal karena nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,069 > 0,05 dan nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 0,056 > 0,05.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	3.551	1	55	.065
	Based on Median	3.026	1	55	.088

	Based on Median and with adjusted df	3.026	1	50.790	.088
	Based on trimmed mean	3.440	1	55	.069

Berdasarkan tabel diatas nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikan sebesar 0,065. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen, karena nilai *posttest* 0,065 > 0,05.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Matematika	Equal variances assumed	3.551	.065	7.884	55	.000	27.159	3.445	20.255	34.062
	Equal variances not assumed			7.929	50.928	.000	27.159	3.425	20.282	34.036

Berdasarkan tabel perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh nilai signifikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,000 < 0,05 H_o ditolak dan H_a diterima. Dimana t_{tabel} = dengan df = N-2 dimana N = 57. Jadi, df = 55 α = 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan t_{hitung} = 7.884 ≥ t_{tabel} 1,673. Jadi, H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti model *active* learning tipe *card sort* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas V SD.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menemukan hasil temuan selama proses kegiatan pembelajaran ketika menggunakan model *active learning* tipe *card sort*, yaitu siswa dapat termotivasi dan ikut terlibat aktif saat pembelajaran berlangsung. Selama pelaksanaan pembelajaran, siswa menunjukkan

partisipasi yang aktif dan bekerja sama secara efektif dalam mencari pasangan kelompok dan diskusi kelompok dengan bantuan *card sort* pada materi bangun ruang Kelas V. Ketika menerapkan model *active learning* tipe *card sort* siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas, saat kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti melihat bahwa siswa dapat mengembangkan keterampilan mencoba berpikir dengan kritis dalam mencari informasi pasanagan kelompok yang sesuai dengan kategori yang mereka miliki. Hal ini sesuai dengan pendapat (Helendra, Chairani, & Desniwati, 2020, p. 280) model *active learning* tipe *card sort* adalah metode pembelajaran dimana siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa aktif, siswa mencoba sesuatu, mencari jawaban atas pertanyaan, membutuhkan informasi untuk memecahkan suatu masalah, atau mencari cara kerja untuk memecahkan suatu masalah, atau mencari pekerjaan untuk menyelesaikannya.

Dapat dilihat saat menggunakan model *active learning* tipe *card sort* pada mata pelajaran matematika di kelas eskperimen, siswa menjadi aktif di kelas dan juga mereka tampak memiliki rasa ingin tahu, antusias dalam mencari informasi tambahan, dan senang dengan aktivitas yang mereka lakukan. Karena dengan bantuan *card sort* bisa membantu siswa agar lebih mudah memahami materi, juga dapat merangsang siswa untuk berpikir serta siswa memahami materi yang disampaikan oleh peneliti yaitu materi bangun ruang. *Card sort* juga dapat mempermudah dalam pelaksanakan pembelajaran yang disampaikan kepada siswa pada saat pembelajaran dilaksanakan, sehingga pembelajaran di kelas dapat tercapai dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rahayu, 2022, p. 5) Tujuan model *active learning* tipe *card sort* pada dasarnya adalah untuk meningkatkan dan memperlancar rangsangan belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan baginya.

Menurut Etirosmiatiomy (2021, p. 78) Ketika menerapkan model *active learning* tipe *card sort*, kolaborasi kelompok lebih ditekankan, dimana siswa dapat berpartisipasi secara keseluruhan. Gerakan fisik membantu siswa menghindari kebosanan saat belajar.

Oleh karena itu model *active learning* tipe *card sort* dapat dikaitkan dengan mata pelajaran matematika karena matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup membosankan bagi siswa.

Dengan demikian hasil penelitian ini menemukan terdapat pengaruh penggunaan model *active learning* tipe *card* sort terhadap hasil belajar matematika di kelas V sekolah dasar yang selaras dengan teori yang digunakan dan didukung hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Desriana, Elijonnahdi, Suhaili, & Sartini (2023) dengan judul "Pengaruh *Active Learning* Tipe *Card Sort* Terhadap Hasil belajar Biologi", terdapat perbedaan dari penelitian ini yaitu penelitian ini meneliti siswa kelas X dengan pengolahan data hsil tes akhir diperoleh thitung ≥ ttabel yaitu 2,07 ≥ 1,68, maka terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan model *active learning* tipe *card sort* terhadap hasil belajar Biologi siswa kels X SMA N 1 Palembayan.

Selanjutnya, Yanita & Zulhidir (2022) dengan judul "Penerapan *Active Learning* Tipe *Card Sort* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri Teluk Sebong". Dari penelitian itu membuktikan bahwa penerapan model *active learning* tipe *card sort* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan aktivitas belajar siswa terlihat dari persentase aktivitas belajar siswa, siklus I dengan kategori aktif dan peningkatan pada siklus II dengan kategori sangat aktif.

Dapat kita simpulkan berdasarkan pembahasansan dan data di atas, telah terbukti untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu adanya kebenaran pengaruh model *active learning* tipe *card sort* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dapat diketahui rata-rata kelas eksperimen 75,55 lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol 48,39 dan ditemukan nilai t_{hitung} 7.884 > t_{tabel} 1,673, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *active learnig* tipe *card sort* terhadap hasil belajar matematika kelas V sekolah dasar. Model *active learnig* tipe *card sort* ini terbukti meningkatkan

pemahaman siswa terhadap konsep materi bangun ruang, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Siswa yang belajar dengan menggunakan *active learnig* tipe *card sort* menunjukkan kemampuan yang lebih baik, dan dapat berkolaborasi dengan teman. Selain itu, model ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa model *active learning* tipe *card sort* merupakan metode yang efektif untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang.

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut, dalam mengeksplorasi penerapan model *active learning* tipe *card sort* pada materi pelajaran lainnya selain mata pelajaran matematika, untuk melihat apakah model ini efektif di berbagai topik dan dalam berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran.* Surabaya: Guepedia.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Rahayu. (2022). *Desain Pembelajaran Aktif (Active Learning).* Yogyakarta: Ananta Vidya.

Jurnal

Desriana, Elijonnahdi, Suhaili, H., & Sartini, T. (2023). Penggunaan Active Learning Tipe Card Sort Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains, 6(2)*, 1-7.

Etirosmiatiomy. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Aktif yang Menggunakan Kartu Sortir (card-sort)di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Galeri Pendidikan*, 75-86.

Fajari, U. N. (2020). Analisis Miskonsepsi Siswa pada materi bangun datar dan bangun ruang. *Jurnal kiprah, 8(2)*, 113-122.

Helendra, H., Chairani, O., & Desniwati, D. (2020). Improve Student Learning Activities Through Out. *Published by Atlantis Press, 28(1)*, 277-281.

Lesmana, A., Sumntri, M., Handayani, H., & Novianti, Y. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning(PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(02)*, 1-12.

Putri, D. (2019). Analisis Faktor Rendahny Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V DI SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 4(2)*, 1-7.

Sujana, I. W. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1)*, 1-11.

Sunita, N. W., Mahendra, E., & Lesdyantari, E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan, 20(1)*, 1-19.

Yanita, E., & Zulhidir. (2022). Penerapan Model Active Learning Tipe Card Sort Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 005 Teluk Sebong. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(1)*, 1-8.