

Penggunaan Metode *Card Sort* pada Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Wahyu Astuti¹, Elsa Putri Ermisah Syafril²

¹SMPN 1 Saptosari, Saptosari, Gunungkidul

²Program Magister, UPY Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.412](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.412)

Submitted:

February 15, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Card Sort, Learning Outcomes, Social Sciences

ABSTRACT

Card Sort is a collaborative activity that can be used to teach concepts, classification characteristics, facts about objects or review previously given knowledge. This method invites students to learn actively and aims to make students have an independent spirit while studying and foster creativity. Through this method, it is hoped that social studies learning that is less interesting and boring can become more interesting so that it can improve student learning outcomes according to the purpose of this study, namely to improve student learning outcomes using the card sort method. This research uses classroom action research method. The subjects of this study were students of class VIII A SMPN 1 Saptosari totaling 32 students, consisting of 16 boys and 16 girls. Data collection uses a learning outcomes test technique with 10 multiple choice questions. The results showed an increase in student learning outcomes as seen from the increase in the average score from 69.2 (pre-cycle) to 72.0 (cycle I), increasing to 74.5 (cycle II). Therefore, it can be said that the use of the card sort method can slightly add to the picture of the research problem.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Elsa Putri Ermisah Syafril

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UPY Yogyakarta

Jl. PGRI I No.117, Sonosewu, Kasihan, Bantul, D.I. Yogyakarta

Email: elsaputri.es@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dirancang untuk dapat mengembangkan kompetensi peserta didik tidak hanya pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilannya, dengan harapan peserta didik dapat memiliki wawasan ilmu pengetahuan yang luas pada pembelajarannya dan memiliki sikap spiritual yang baik serta mampu mengkomunikasikan berbagai gagasan selama proses pembelajaran. Pendidikan merupakan fakta sosial yang membentuk kebiasaan atau tindakan setiap peserta didik yang menjadi bagian dari kebutuhan umum di suatu masyarakat [1]. Diera globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, menempatkan metode sebagai variabel yang mempengaruhi kehidupan [2]. Guru saat melaksanakan pembelajaran perlu menggunakan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik, menumbuhkan kreativitas peserta didik, memberikan kesempatan berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan kerja sama antarpeserta didik.

Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran [3]. Metode Pembelajaran dipilih berdasarkan dari atau dengan pertimbangan jenis strategi pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode merupakan bagian yang integral dengan sistem pembelajaran, maka

perwujudannya tidak dapat dilepaskan dari komponen sistem pembelajaran yang lain. Hal ini berarti bahwa, saat memilih metode yang dioperasikan selama interaksi belajar mengajar, senantiasa dengan mempertimbangkan komponen sistem pembelajaran yang lain. Guru harus memilih metode pembelajaran yang tepat dan dipandang lebih efektif daripada metode lain sehingga peserta didik dapat memiliki kecakapan dan pengetahuan yang maksimal. Pada penggunaan metode, seorang guru juga harus menyesuaikannya dengan kondisi dan suasana kelas, jumlah peserta didik, tingkat intelektual, perbedaan kesanggupan, dan kecepatan setiap peserta didik. Metode pembelajaran adalah cara sistematis dalam bentuk konkret berupa langkah-langkah untuk mengefektifkan pelaksanaan suatu pembelajaran[4]. Pengertian “metode” secara harfiah berarti “cara”, metode adalah suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja sistematis yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran, berupa implementasi spesifik langkah-langkah konkret agar terjadi proses pembelajaran yang efektif mencapai suatu tujuan tertentu seperti perubahan positif pada peserta didik[5]. Strategi belajar memilih dan memilih kartu (*card sort*) adalah strategi dan metode belajar dengan cara memilih dan memilih kartu (*card sort*) dengan tujuan dari strategi ini adalah untuk mengungkapkan daya ingat (*recall*) terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari peserta didik[6].

Card sort merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang objek atau *me-review* ilmu yang telah diberikan sebelumnya. Gerakan fisik yang dominan dapat membantu mendinamiskan kelas yang kelelahan[7]. Interaksi pada penggunaan metode *card sort* dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik saling membutuhkan atau saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan positif ini dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, ketergantungan tugas, ketergantungan sumber belajar, ketergantungan peranan, dan ketergantungan hadiah. Di sini, guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan materi yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti peserta didik setelah presentasi selesai. Ciri-ciri metode *card sort* adalah guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan materi yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti peserta didik setelah presentasi selesai. Dengan demikian, materi yang dipelajari benar-benar dimengerti oleh peserta didik. Ciri khas dari pembelajaran aktif dengan *card sort* ini adalah peserta didik mencari bahan sendiri atau materi yang sesuai dengan kategori kelompok yang diperolehnya dan peserta didik mengelompok sesuai kartu indeks yang diperolehnya. Dengan demikian, peserta didik menjadi aktif dan termotivasi saat proses pembelajaran.

Berdasarkan pandangan tersebut, maka penggunaan metode *card sort* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memotivasi kegiatan belajar peserta didik. Metode ini mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan bertujuan agar peserta didik mempunyai jiwa kemandirian saat belajar serta menumbuhkan daya kreativitas. Melalui metode ini diharapkan pembelajaran IPS yang kurang menarik dan membosankan dapat menjadi lebih menarik dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Hal ini juga dapat mengubah paradigma, bahwa pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan media *card sort* tersebut.

Hasil belajar dan mengajar merupakan dua hal sama pentingnya. Belajar mengacu pada subjek belajar, yaitu peserta didik, sedangkan mengajar mengacu pada apa yang harus dilakukan oleh guru dan dua hal tersebut harus ada interaksi yang baik sehingga tercapai hasil pembelajaran sesuai yang diinginkan. Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lain[8]. Perubahan tersebut juga berupa perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya[9]. Interaksi tersebut memunculkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya[10]. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan kegiatan penilaian hasil belajar dan dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pangkal dan puncak proses belajar[11].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah bagaimana guru dapat mengorganisasi kondisi praktik pembelajaran dan belajar dari pengalamannya sendiri, dapat mencobakan gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu[12]. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Saptosari, Kabupaten Gunungkidul di kelas VIIIA. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII A SMPN 1 Saptosari yang berjumlah 32 orang. Pelaku penelitian adalah penulis sebagai guru IPS dibantu oleh guru pengamat sekaligus *observer*. Penelitian ini berakhir saat terdapat peningkatan hasil belajar peserta tuntas dengan jumlah 85% peserta didik tuntas KKM. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian soal berupa tes tertulis untuk melihat hasil belajar IPS peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Prasiklus

Pada akhir pembelajaran, dilakukan tes prasiklus dengan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Pelaksanaan tes prasiklus dilaksanakan setelah pembelajaran dan didapat nilai hasil tes prasiklus sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Peserta Didik pada Prasiklus

No	Kriteria	Prasiklus	
		Jumlah	%
1.	Belum Tuntas	13	40,6%
2.	Tuntas	19	59,4%
Nilai Rerata		69,2	

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Rata-rata nilai peserta didik dengan rumus rata-rata adalah: $x = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

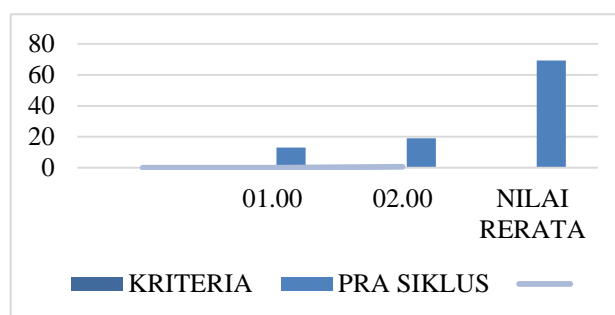
x = nilai rata-rata

N = jumlah peserta didik (aspek penilaian)

$\sum x$ = jumlah nilai rumus rata-rata, adalah: $x = \frac{\sum x}{n}$

$$x = \frac{2215}{32} = 69,2$$

Hasil belajar peserta didik pada prasiklus masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 19 peserta didik (59,4%). Hal tersebut disebabkan karena saat pembelajaran belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk diterapkan kepada peserta didik. Oleh karena itu, dilakukan tindakan selanjutnya dengan menggunakan metode pembelajaran card sort pada siklus I. Adapun diagram ketuntasan peserta didik pada prasiklus adalah seperti berikut:



Gambar 1. Nilai Peserta Didik pada Tes Prasiklus

b. Siklus I

Pada akhir pembelajaran, dilakukan tes siklus I dengan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Pelaksanaan tes siklus I melalui pemberian 10 soal pilihan ganda yang harus dikerjakan peserta didik pada saat selesai penyampaian materi dan setelah selesai pengerjaan soal, langsung dikoreksi. Setelah dikoreksi, didapat nilai hasil tes siklus I sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Peserta Didik pada Siklus I

No	Kriteria	Siklus I	
		Jumlah	%
1.	Belum Tuntas	4	12,5%
2.	Tuntas	28	87,5%
Nilai Rerata		72,0	

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Rata-rata nilai peserta didik

dengan rumus rata-rata adalah: $x = \sum \frac{x}{n}$

Keterangan:

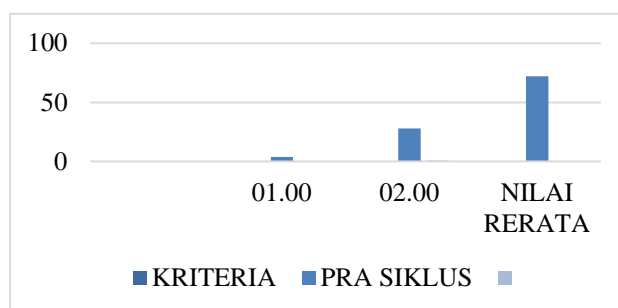
x = nilai rata-rata

N = jumlah peserta didik (aspek penilaian)

$\sum x$ = jumlah nilai rumus rata-rata, adalah: $x = \sum \frac{x}{n}$

$$x = \frac{2305}{32} = 72$$

Hasil belajar peserta didik pada siklus I yang tuntas adalah 28 orang atau 87,5% yang meningkat dibandingkan pada prasiklus, yaitu 19 orang (59,4%) atau mengalami peningkatan sebesar 28,1%. Hal tersebut disebabkan karena saat pembelajaran sudah menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk diterapkan kepada peserta didik, yaitu metode *card sort*. Peningkatan ini perlu dipertahankan dan ditingkatkan lagi sehingga perlu dilakukan siklus II. Adapun diagram ketuntasan peserta didik pada siklus I adalah seperti berikut:



Gambar 2. Nilai Peserta Didik pada Tes Siklus I

c. Siklus II

Pada siklus II, peserta didik bekerja lebih efisien saat menggunakan waktu. Hal ini dikarenakan persiapan yang dilakukan lebih baik dibandingkan siklus I. Pada akhir pembelajaran, dilakukan tes siklus II dengan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Pelaksanaan tes siklus II melalui pemberian 10 soal pilihan ganda yang harus dikerjakan peserta didik saat selesai penyampaian materi dan setelah selesai pengerjaan soal, langsung dikoreksi. Setelah dikoreksi, didapat nilai hasil tes siklus II sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Peserta Didik pada Siklus II

No	Kriteria	Siklus II	
		Jumlah	%
1.	Belum Tuntas	-	-
2.	Tuntas	32	100%
Nilai Rerata		74,5	

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Rata-rata nilai peserta didik dengan rumus rata-rata adalah: $x = \sum \frac{x}{n}$

Keterangan:

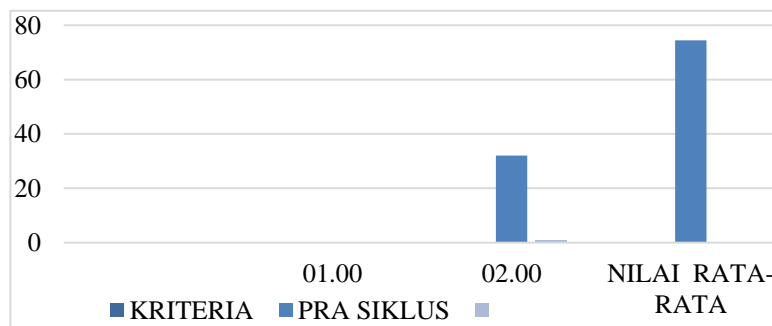
x = nilai rata-rata

N = jumlah peserta didik (aspek penilaian)

$\sum x$ = jumlah nilai rumus rata-rata, adalah: $x = \sum \frac{x}{n}$

$$x = \frac{2385}{32} = 74,5$$

Hasil belajar peserta didik pada siklus II yang tuntas adalah 32 orang atau 100%, yang meningkat dibandingkan pada siklus I yaitu 28 orang (87,5%) atau mengalami peningkatan sebesar 12,5 %. Berdasarkan hasil yang dicapai tersebut, maka hasil penelitian ini sudah mencapai keberhasilan, karena peserta didik telah mencapai ketuntasan dalam pembelajaran sebanyak 100% peserta didik. Adapun diagram ketuntasan peserta didik pada siklus II adalah seperti berikut:



Gambar 3. Nilai Peserta Didik Pada Tes Siklus II

d. Pembahasan

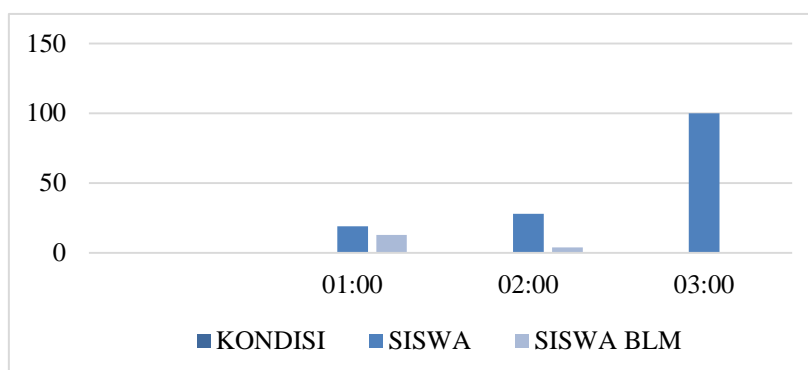
Secara keseluruhan proses, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II, dapat diketahui telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik seperti yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Kondisi	Peserta Didik Tuntas	Peserta Didik Belum Tuntas	Jumlah Nilai	Rata Rata Kelas	Daya Serap
1.	Pra Siklus	19	13	2215	69,2	59%
2.	Siklus 1	28	4	2305	72,0	88%
3.	Siklus 2	100	-	2385	74,5	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Pada nomor 1 atau prasiklus, terlihat daya serap kelas masih di bawah standar sedangkan pada nomor 2 atau siklus I, daya serap sudah mulai meningkat mencapai 88% sedangkan pada nomor 3, siklus 3, daya serap peserta didik sangat meningkat, mencapai 100%.



Gambar 4. Peningkatan Hasil Belajar dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II

4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dari 69,2 (prasiklus) menjadi 72,0 (siklus I), meningkat menjadi 74,5 (siklus II). Selain itu, terdapat juga peningkatan daya serap peserta didik dari 59% pada prasiklus menjadi 88% di siklus I dan 100% di siklus II. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan metode *card sort* dapat meningkatkan hasil belajar IPS dari peserta didik sehingga guru diharapkan dapat menggunakan metode *card sort*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Umi Kulsum. Elsa Putri Ermisah Syafri, "TikTok; Media Pembelajaran Alternatif dan Atraktif pada Pelajaran PPKn Selama Pandemi di SMP Negeri 2 Mertoyudan," *Semin. Nas. Din. Inform. Univ. PGRI Yogyakarta*, 2021.
- [2] Victor Novianto.Sriyanto, "SEM Application to Investigate Social Studies Learning and Mass Media Impacts on Assertive Behavior and Juvenile Delinquency Trends,"Departement of Teacher Education Universitas Muhammadiyah Purwokerto,Social Science Education Postgraduate," *Univ. PGRI Yogyakarta*, vol. Vol. 2 4, pp. 154–158, 2018.
- [3] Ridwan. Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- [4] Iskandarwassid & Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- [5] Sobry. Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica, 2014.
- [6] Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif Inovatif kreatif Efektif dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa, 2008.
- [7] S. A. Zaini, Hisyam. Bermawy Munthe dan Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani dan CTSD UIN Sunan Kalijaga, 2008.
- [8] T. Hakim, *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara, 2005.
- [9] Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [10] Nana. Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset, 2004.
- [11] Zainal. Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- [12] Wiriaatmadja Rochiati, *Metode Penelitian Tindakan Kelas (Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen)*. Bandung: Rosda, 2006.