

## Original Article

### Penerapan Metode Pembelajaran *Card Sort* pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa kelas X di SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau

Resi Tri Andra<sup>1✉</sup>, Isbandiyah<sup>2</sup>, Agus Susilo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Silampari, Jl. Mayor Toha, Air Kuti, Kec. Lubuklinggau Timur 1, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan.

Correspondence Author: resitriandra.o8@gmail.com✉

#### Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar sejarah siswa kelas X SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau setelah diterapkan metode pembelajaran *Card Sort*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes (*pre-test* dan *post-test*). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Sejarah dalam materi kerajaan Singasari siswa kelas X SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau setelah diterapkan metode *card sort* secara signifikan tuntas. Hal ini dapat dilihat bahwa hasil nilai rata-rata pada saat tes awal (*pre-test*) adalah 58,88 meningkat pada tes akhir (*post-test*) menjadi 83,25. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji t diperoleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung} = 6,59$  dan  $t_{tabel} = 1,71$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci:** Card Sort, Hasil Belajar, Sejarah

#### Abstract:

This research aims to determine the completeness of the history learning outcomes of class X SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau after applying the Card Sort learning method. The sampling technique uses saturated sampling. Data collection was carried out using test techniques (*pre-test* and *post-test*). Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the results of learning History in the Singasari kingdom material for class X it can be seen that the average score in the initial test (*pre-test*) was 58.88, increasing in the final test (*post-test*) to 83.25. Based on the results of the analysis using the t test, it is obtained that  $t_{count} \geq t_{tabel}$ , namely  $t_{count} = 6.59$  and  $t_{tabel} = 1.71$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.

**Keywords:** Card Sorting, History, Learning Results.



<https://jim.usk.ac.id/sejarah>

## Pendahuluan

Pendidikan menurut merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran. Dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah, peran guru sangatlah penting. Guru sebagai pengajar mempunyai tanggung jawab atas terselenggaranya proses pembelajaran (Susilo & Sarkowi, 2018). Pembelajaran menurut Rohmah (2017:194) pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Menurut Dishinta (2020:163) bahwa pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction*, yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi perantara yang membantu membimbing dan mengelola kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu dibutuhkan proses pembelajaran yang menyenangkan disekolah akan membangkitkan rasa kegembiraan dan menjadi modal utama dalam menciptakan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang dipelajari.

Pendidikan Sejarah menurut Martha (2023:165) merupakan salah satu ilmu sosial yang tidak mudah dipahami begitu saja. Anggapan tersebut kurang lebih sering kita dengar di berbagai kalangan. Bahkan, dalam pemahamannya, sering terjadi ketimpangan antara pemahaman sejarah dengan arkeologi, filologi dan antropologi. Padahal masing-masing ilmu tersebut mempunyai metode dan bidang kajian yang sangat berbeda. Sejarah terdapat dalam kurikulum sekolah, yang mana sejarah harus dipahami tidak hanya secara metodologis, melainkan dimengerti secara paedagogis (Miftakhuddin, 2021:2). Proses pembelajaran Sejarah memerlukan model pembelajaran yang bervariasi karena setiap model pembelajaran belum tentu dapat digunakan dalam semua materi. Kenyataan yang terjadi pada saat ini di kelas, dalam mengajar guru kurang memahami metode-metode pembelajaran yang digunakan serta tidak adanya penggunaan media pembelajaran. Karena alasan tersebut dapat memberi pengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru bertanggung jawab pada proses pembelajaran dengan mengawas dan membimbing agar terselenggarakannya proses belajar mengajar yang baik, di mana guru dituntut dapat membawa perubahan dalam penerapan metode pembelajaran (Susilo & Irwansyah, 2019).

Metode pembelajaran menurut Rai (2017:181) merupakan bagian dan strategi intruksional, metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Banyak metode pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam menyajikan pelajaran kepada siswa-siswa, seperti metode ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, penampilan, metode studi mandiri, pendidikan terprogram, latihan sesama teman, simulasi, karyawisata, induksi, deduksi, simulasi, studi kasus, pemecahan masalah, insiden, seminar, bermain peran, proyek, praktikum dan lain-lain. Saat ini banyak problem dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikarenakan Kenyataan di atas menunjukkan bahwa kemampuan

berpikir tinggi dalam belajar IPS masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan kurikulum. Siswa sangat jarang mengajukan pertanyaan pada guru sehingga guru asyik sendiri menjelaskan apa yang telah disiapkannya, dan siswa hanya menerima saja yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran cenderung terjadi dalam satu arah, aktivitas pembelajaran lebih banyak guru dibanding interaksi di antara siswa ([Susilo, 2020:23](#)). Permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran di kelas yaitu masih rendahnya hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Pasalnya, banyak pendidik yang masih mengandalkan metode pengajaran yang monoton seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas saat merancang pembelajaran di kelas. Model ceramah yang diterapkan belum mampu menimbulkan keaktifan maupun kreativitas peserta didik. Sifat kritis yang ada pada peserta didik belum muncul secara maksimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan melakukan wawancara kepada bapak Argani Susanto, S.Pd. guru yang mengajar di SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau pada tanggal 29 November 2023 diketahui hasil belajar siswa kurang optimal. Dalam pembelajaran siswa kurang antusias, sibuk dengan kegiatan masing-masing seperti mengobrol dan bercanda dengan temannya, hal ini bukan dibiarkan tetapi diakibatkan dari metode pembelajaran yang digunakan guru selama ini sehingga gurupun kurang memperhatikan siswa posisi di bagian belakang. Serta diketahui bahwa hasil nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas X mata pelajaran sejarah masih di bawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Dari 24 siswa kelas X hanya 9 siswa (36%), sedangkan sisanya sebanyak 15 siswa (64%) masih belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Selain itu siswa kurang dapat bekerja sama dengan orang lain dan cenderung malu bertanya ketika ada hal yang belum dimengerti dan kurang aktifnya siswa dalam belajar terutama saat penerapan metode pembelajaran yang meminta kerja sama siswa untuk saling membantu menjawab pertanyaan yang tidak bisa dijawab mengenai materi yang telah dipelajari dan beberapa siswa kurang memberikan kontribusinya dalam kelompok belajar, tanpa inisiatif untuk ikut menyelesaikan tugas yang diberikan.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa penerapan metode pembelajaran belum diterapkan secara maksimal. Adapun saat diberikan pertanyaan oleh seorang guru, hanya siswa yang pandai-pandai saja yang menjawab, dan hanya siswa yang duduk paling depan yang memperhatikan guru, sedangkan sebagian siswa yang duduk di deretan belakang hanya asik sendiri dan asik mengobrol dengan temannya. Pada akhir pembelajaran setiap siswa diberikan soal dan ternyata hasil evaluasi siswa sebagian besar di bawah KKM. Sejalan dengan hal tersebut maka perlu adanya upaya perbaikan agar lebih menarik dan mendorong siswa untuk belajar, salah satu alternatif metode pembelajaran yang peneliti ajukan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Card Sort*.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh sebagai tujuan dari belajar yang dilakukannya dan perubahan tingkah laku siswa yang diharapkan menjadi lebih baik setelah melakukan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran masih sering dijumpai adanya kecenderungan siswa untuk tidak mau bertanya meskipun belum paham akan materi yang disampaikan oleh guru. Ketika guru bertanya tentang materi yang belum dipahami oleh siswa, siswa hanya diam. Maka dalam proses belajar mengajar diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan belajar yang ditentukan.

Permainan *Card Sort* menurut [Widianto \(2019:20\)](#) berasal dari bahasa Inggris “Card” yang berarti kartu dan “Sort” yang dapat diartikan memilih/memilah. Dari tata bahasa *Card Sort* adalah memilih kartu secara acak. Permainan *Card Sort* merupakan

gabungan antara tehnik pembelajaran aktif individu dengan tehnik pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan kartu. [Warsono \(2012:47\)](#) mengatakan *Card Sort* adalah permainan yang membantu mendinamiskan kelas yang membosankan. Dalam pembelajaran ini *Card Sort* adalah sebuah metode dimana siswa akan memilih kartu secara acak yang bertuliskan kata kunci tema atau subtema yang akan dibahas dalam proses pembelajaran dalam kelas sehingga tidak membuat jenuh siswa. [Hanifah \(2018:22\)](#) mengatakan bahwa *Card Sort* adalah permainan menyusun kartu yang berisi tema tertentu untuk membuat pembelajaran lebih dinamis. Jadi permainan *Card Sort* adalah permainan yang memaksa siswa untuk mengambil kartu (tema) yang akan dikembangkan dengan memanfaatkan sumber pendukung berupa buku dan LKS untuk dibuat laporan yang akan dipresentasikan didepan kelas baik secara individu maupun kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar sejarah siswa kelas X SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau setelah diterapkan metode pembelajaran *Card Sort*.

### Kajian Pustaka

Belajar adalah proses yang berlangsung seumur hidup, yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk mencapai perubahan perilaku tertentu baik yang dapat diamati secara langsung maupun tidak. Menurut [Sudrajat \(2021:253\)](#), proses belajar berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik ([Emda, 2018; Arifin, 2017](#)). Proses belajar yang efektif melibatkan pengamatan, pengalaman, penyelidikan, dan kegiatan mandiri, yang dapat mengarah pada perubahan perilaku yang relatif permanen. Pembelajaran adalah proses interaktif antara peserta didik dan pendidik dengan bahan ajar dan metode penyampaian yang terjadi dalam lingkungan belajar. [Indriyani \(2019:18\)](#) dan [Pane \(2017:334\)](#) menyatakan bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik dan mencakup berbagai metode yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa. Proses pembelajaran melibatkan dialog interaktif dan usaha sadar dari pendidik untuk membantu dan membimbing siswa.

Hasil belajar mencakup perubahan perilaku komprehensif yang diperoleh setelah proses pembelajaran. [Winardi \(2018:82\)](#) dan [Purwaningsih \(2023:423\)](#) mengartikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui angka atau skor yang mencerminkan perubahan dalam keaktifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik ([Susanto, 2013; Jasmiati, 2023](#)). Ranah hasil belajar dibagi menjadi kognitif, afektif, dan psikomotorik. [Arifudin \(2023:15\)](#) menyebutkan bahwa ranah kognitif meliputi kemampuan berpikir dan pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan perasaan, sedangkan ranah psikomotorik melibatkan keterampilan fisik. Taksonomi Bloom mengklasifikasikan ranah kognitif menjadi enam tingkat: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi ([Darsini, 2019](#)).

Metode pembelajaran Card Sort digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Menurut [Mawardi \(2022:478\)](#) dan [Irwanti \(2023:383\)](#), Card Sort melibatkan siswa dalam kegiatan kolaboratif untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi. Metode ini membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik melalui partisipasi aktif dan gerakan fisik. Pembelajaran sejarah membantu siswa memahami kejadian-kejadian masa lalu, yang penting untuk memahami perilaku manusia masa kini dan masa depan. [Sumiyati \(2021:207\)](#) dan [Dangu \(2022:472\)](#) menyatakan bahwa sejarah adalah studi tentang masa lalu yang memberikan pemahaman mendalam tentang perkembangan manusia. Dengan mempelajari sejarah, siswa dapat merekonstruksi peristiwa masa lalu dan memahami dampaknya pada masa kini.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi terkendali. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain pre-eksperimental, menggunakan desain one group pre-test dan post-test. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah metode pembelajaran Card Sort, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau pada kelas X selama satu bulan, mulai dari akhir Februari hingga akhir Maret pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau tahun ajaran 2023/2024. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, di mana seluruh populasi digunakan sebagai sampel karena jumlahnya relatif kecil. Data dikumpulkan menggunakan teknik tes, yang terdiri dari pre-test dan post-test. Tes ini bertujuan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, dan kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan metode Card Sort. Instrumen tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda sebanyak 40 soal tentang materi pembelajaran Kerajaan Singasari.

Validitas tes diukur menggunakan koefisien korelasi point biserial. Instrumen dianggap valid jika mampu mengukur dengan tepat apa yang seharusnya diukur. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 40 soal yang diuji, 35 soal dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus KR-20, dengan hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,85, yang berarti instrumen tersebut memiliki reliabilitas sangat tinggi dan dapat dipercaya sebagai alat ukur. Daya pembeda setiap butir soal dihitung untuk menentukan sejauh mana butir soal tersebut mampu membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang mampu. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki daya pembeda yang baik atau sangat baik. Tingkat kesukaran setiap butir soal dihitung untuk memastikan bahwa soal-soal tersebut tidak terlalu mudah atau terlalu sulit. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal berkategori sedang, dengan beberapa soal berkategori mudah. Dari hasil analisis yang meliputi validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran, diperoleh bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini layak dan dapat dipercaya sebagai alat pengukur hasil belajar siswa.

## Hasil

Penelitian ini dilaksanakan secara langsung oleh peneliti pada tanggal 29 Februari 2024 s/d 29 Maret 2024 di SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau dengan menggunakan satu kelas sebagai sampel, yaitu kelas X yang berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 14 perempuan. Pada penelitian ini penerapan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *Card Sort*. Pada penelitian ini, peneliti memperoleh data dengan menggunakan tes tertulis. Namun, sebelum pelaksanaan penelitian dimulai, soal yang akan digunakan untuk tes tertulis terlebih dahulu dilakukan uji coba. Uji coba instrumen mempunyai tujuan untuk mengetahui kualitas soal yang akan digunakan sebagai instrumen untuk mengambil data dalam proses penelitian uji coba instrumen untuk mengambil data dalam proses penelitian uji coba instrumen dilakukan pada 1 Maret 2024 yang diujikan di kelas XI SMA Negeri Al-Ikhlas Lubuklinggau terdiri dari 24 siswa. Soal yang diujikan berjumlah 40 soal berbentuk pilihan ganda, berdasarkan hasil uji coba instrumen, diperoleh soal yang valid berjumlah 35 soal. Oleh karena itu hanya ada 35 soal yang dapat digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*.



Penelitian ini menggunakan metode *Card Sort*. Jumlah pertemuan yang dilakukan adalah sebanyak empat kali pertemuan tatap muka, dengan rincian satu kali pertemuan untuk dilakukan uji coba instrumen, satu kali pertemuan pemberian tes awal (*Pre-Test*), dua kali pertemuan proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Card Sort* dan satu kali pertemuan sebagai pelaksanaan tes akhir (*Post-Test*). Data hasil penelitian didapatkan dari data hasil tes kemampuan awal (*Pre-Test*) dan tes kemampuan akhir (*Post-Test*). Sebelum pembelajaran metode pembelajaran *Card Sort* dalam materi kerajaan Singasari dimulai peneliti terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara belajar menggunakan metode *card sort* tersebut. Mengingat metode tersebut belum pernah diterapkan di kelas yang menjadi sampel penelitian. Dalam pembelajaran sejarah di SMA, penting untuk mengukur kemampuan awal siswa mengenai kerajaan Singasari sebelum pembelajaran dimulai. Ini mencakup pengetahuan dasar, keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan analisis sejarah, serta sikap dan minat terhadap sejarah. Setelah mengetahui kemampuan awal, guru dapat menggunakan metode *Card Sort* dalam dua pertemuan untuk membantu siswa memahami dan mengingat informasi tentang Kerajaan Singasari secara aktif. Pada akhir pembelajaran, dilakukan tes kemampuan akhir (*Post-Test*) untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang kerajaan Singasari, serta menilai keberhasilan metode *Card Sort* yang digunakan. Langkah-langkah ini penting untuk memastikan siswa memahami materi Kerajaan Singasari secara mendalam dan menyeluruh.

#### Data Hasil Tes Awal (*Pre-Test*)

Penelitian ini dimulai dengan pelaksanaan tes awal atau *Pre-Test*. Tujuan dari pemberian tes awal adalah untuk mengevaluasi kemampuan awal setiap siswa dalam memahami materi tentang kerajaan Singasari. Tes tersebut terdiri dari 35 soal pilihan ganda dan dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2024. Berdasarkan hasil perhitungan tes awal, rekapitulasi hasil tes awal siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Data Tes Awal (*Pre-Test*)

Nilai	Keterangan	<i>Pre-Test</i>	
		Frekuensi	Persentase
≥ 70	Tuntas	3	12,50%
< 70	Belum Tuntas	21	87,50%
Jumlah		24 Siswa	100%
	Nilai Rata-Rata	58,88	

Berdasarkan hasil penelitian data dari hasil tes awal pada tabel 4.1 dapat disimpulkan terdapat 3 (12,50%) siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditetapkan yaitu 70 dan siswa yang mendapat nilai <70 dengan kriteria tidak tuntas yaitu 21 (87,50%) siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diterapkan metode pembelajaran *Card Sort* dalam kategori belum tuntas.

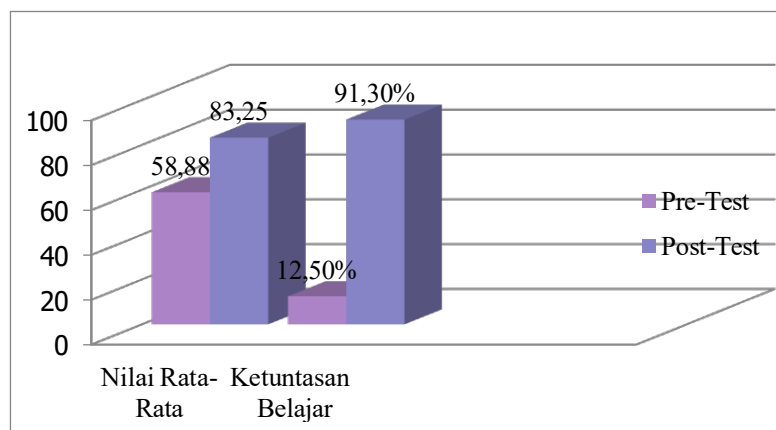
#### Data Hasil Tes Akhir (*Post-Test*)

Pelaksanaan penelitian pada pertemuan terakhir dilakukan tes akhir atau *Post-Test* diberikan ketika siswa sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Card Sort*. Dengan demikian dapat diketahui apakah terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Pemberian tes akhir ini dilakukan pada tanggal 28 Maret 2024. Skor tes akhir (*Post-Test*) dapat dilihat pada analisis hasil belajar siswa setelah menerima perlakuan yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Card Sort* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Tes Akhir (*Post-Test*)

Nilai	Keterangan	<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Persentase
$\geq 70$	Tuntas	21	91,30%
$< 70$	Belum Tuntas	3	13,04%
Jumlah		24 Siswa	100%
	Nilai Rata-Rata	83,25	

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  dengan kriteria Ketuntasan minimum 21 orang (91,30%) dan siswa yang mendapatkan nilai  $< 70$  dengan kriteria tidak tuntas adalah 3 orang (13,04%) dengan nilai rata-rata 83,25. Sehingga secara deskriptif dapat dikatakan kemampuan akhir siswa setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode card sort secara signifikan tuntas. Dari hasil *Pre-Test* yang dilakukan, terdapat peningkatan sebesar 24,37. Sedangkan persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan mengalami peningkatan sebanyak 66,30%. Secara rinci grafik perbandingan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar dapat dilihat pada grafik 1.



Grafik 1. Grafik Nilai Rata-Rata dan Ketuntasan Belajar

### Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, digunakan uji normalitas dengan uji kecocokan  $\chi^2$  (chi kuadrat). Berdasarkan ketentuan mengenai uji normalitas data dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka masing-masing data berdistribusi normal. Rekapitulasi hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Tes	$X^2_{hitung}$	Dk	$X^2_{tabel}$	Kesimpulan
Tes Awal ( <i>Pre-test</i> )	9,1080	5	11,070	Normal
Tes Akhir ( <i>Post-test</i> )	14,4786	5	11,070	Tidak Normal

Berdasarkan tabel 3 di atas, menunjukkan nilai  $X^2_{hitung}$  tes awal (*pre-test*) adalah 9,1080 dan nilai  $X^2_{hitung}$  tes akhir (*post-test*) yaitu 14,4786 yang berarti lebih kecil dari  $X^2_{tabel}$  yaitu 11,070. Pengujian normalitas dengan menggunakan uji kecocokan  $\chi^2$  (chi kuadrat) dapat disimpulkan bahwa data *Pre-test* dan *Post-test* berdistribusi normal dengan

taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$ .

### Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan data, hasil uji hipotesis untuk data *Post-test* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis data *Post-test*

Tes	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
<i>Post-test</i>	6,59	1,71	$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , $H_a$ diterima

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 6,59$  Kemudian membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada daftar distribusi t dengan taraf signifikan ( $\alpha=5\%$ ) diperoleh  $t_{tabel} 1,71$ . Kriteria pengujiannya apabila  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,59 \geq 1,71$ )  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, artinya hasil belajar Sejarah siswa kelas X SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau setelah diterapkan metode pembelajaran *Card Sort* secara signifikan telah mencapai kriteria minimum ketuntasan (KKM) dengan kategori lebih atau sama dengan 70.

### Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau di kelas X, dengan empat kali pertemuan. Pertemuan pertama untuk tes awal (Pre-Test), dua pertemuan untuk penerapan metode *Card Sort*, dan pertemuan terakhir untuk tes akhir (Post-Test). Metode *Card Sort* adalah pembelajaran berkelompok yang diakhiri dengan permainan atau turnamen. Uji coba soal instrumen dilakukan pada 1 Maret 2024 di kelas XI untuk validasi, kemudian Pre-Test dilaksanakan pada 7 Maret 2024 di kelas X, dengan rata-rata nilai siswa 58,88. Setelah Pre-Test, metode *Card Sort* diterapkan dalam dua pertemuan pada 14 dan 21 Maret 2024. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan tugas kelompok untuk menyusun kartu tentang kerajaan Singasari, namun terdapat hambatan seperti siswa merasa malu dan kurang percaya diri. Pada pertemuan kedua, siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Penutupan dilakukan dengan refleksi dan motivasi dari guru. Post-Test dilaksanakan pada 28 Maret 2024 dengan hasil rata-rata nilai siswa 83,25, menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan Pre-Test. Hasil ini menunjukkan bahwa metode *Card Sort* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode *Card Sort* meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

### Kesimpulan

Penelitian menunjukkan bahwa metode *Card Sort* meningkatkan nilai rata-rata siswa secara signifikan, dari 58,88 pada *pre-test* menjadi 83,25 pada *post-test*. Analisis statistik menunjukkan  $t_{hitung} 6,59 > t_{tabel} 1,71$ , ini membuktikan bahwa siswa memahami materi dengan lebih baik ketika menggunakan metode *Card Sort*. Metode ini membantu siswa lebih memahami materi, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, dan memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Oleh karena itu, metode *Card Sort* terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah di kelas X SMA Al-Ikhlas Lubuklinggau. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi oleh siswa tetapi



juga meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

### Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian serta kesimpulan yang didapat pada penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti berikan yaitu; 1) Bagi Siswa, hendaknya lebih meningkatkan kemampuan dan dorongan dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. 2) Bagi Guru, media *Card Sort* ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang diterapkan pada saat proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. 3) Bagi Sekolah, hendaknya memberikan dukungan seperti memberikan fasilitas dalam pembelajaran agar pelaksanaan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Bagi Peneliti selanjutnya, hendaknya penelitian ini dapat menjadi studi perbandingan dalam melakukan penelitian selanjutnya dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran media *Card Sort* sehingga dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan

### Referensi

- Arifin, M. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dangu, H. (2022). *Historiografi Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dishinta, D. D. (2020). Efektifitas Penggunaan Whatsapp sebagai Media Belajar Kelas II SD Islam An Nizomiyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ Website::Http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit*, 1–10. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Ejournal Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia*, 6(1), 1–10.
- Emda, A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hanifah, E. N., & Wulandari, T. (2018). Penggunaan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII E SMP Negeri 1 Majalengka. *Jipsindo*, 5(1), 21–43. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/20184>
- Imran, M. F. (2024). Criminological Examination of Physical and Psychological Violence Committed Against Children in the School Environment. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 41-47.
- Indriyani, R. (2019). *Metode Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Gramedia.
- Irwanti, S. (2023). *Aktivitas Belajar Siswa*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Jasmiati, A. (2023). *Psikologi Pendidikan Anak*. Jakarta: Rajawali Press.
- Martha, Y., Sa, D., Maulana, H., & Wardo, W. (2023). Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 1(4), 164–176. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.285>
- Mawardi, F. (2022). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Surabaya: Penerbit Surya.
- Miftakhuddin, A. S. (2021). Konsep dasar sejarah : Pengantar untuk pembelajaran IPS.
- Pane, A. (2017). *Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwaningsih, S. (2023). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rai, I., Suryatini, K. Y., & Budiyasa, I. W. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Beberapa Metode Pembelajaran Inovatif. *Emasains*, 6(2). <http://repo.mahadewa.ac.id/id/eprint/2024/>
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar). *Cendekia; Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210.
- Setiawati, I., Wardani, S., & Lestari, W. (2024). Development of Wordwall-based Indonesian Geographical Condition Assessment Instrument in Modipaskogo E-Book for Elementary School Students. *Riwayat: Educational Journal of History and*

- Humanities*, 7(1), 48-65.
- Sudrajat, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyati, L. (2021). *Sejarah untuk Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Susilo, A., & Asmara, Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Yupa: Historical Studies Journal*, 4(1), 20–28. <https://doi.org/10.30872/yupa.v4i1.214>
- Susilo, A., & Irwansyah, Y. (2019). Pendidikan dan Kearifan Lokal Era Perspektif Global. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31540/sdg.v1i1.193>
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>
- Widianto, R. (2019). Model pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Permainan Card Sort Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Sejarah Materi Peradaban Awal Dunia Bagi Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 1 Wonogiri. *Jurnal Penelitian Dan Inovasi Pendidikan Sejarah*, 8(1), 19–24.
- Winardi, H. (2018). *Psikologi Pendidikan Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Wulandari, D. (2024). The Effectiveness of Youtube Channel as Learning Media at Conversation Class. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 67-69.