

## Penerapan Strategi *Card Sort* pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Lubukngin

Dea Aprilika<sup>1</sup>, Asep Sukenda Egok<sup>2</sup>, Harmoko<sup>3</sup>

Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau

E-mail : [deaapril1499@gmail.com](mailto:deaapril1499@gmail.com)<sup>1</sup>, [asep.egok91@gmail.com](mailto:asep.egok91@gmail.com)<sup>2</sup>, [putroharmoko@gmail.com](mailto:putroharmoko@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Lubuk Ngin setelah diterapkan strategi *Card Sort*. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain eksperimen *Pre-test and Post-test Group*. Pengambilan sampel diambil dari jumlah populasi, mengingat populasi hanya ada satu kelas maka *total sampling* berjumlah 12 orang. Instrumen yang digunakan berbentuk soal uraian/essay yang berjumlah 7 soal. Pengumpulan data diambil dengan teknik tes. Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji “z”. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh  $z_{hitung} = 3,64$  dan  $z_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $z_{tabel} = 1,64$ , maka  $z_{hitung} = 3,64 > z_{tabel} = 1,64$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Lubuk Ngin setelah diterapkan strategi *Card Sort* secara signifikan tuntas.

**Kata Kunci:** Strategi *Card Sort*, IPA, Hasil Belajar

### ABSTRACT

*The research aims to find out with the results of science study of grade V students of Elementary School 2 LubukNgin after implementing the card sort strategy. This research method uses an experimental research method with an experimental design of pre-test and post-test group. Sampling is taken from the total population, considering that there is only one class in the population, the total sampling is 12 students. The instrument used is in the form of essay description questions, totaling 7 questions. Data collection is taken by using a test technique. Data is analyzed using the “z” test formula. Based on the test results the hypothesis is obtained  $z_{hitung} = 3,64$  and with a significant level of  $\alpha = 0,05$  in obtained  $z_{tabel} = 1,64$ , then  $z_{hitung} = 3,64 > z_{tabel} = 1,64$  which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted. So, it can be concluded that the results of the science learning outcomes of grade V students of Elementary School 2 Lubuk Ngin after implementing the card sort strategy are significantly complete.*

**Keywords:** *Card Sort Strategy, Science, Learning Outcomes*

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan bertahap untuk dapat menanamkan, menumbuhkan, dan mengembangkan serta meningkatkan nilai-nilai, kompetensi serta potensi diri

pada siswa dengan memberikan berbagai pembelajaran secara utuh dan menyeluruh sehingga dapat membentuk dan mempersiapkan siswa yang berakhlak mulia dan cerdas dalam berpikir. Pendidikan menjadi salah satu faktor

penentu kecerdasan bangsa serta menjadi penopang dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia. Pendidikan juga menjadi wadah bagi siswa, dimana siswa belajar secara aktif dan dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mereka memiliki akhlak yang baik serta kecerdasan dan keterampilan untuk membangun bangsa dan negara menjadi lebih baik serta menciptakan pendidikan yang berkualitas dan bermutu. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) saat ini pemerintah menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pembelajaran tematik terpadu. Menurut (Teku, 2020) pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran seperti bahasa Indonesia, Matematika, PPKN, PJOK, SBDP, IPS dan IPA sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, dapat diberikan melalui pelajaran IPA. Menurut (Egok & Hajani, 2018) pada kurikulum IPA Sekolah Dasar terdapat ruang lingkup bahan kajian yang meliputi aspek-aspek: (1) makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu: manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan; (2) benda/materi, sifat-sifat

kegunaannya meliputi benda cair, padat dan gas; (3) energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana; dan (4) bumi dan alam semesta meliputi; tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit. Dalam pelajaran IPA, siswa mempelajari tentang alam semesta dan segala isinya. Menurut (Trianto, 2010) tujuan pelajaran IPA yaitu memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap, menanamkan sikap hidup ilmiah, memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan, mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuwan penemuannya serta menggunakan dan menerapkan sebuah metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan. Dalam suatu pembelajaran terdapat banyak sekali faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA diantaranya peran guru, model, media, metode dan strategi belajar. Metode dan strategi yang digunakan guru sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, hasil belajar yang diperoleh siswa tentu akan sesuai dengan proses pembelajaran yang diperolehnya saat belajar disekolah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Lubuk Ngin diketahui bahwa sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik. Terlihat dari data

nilai ulangan harian semester genap pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin dari 12 siswaterdapat 5 siswa (40,00 %) siswa yang tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) sebesar 65 dan masih terdapat 7 siswa (60,00 %) yang belum tuntas.

Hal inidikarenakan, guru masih menerapkan strategi pembelajaran yang kurang aktif dan inovatif, masih menggunakan metode konvensional atau ceramah sehingga pembelajaran masih cenderung membosankan sehingga menjadikan pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) yang berdampak pada kurangnya pemahaman siswa dalam belajar. Selain itu juga siswa tidak pernah belajar secara aktif seperti belajar bekerja sama dalam memilah atau mensorti rkartu (*card sort*) berdasarkan materi atau topik yang dipelajari. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut maka guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai pada pembelajaran IPA. Menurut (Suprihatiningrum, 2016) strategi sangat penting diterapkan dalam pembelajaran karena strategi merupakan siasat/teknik yang harus dipikirkan dan direncanakan guru untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sehingga pembelajaran dapat diterima dan dipahami dengan mudah oleh siswa. Melihat

perkembangan siswa Sekolah Dasar yang masih senang dalam bermain, setidaknya guru harus mampu membangkitkan minat belajar siswa dengan hal-hal yang mereka sukai saat belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu strategi *card sort*. Tujuan dari strategi *card sort* ini untuk meningkatkan keaktifan dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi IPA. Adapun kelebihan strategi pembelajaran *card sort* yaitu siswa lebih mudah menguasai materi pelajaran, siswa memiliki keterampilan memecahkan masalah yang terkait dengan materi pokok, siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat mandiri dan berlatih tanggung jawab serta dapat menumbuhkan sikap kerja sama antar siswa.

Strategi *card sort* atau memilah kartu merupakan salah satu tipe strategi pembelajaran aktif yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa melalui keaktifannya dalam mengikuti proses pembelajaran. *Card sort* sendiri berarti memilah dan memilih kartu / menyortir kartu. Menurut (Zaini, 2008)*card sort* (sortir kartu) merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang obyek atau mengulangi informasi. *Card sort* lebih mengutamakan gerakan fisik yang dapat

membantu untuk memberi energi kepada kelas yang telah letih atau kurang bersemangat. Sedangkan (Silberman, 2011) mengungkapkan bahwa *card sort* merupakan aktivitas kerjasama yang digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda atau mengulang informasi. Selain itu, Yasin (dalam I Ketut Sanjaya, Ndara Tanggu Renda, 2016) mengatakan bahwa strategi *card sort* adalah suatu strategi pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat ahli, strategi *card sort* adalah kegiatan kolaboratif yang dilakukan siswa dengan menggunakan media kartu dalam mempelajari konsep, menggolongkan beberapa kategori yang berbeda, menemukan fakta dari suatu objek dan memberikan informasi atau ide antar sesama siswa. Melalui strategi *card sort* diharapkan siswa dapat memperoleh informasi yang lebih banyak mengenai materi pembelajaran, melatih sikap dan keterampilan berpikir dan sosial sebagai bekal dalam kehidupan di lingkungan masyarakat sekitar.

Menurut Supriyadi (dalam Putri, 2018) terdapat beberapa langkah-langkah strategi pembelajaran *card sort* yakni 1) bagikan kertas yang berisi informasi atau contoh atau langkah-langkah yang telah

disusun secara sistematis dalam satu kategori tertentu atau lebih secara acak, 2) biarkan siswa berbaur mencari kawan yang memiliki kertas dengan kategori yang sama, 3) setelah siswa menemukan kawa-kawan dalam satu kategori, mintalah mereka berdiri sejajar sesuai urutan kategori tersebut keseluruhan kelas, 4) setelah semua kategori dijelaskan berilah penjelasan tentang hal-hal yang masih dianggap perlu agar semua siswa memperoleh pemahaman yang utuh. Menurut Roestyah (dalam Anggayuni, 2013) adapun kelebihan-kelebihan strategi *card sort* yaitu: 1) guru mudah menguasai kelas, 2) sudah dilaksanakan, 3) sudah mengorganisir kelas, 4) dapat diikuti jumlah siswa yang banyak, 5) mudah menyiapkannya, 6) guru mudah menerangkan dengan baik. Sedangkan, menurut Sandra (dalam Safitri, 2017:22) menjabarkan kelebihan strategi *card sort* sebagai berikut: 1) siswa lebih mudah menguasai materi pelajaran, 2) pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, 3) siswa memiliki keterampilan memecahkan masalah yang terkait dengan materi pokok, 4) siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, 5) siswa dapat mandiri dan berlatih tanggung jawab atas kartu yang dipegang.

Menurut Hosnan (Safitri, 2017) terdapat beberapa kelemahan strategi *card sort* yaitu: 1) membuat siswa kurang aktif

dalam berbicara atau menyimpulkan pendapat, 2) membutuhkan persiapan dan media yang berupa kartu-kartu sebelum kegiatan berlangsung, 3) apabila guru kurang bisa mengendalikan kelas maka suasana kelas akan menjadi gaduh. Selain itu, menurut menurut Wahyuni (dalam Putri, 2018) yaitu antara lain: 1) menyita banyak waktu, 2) membutuhkan lebih banyak persiapan dan kreativitas untuk mengajar, 3) strategi pembelajaran aktif *card sort* membuat siswa hanya mampu belajar secara berkelompok, 4) adanya kemungkinan terjadi penyimpangan perhatian siswa, terutama apabila terjadi jawaban yang menarik perhatiannya.

Penelitian sebelumnya juga sudah pernah dilakukan oleh Sanjaya dkk (2016) di sekolah dasar dan hasilnya menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V semester I SD Negeri 3 Tukad mungga, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng dengan persentase rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 72,85% berada pada kategori “sedang” dan selanjutnya pada siklus II, persentase rata-rata aktivitas belajar IPA siswa sebesar 82,61% berada pada kategori “tinggi”. Dengan demikian diprediksi strategi *card sort* dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Berdasarkan latar belakang di atas,

maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi *Card Sort* Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Lubuk Ngin”.

## METODE

### Jenis Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2017). Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen, dimana peneliti menerapkan sesuatu tindakan atau perlakuan. Menurut Neuman (dalam Mulyatiningsih, 2013) desain atau rancangan penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *one-group pre test-post test*, dimana desain ini hanya memiliki 2 set data hasil pengukuran yaitu *pre-test* ( $O_1$ ) dan pengukuran *post-test* ( $O_2$ ). Berikut desain penelitian eksperimen dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

**Tabel 1 Desain Eksperimen *One Group Pre-test – Post-test***

Kelas	Pre test	Treatment	Post Test
V	$O_1$	X	$O_2$

Keterangan:

X : Perlakuan (treatment) / uji coba

O : Pengukuran

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Lubuk Ngin berjumlah 12 siswa (satukelas). Metode penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Metode sampel jenuh ini digunakan bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Lubuk Ngin yang berjumlah 12 siswa yang terdiri dari 7 perempuan dan 5 laki-laki.

**Tabel 2 Populasi Penelitian**

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V	5	7	12

Membuktikan validitas instrumen, dapat kita buktikan dengan menghitung koefisien korelasi antar skor peserta didik yang diperoleh dari mengerjakan perangkat yang divalidasi dengan skor yang diperoleh dari perangkat yang dianggap sebagai kriteria. Teknik yang digunakan untuk mengetahui kevalidan butir soal adalah dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson product moment* dengan rumus (Jakni, 2016) berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan

$r_{xy}$  : Koefisien Korelasi  
 $N$  : Banyaknya peserta tes  
 $X$  : Nilai Hasil Uji Coba  
 $Y$  : Nilai Rata-rata Harian

Menurut Mehrens dan Lehmann (Kurniawan, 2018) reliabilitas berasal dari kata *reliability*, berasal dari kata *rely* yang berarti percaya dan *reliable* yang berarti bisa percaya. Reliabilitas adalah derajat keajekkan (*consistency*) di antara dua buah hasil pengukuran pada objek yang sama, yang artinya kapanpun alat penilaian atau pengumpulan data ini digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Untuk menghitung koefisien reliabilitas tes bentuk uraian digunakan rumus alpha yang dikemukakan (Sujarweni, 2020) yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{K}{K-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

(Sujarweni, 2020)

Keterangan:

$r_{11}$  : Koefisien *reliability instrument* (*cronbach alfa*)  
 $K$  : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal  
 $\sum \sigma_b^2$  : Total varians butir soal  
 $\sigma_t^2$  : Total varians

Jika  $r_{11} > 0,60$ , maka butir soal dinyatakan reliabel atau konsisten, sebaliknya jika  $r_{11} < 0,60$ , maka butir soal dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Menurut (Mulyatiningsih, 2013) dalam menganalisis daya pembeda dilakukan dengan membandingkan kinerja kelompok atas / kelompok dengan skor tes

sangat tinggi (*upper*) dengan kinerja kelompok bawah atau kelompok dengan skor tes sangat rendah (*lower*) pada masing-masing butir. Menurut (Jakni, 2016) untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal esai digunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{JS_A - JS_B}{SI_A} \text{ atau } DP = \frac{JS_A - JS_B}{SI_B}$$

Keterangan  
 DP : Daya Pembeda  
 $JS_A$  : Jumlah Skor Kelompok Atas  
 $JS_B$  : Jumlah Skor Kelompok Bawah  
 $SI_A / SI_B$  : Jumlah Skor Ideal Salah Satu

////// Kelompok Atas atau Bawah Interpretasi nilai DP mengacu pada pendapat Ruseffendi (Jakni, 2016) adalah sebagai berikut :

**Tabel 4 Kriteria Interpretasi Daya Pembeda**

Nilai DP	Korelasi
0,40 atau lebih	Sangat Baik
0,30 – 0,39	Cukup Baik
0,20 – 0,29	Minimum
0,19 kebawah	Buruk

Menurut (Mulyatiningsih, 2013) tingkat kesulitan butir (*item difficulty*) adalah angka yang menunjukkan besarnya proporsi tes yang menjawab benar pada suatu butir. Tingkat kesulitan butir merentang mulai dari 0,00 hingga 1,00. Jika suatu butir soal memiliki tingkat

kesukaran 0,00 berarti tidak ada peserta yang dapat menjawab dengan benar atau butir soal terlalu sulit dan sebaliknya. Menurut (Jakni, 2016) untuk menghitung tingkat kesukaran butir soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$IK = \frac{JS_A + JS_B}{SI_A + SI_B} \quad (\text{Jakni, 2016})$$

Keterangan  
 IK : Tingkat kesukaran/ Indeks Kesukaran  
 $JS_A$  : Jumlah Skor Kelompok Atas  
 $JS_B$  : Jumlah Skor Kelompok Bawah  
 $SI_A / SI_B$  : Jumlah Skor Ideal Salah Satu Kelompok Atas atau Bawah

Kriteria interpretasi tingkat kesukaran digunakan pendapat Sudjana (Jakni, 2016) adalah sebagai berikut:

**Table 4 Kriteria Interpretasi Indeks Kesukaran**

IK	Kriteria
TK	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes tersebut akan digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai siswa untuk hasil belajar siswa pada kelas V SD Negeri 2 LubukNgin. Adapun hal

penting dalam penelitian ini yaitu: a) *Strategic card sort* merupakan *card sort* (sortir kartu) merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang obyek atau mengulangi informasi. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu teknik tes. Tes adalah suatu instrument atau alat yang digunakan untuk aktivitas pengukuran dan penilaian terhadap data suatu penelitian. Tes adalah komponen tersempit dari penilaian. Instrumente ini digunakan dalam penelitian biasanya untuk menilai besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung. Tes yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*), tes yang diberikan berbentuk 7 soal essay mengenai materi organ gerak hewan dan manusia (tema 1 subtema 1) dengan menerapkan strategi *card sort*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Model

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Lubuk Ngin pada tanggal 29 Juli 2021 sampai 07 Agustus 2021 dengan menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas V SD Negeri 2 Lubuk Ngin pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah 12 siswa. Pada penelitian ini proses

pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Lubuk Ngin menggunakan strategi *card sort*. Pada penelitian ini, data diperoleh dengan menggunakan tes tertulis. Dari 10 soal, dari 10 soal tersebut hanya ada 7 soal yang dapat digunakan untuk soal *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel 5 Rekapitulasi Data Hasil Pre-test**

Rentang Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
≥ 65	Tuntas	2	20 %
< 65	Tidak Tuntas	10	80 %
Jumlah		12	100 %
		40,86	
Simpangan Baku		17,41	

Berdasarkan hasil penelitian data tes awal pada tabel 5 di atas menunjukkan bahwa dari 12 siswa terdapat 2 siswa yang mendapat nilai lebih dari 65. Nilai tertinggi yaitu 67 dan yang terendah yaitu 22. Rata-rata ( $\bar{x}$ ) nilai secara keseluruhan sebesar 40,86. Jadi, secara deskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa sebelum penerapan strategi *card sort* termasuk kategori belum tuntas.

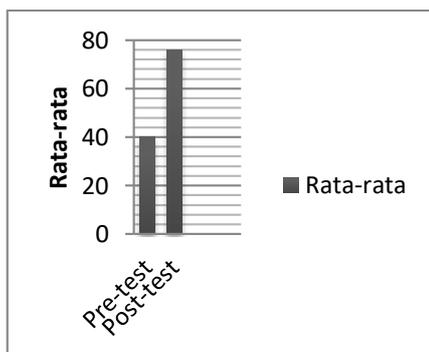
Pelaksanaan *post-test* dilakukan pada tanggal 07 Agustus 2021 setelah sebanyak 12 siswa kelas V melakukan proses pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan. Daftar nilai *post-test* dapat dilihat pada data hasil pada tabel 6

**Tabel 6 Rekapitulasi Data Hasil *Post-test***

Rentang Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
≥ 65	Tuntas	10	80 %
< 65	Tidak Tuntas	2	20 %
Jumlah		12	100 %
Rata-rata		76,07	
Simpangan Baku		10,51	

Berdasarkan hasil penelitian data tes akhir pada tabel 6 di atas menunjukkan bahwa dari 12 siswa terdapat 10 siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 65$  (tuntas) dan siswa yang mendapatkan nilai  $< 65$  sebanyak 2 siswa (tidak tuntas). Nilai tertinggi yaitu 93 dan yang terendah yaitu 61. Rata-rata ( $\bar{x}$ ) nilai secara keseluruhan sebesar 76,07. Jadi, secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil kemampuan akhir siswa setelah penerapan strategi *card sort* termasuk kategori tuntas.

Berdasarkan tabel 5 dan 6 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai siswa yang tuntas terjadi peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan strategi *card sort* pada materi organ gerak hewan dan manusia”.



**Pengujian Hipotesis Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test**

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Untuk dapat mengetahui kenormalan suatu data dengan uji kecocokan  $\chi^2$  (chi kuadrat). Berdasarkan ketentuan perhitungan statistic tentang uji normalitas data dengan taraf signifikan 5% atau  $\alpha = 0,05$ , jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka data berdistribusi normal, dan jika sebaliknya  $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan, rekapitulasi hasil uji normalitas data *post-test* dapat dilihat pada tabel 7

**Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas *Post-test***

Data	$\chi^2_{hitung}$	Dk	$\chi^2_{tabel}$	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	5,318	4	9,49	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data *post-test* diperoleh nilai  $\chi^2_{hitung} = 5,318$ . Sedangkan nilai  $\chi^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  (5%) dan  $dk = (k-1)$  adalah 9,49. Dengan demikian  $\chi^2_{hitung} (5,318) < \chi^2_{tabel} (9,49)$ , maka dapat dinyatakan bahwa data tes akhir (*post-test*) berdistribusi normal.

**Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui kebenaran suatu pernyataan, dimana dari pernyataan tersebut kita dapat menarik kesimpulan “apakah pernyataan tersebut diterima atau

ditolak?”. Untuk menguji hipotesis ini digunakan rumus uji-z dengan kriteria pengujian adalah jika  $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ).riteria pengujiannya adalah jika  $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jika  $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil perhitungan (Lampiran D), hasil uji-z pada *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.4

**Tabel 8 Hasil Uji-Z Pada Post-Test**

$Z_{hitung}$	$Z_{tabel}$	Kesimpulan
3,6444	1,64	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$ , $H_a$ diterima

Berdasarkan tabel 4.4 hasil analisis uji-z tentang kemampuan akhir siswa menunjukkan  $Z_{hitung}(3,6444) > Z_{tabel}(1,64)$ , dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SD Ngeri 2 Lubuk Ngin setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan strategi *card sort* lebih dari atau sama dengan 65 (KKM). Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa “ Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Lubuk Ngin setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan strategi *card sort* secara signifikan tuntas”

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,07 dan persentase ketuntasan siswa 80 % dengan  $Z_{hitung}(3,6444) > Z_{tabel}(1,64)$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ipa siswa kelas V SD Negeri 2 Lubuk Ngin setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan strategi *card sort* secara signifikan tuntas.

Berdasarkan dari hasil penelitian maka penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

Strategi *Card Sort* dapat dijadikan sebagai alternative bagi pendidik untuk mengembangkan pola pikir, keaktifan dan rasa ingin tahu siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Kepada pendidik, untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa guru dapat menggunakan strategi-strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Kepada sekolah, dengan menerapkan strategi *card sort* dalam pembelajaran siswa dapat aktif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa

## DAFTAR PUSTAKA

Anggayuni, W. (2013). Pengaruh Strategi Pembelajaran Tipe Card Sort Terhadap Pemerolehan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SD. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(4), 2–3.
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 141–157. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- I Ketut Sanjaya, Ndara Tanggu Renda, P. N. R. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Card Sort Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa. *Mimbar PGSD*, 3(6), 3.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Ramaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan*. Alfabeta.
- Putri, R. A. (2018). Meningkatkan Aktivitas Bertanya Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Jambi*, 2(1), 7.
- Safitri, M. (2017). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Card Short Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa*. 11.
- Silberman, M. L. (2011). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nusamedia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfa.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Pustakabarupress.
- Sujarweni, V. W. (2020). *Metodologi Penelitian*. Pustakabarupress.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Ar-Ruzz Media.
- Teku, A. A., Iswahyudi, D. D., Pd, M., C, D. D., & Pd, M. (2020). *Pengaruh Strategi Card Sort Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Sukun 3 Kota Malang Pendahuluan “ Pendidikan diatur dalam undang -undang sistem pendidikan nasional ( UUSPN ) Nomor 20 tahun 2003 yang menetapkan bahwapend. 4, 104–114. https://conference.unikama.ac.id/artikel/*
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani.