



Pengaruh Metode *Card Sort* terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas V SD

Tian Syahada Nasution¹, Chairunnisa Amelia²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: tsyahadanst@gmail.com, chairunnisaamelia@umsu.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-01 Keywords: <i>Card Sort Model;</i> <i>Social Studies Learning;</i> <i>Student Creativity.</i>	This research is motivated by the learning motivation and creativity of students at Taman Pendidikan Islam Integrated Elementary School class V-B which still need to be improved. The purpose of this research is to find out whether the application of the Card Sort learning method has an influence on student learning creativity in social studies learning at the Islamic Education Park Integrated Elementary School. The subject of this research is class V-B of the Islamic Education Park Integrated Elementary School. The data obtained from observation sheets and student response questionnaires were analyzed by calculating the percentage of all indicators observed. The results of the research show that students' learning creativity after implementing the Card Sort learning method shows that on average all indicators both in terms of learning motivation and student creativity have increased, namely the influence of using the Card Sort Learning Method. From the results of data processing obtained from research on the application of the card sort method to increase student learning creativity in social studies learning class V at the Islamic Education Park Integrated Elementary School, Kec. Medan Amplas, Medan City, there is an influence using the Card Shor learning method on student learning creativity.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-01 Kata kunci: <i>Metode Card Sold;</i> <i>Pembelajaran IPS;</i> <i>Kreativitas Siswa.</i>	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh motivasi belajar dan kreativitas siswa SD Terpadu Taman Pendidikan Islam kelas V-B yang masih perlu ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan Metode pembelajaran <i>Card Sort</i> ada Pengaruhnya dalam kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPS SD Terpadu Taman Pendidikan Islam. Subjek penelitian ini adalah kelas V-B SD Terpadu Taman Pendidikan Islam. Adapun data yang diperoleh dari lembar observasi dan angket respon siswa yang dianalisis dengan menghitung persentase dari keseluruhan indikator yang diamati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa setelah dilakukan penerapan Metode pembelajaran <i>Card Sort</i> menunjukkan bahwa rata-rata seluruh indikator baik dari aspek motivasi belajar maupun kreativitas siswa mengalami peningkatan yaitu adanya pengaruh menggunakan Metode Pembelajaran <i>Card Sort</i> . Dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian penerapan Metode <i>card sort</i> untuk meningkatkan kreativitas Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, Kec. Medan Amplas, Kota Medan adanya pengaruh dengan menggunakan metode pembelajaran <i>Card Shor</i> terhadap kreativitas belajar siswa.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia. Menurut Dwi Siswoyo, dkk. (2016: 79), pendidikan memiliki fungsi menyiapkan sebagai

manusia, menyiapkan tenaga kerja dan menyiapkan warga negara yang baik. Oleh karena itu, pada suatu negara, pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk membangun bangsanya.

Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2017:7). Oleh karena itu, bicara soal pendidikan selalu dekat dengan pembelajaran. Dengan belajar diharapkan manusia berubah menjadi lebih baik khususnya dalam perbuatannya. Belajar dilakukan dengan melalui aktivitas, praktik dan pengalaman sehingga di sekolah ada istilah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan proses interaksi antara dua

unsur manusiawi, yakni siswa sebagai 2 pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subyek pokoknya (Sardiman A.M.,2017:14). Proses belajar mengajar yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan dan siswa tersebut dapat merumuskan sendiri suatu konsep yang sedang dipelajari.

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. Perubahan-perubahan perilaku siswa tersebut mengacu pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Salah satu tujuan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPS yang dikemukakan Supardi (2011: 186-187) yaitu siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, serta memecahkan masalah-masalah sosial.

Salah satu upaya yang dapat untuk memotivasi belajar dan memunculkan kreativitas siswa ialah dengan penerapan metode pengajaran yang variatif. Metode atau model pengajaran merupakan bagian dari strategi pengajaran. Model pengajaran ini penting karena merupakan kegiatan menunjukkan dan memperlihatkan komunikasi antara guru dan murid. Banyak variasi model yang telah diciptakan dalam dunia pendidikan. Pengembangan variasi terus dilakukan agar proses belajar mengajar lebih balik dan dapat mencapai tujuan. Contoh dari sekian banyak model pembelajaran ialah card sort atau memilah dalam memilih kartu. Galmbalraln yang diberikan oleh Mel Silbermen (2017:46), card sort dapat menimbulkan gerakan fisik yang dapat membantu untuk sumber energi kepada kelas yang telah letih. Metode ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu obyek, atau mengulangi informal.

Wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran IPS, meunjukkan bahwa seringkali siswa melupakan tentang materi yang baru saja disampaikan. Guru sering memberi pertanyaan diakhir menerangkan namun kebanyakan siswa tidak bisa menjawab. Seperti yang terlihat saat observasi, ketika guru selesai menerangkan tentang proses masuknya agama Hindhu dan Budha di Indonesia seperti biasa guru memberi pertanyaan tentang materi yang baru saja disampaikan dengan maksud mengetahui paham

tidaknya siswa. Ketika itu, guru mencoba bertanya kepada siswa tentang bagaimana proses masuknya kebudayaan Hindhu-Budha menurut teori walisyah dan yang terjadi ialah sebagian besar siswa terkesan gugup tidak menjawab sehingga guru melempar pertanyaan kepada siswa yang aktif.

Kondisi kelas seperti di atas menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik untuk belajar IPS. Pandangan siswa yang ada tentang mata pelajaran IPS lebih bersifat hafalan dan kurang berarti, mematahkan antusias siswa itu sendiri terhadap pelajaran. Selain itu, dari apa yang dijumpai dari pengamatan dapat juga diindikasikan bahwa kreativitas siswa saat mengikuti pelajaran sangat kurang terlihat karena siswa begitu pasif yang sangat tergantung kepada guru.

Dengan melihat permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran seperti yang telah digambarkan, maka sudah selayaknya diupayakan suatu tindakan guru untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya dengan meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif. Oleh karena itu, bertolak dari permasalahan tersebut maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian menggunakan metode card sort untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islalm.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian Ini menggunakan metode Kuantitatif dan jenis penelitian menggunakan Metode Card Sort penelitian dilaksanakan di SD Terpadu Taman Pendidikan Islam Kecamatan Medan Amplas, kota Medan, Sumatera Utara. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V SD SD Terpadu Taman Pendidikan Islam yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah 26 siswa, sebagai kelas Pre-test dan Post-test, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan Teknik total Sampling.

Instrumen yang digunakan pada penelitian berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), LKPD, soal, lembar observasi kreativitas Belajar, dan rubrik penskoran meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. Teknik pengambilan data yaitu berupa tes awal (Pre-Test) dan tes akhir (Pos-Test) dengan jumlah soal sebanyak 15 soal. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan, Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif dengan Software SPSS.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

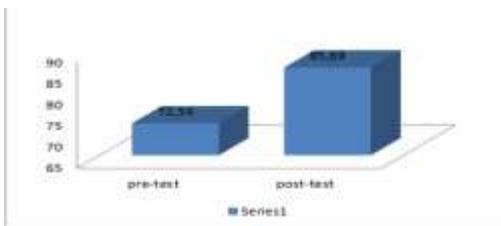
A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan Software adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Statistik Deskripti

Data	Jumlah Siswa	Min	Max	Total
Pre-test	26	40	88	72.54
Post-test	26	68	99	85.69

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil Pre-Test dengan nilai minimum sebesar 40, nilai maksimum sebesar 88, nilai rata-rata sebesar 72.54, sedangkan nilai Post-Test diperoleh nilai minimum sebesar 68, nilai maksimum 99, nilai rata-rata 85,69, dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:



Gambar 1. Diagram rata-rata skor pre-test dan post-test Kreativitas Belajar Siswa

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kreativitas Belajar Menggunakan Metode Card Sort	Pre-test menggunakan Model Konvensional	0.194	26	0.013	0.844	26	0.001
	post-test menggunakan Metode Card Sort	0.101	26	.200 [*]	0.968	26	0.575

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output hasil uji Normalitas pada Kolmogrov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk Pre-test 0.013 > 0.05, post-test 0.200 > 0.05, karena seluruh nilai sig > 0.05 maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Hasil Kreativitas Belajar Menggunakan Metode Card Sort	Equal variances assumed	.037	.848	7.265	99	.000	18.570	2.281	12.006	21.134	
	Equal variances not assumed			7.275	38.829	.000	18.570	2.278	12.012	21.127	

Berdasarkan Tabel diatas nilai signifikansi 2-sided Equal Variance assumed adalah 0.000 < 0.05 berdasar kriteria pengujian maka Ho ditolak dan Ha diterima, berarti terdapat pengaruh Metode Card Sort Terhadap Kreativitas Belajar Siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan, terdapat nilai minimum sebesar 40, kemudian nilai maksimum sebesar 88, sedangkan nilai rata-rata sebesar 72,54. Adapun nilai post-test memperoleh nilai minimum sebesar 68, nilai maksimum 99, dan nilai rata-rata sebesar 85,69. Selanjutnya peneliti melakukan Uji Normalitas menggunakan SPSS. Output hasil uji Normalitas pada Kolmogrov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk Pre-test 0.013 > 0.05, post-test 0.200 > 0.05, karena seluruh nilai sig > 0.05 maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal. Kemudian peneliti melakukan Uji Hipotesis dengan hasil nilai signifikansi 2-sided Equal Variance assumed adalah 0.000 < 0.05 berdasarkan kriteria pengujian maka Ho ditolak dan Ha diterima, berarti terdapat pengaruh Metode Card Sort Terhadap Kreativitas Belajar Siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

- Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, Kec. Medan Amplas, Kota Medan mengalami peningkatan setelah dilakukan penerapan Metode card sort.
- Dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian penerapan Metode card sort untuk meningkatkan kreativitas Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, Kec. Medan Amplas, Kota Medan aspek kreativitas belajar yang diamati mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh dari lima indikator Kreativitas belajar pada Pre-test sebesar 72.54 meningkat menjadi post-test 85.69.
- Kreativitas Belajar siswa dikelas Post-test dalam menggunakan Metode pembelajaran Card Sort mengalami peningkatan yang sudah memenuhi standart KKM. Dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa

pada kreativitas Belajar Siswa sudah meningkat dan proses belajar siswa lebih baik dan efektif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, perlu kiranya peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Siswa kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam menunjukkan tanggapan yang baik setelah dilaksanakan Metode pembelajaran card sort. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran tersebut pada pembelajaran selanjutnya.
2. Model pembelajaran card sort dapat diterapkan sebagai salah satu strategi untuk memotivasi belajar dan memunculkan kreativitas siswa khususnya pada pembelajaran IPS.
3. Peneraan Metode card sort dalam pembelajaran hendaknya direncanakan dengan baik dan dilakukan dengan pengelolaan waktu yang tepat sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai tahapan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung :Widina Bhakti Persada.
- Asis Saefuddin dan Ika Berdiati. (2018). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimyati & Mudjiono. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwi Siswoyo, dkk. (2017). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Effendi, M. (2016). Integrasi pembelajaran active learning dan internet-based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283-309.
- Elgood, C. (2015). *Using Management Games*. United Kingdom: Gower Publishing Ltd.
- Gianistika, C. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Cengkong II Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang Tahun Akademik 2021/2022. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 181-190.
- Isnawati, N. &. (2015). Kemandirian belajar ditinjau dari kreativitas belajar dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal pendidikan ilmu sosial*, 25(1), 128-144.
- Nasem. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Realistic Mathetmatic Education (RME) Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 73-81.
- Piskurich, G. M., Peter B., dan Brandon H. (2018). *The ASTD Handbook of Training Design and Delivery*. United States of America: Mc Graw-Hill Companies.
- Setyowati, D. &. (2016). Pengaruh minat, kepercayaan diri, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika.. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 5(1), 66-72.
- Somantri, M. N. (2018). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda.
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Tanjung, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82-91.