



Efektivitas Strategi *Card Sort* Menggunakan Kartu Pintar Pada Hasil Belajar Sifat-Sifat Bangun Segitiga

Ayu Aula Rohmawati¹ ; Retno Widyaningrum²

^{1,2} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
ayuaula11@gmail.com; retno.widya@iainponorogo.ac.id,

Abstrak

Kegiatan pembelajaran matematika secara umum masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional, dimana kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peneliti melakukan penelitian terhadap pembelajaran matematika menggunakan strategi *card sort* menggunakan kartu pintar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) keterlaksanaan strategi *card sort* menggunakan kartu pintar dalam meningkatkan hasil belajar; (2) validitas instrumen strategi *card sort* menggunakan kartu pintar dalam pembelajaran sifat-sifat bangun segitiga; (3) tingkat efektivitas penggunaan strategi *card sort* menggunakan kartu pintar dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode quasi-eksperimen (*quasi-experiment*). Pengambilan data dilakukan melalui wawancara, observasi kegiatan pembelajaran dan tes. Partisipan penelitian berasal dari guru matematika dan siswa kelas III A dan III B di Berdasarkan analisis diperoleh hasil penelitian bahwa (1) Penggunaan strategi pembelajaran *card sort* menggunakan kartu pintar 96% terlaksana. (2) Validitas instrument keterlaksanaan penggunaan strategi pembelajaran *card sort* menggunakan kartu pintar dan soal pretest posttest dengan berbantuan program excel diperoleh hasil valid. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji independent t test. Uji *N-Gain* menunjukkan hasil rata-rata pada kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang MI Sabilil Islam Madiun. Data penelitian diolah dan dilakukan uji hipotesis berupa uji *Independent t Test* dan Uji *N-Gain*. Jadi strategi pembelajaran *card sort* efektif digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran materi sifat-sifat bangun segitiga kelas III MI Sabilil Islam Madiun.

Kata kunci: Hasil Belajar, Strategi Card Sort, Kartu Pintar, Sifat-Sifat Bangun Segitiga.



PENDAHULUAN

Hal terpenting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan, secara umum pendidikan mempunyai makna yaitu dalam mengembangkan diri setiap orang memerlukan proses untuk dapat melangsungkan rantai kehidupan (Ngamanken, 2014). Penting menjadi seseorang yang mempunyai pendidikan atau terdidik, karena seseorang yang mempunyai pendidikan akan berguna bagi kehidupannya sendiri, lingkungan sekitar dan berguna bagi Negara, Nusa dan Bangsa. Pendidikan pertama yang diterima oleh seseorang terutama seorang anak adalah pendidikan informal dari kedua orang tuanya atau keluarga tempat anak itu tinggal, pendidikan ini berawal sejak pertama orang itu lahir, melakukan kehidupan sehari-hari hingga akhir hayatnya. Adapun terdapat pendidikan formal seperti pendidikan dari lingkungan sekolah atau lingkungan tempat seseorang menimba ilmu pengetahuan, selain itu terdapat pendidikan nonformal yang didapatkan seseorang dari lingkungan masyarakat tempat orang itu tinggal.

Menuju bangsa Indonesia yang lebih baik tentu tidak hanya membutuhkan seseorang yang hanya pintar semata, melainkan membutuhkan orang-orang yang memiliki nilai moral, mental yang tangguh, disiplin, mandiri dan rasa tanggung jawab yang tinggi. Menurut Psikologi Sosial belajar bukanlah tentang proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, melainkan melalui interaksi. Sedangkan belajar menurut Gagne ialah belajar adalah sesuatu yang terjadi secara ilmiah, akan tetapi terjadi dalam kondisi tertentu, yaitu terdapat kondisi internal meliputi kesiapan peserta didik dan suatu hal yang telah dipelajari, sedangkan kondisi eksternal yaitu situasi belajar yang disengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan untuk memperlancar proses belajar (Pane & Dasopang, 2017).

Pendidikan yang efektif adalah siswa dapat belajar dengan nyaman, mudah dan menyenangkan. Sebagai pendidik pentingnya mengenali dan menggali potensi serta permasalahan yang ada pada siswanya. Matematika adalah salah satu ilmu yang penting dan paling dasar hingga berkelanjutan, dan sudah dianggap umum oleh masyarakat dan memiliki fungsi untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, pentingnya belajar matematika yaitu matematika merupakan sarana berpikir yang logis serta jelas, sarana dalam memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari, sebagai sarana dalam pengenalan pola-pola hubungan dan proses generalisasi pengalaman, sarana dalam meningkatkan pola pikir dan kesadaran berkembangnya budaya. Dengan demikian pendidik perlu untuk menumbuhkan kemampuan bernalar yang logis dan kritis dalam memecahkan masalah menggunakan pembelajaran yang tepat dan efisien.

Dalam mempelajari matematika harus bertahap dan berurutan, siswa yang benar-benar belajar dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku yang di tunjukkan dalam meningkatnya hasil belajar. Bentuk soal matematika yang beragam memerlukan pemahaman, penerapan,



maupun analisa yang tepat sehingga siswa dituntut untuk memiliki kemampuan memecahkan soal-soal matematika tersebut. Sebagian besar siswa befikir bahwa matematika adalah pelajaran yang kurang menarik, dan membosankan karena berisi tentang rumus-rumus, hitung menghitung dan angka-angka yang rumit dan silit untuk dipecahkan.

Oleh karena itu, perlu adanya strategi dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Sebagai seorang guru, pendidik harus bisa menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa sehingga siswa memiliki ketertarikan tersendiri terhadap pelajaran matematika.

Strategi dalam dunia Pendidikan menurut J. R. David diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal* atau diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu (Gaol & Makmur, 2014). Pengalaman membuktikan bahwa salah satu penyebab kegagalan pengajar adalah strategi dalam proses pembelajaran yang kurang tepat. Selain itu, kondisi kelas yang kurang bergairah, terlebih saat pembelajaran eksakta membuat siswa malas, bahkan membenci pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu bahan pelajaran yang disampaikan tanpa memperhatikan strategi justru akan mempersulit guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam artikel yang diterbitkan oleh *Saskatchewan Education* dikemukakan bahwa strategi pembelajaran diklasifikasikan menjadi 5, diantaranya strategi pembelajaran interaktif, yaitu merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi diantara peserta didik. Seaman dan Fellenz menjelaskan bahwa diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok serta mencoba mencari alternatif dalam berpikir (Awaludin et al., 2021).

Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat maka hasil belajar siswa dapat meningkat, selain itu guru dapat menguasai kelas dalam maksud memperhatikan kondisi dan situasi di dalam kelas, dan memahami materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa didalam kelas, karena hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Kusumawati, 2019). Ketika proses pembelajaran dilakukan secara maksimal maka hasil belajar yang didapatkan juga akan maksimal. selain itu hasil belajar yaitu hasil akhir yang dimiliki siswa mencakup kemampuan-kemampuan dalam memahami, menguasai konsep-konsep dalam pembelajaran matematika.

Menurut pendapat dari Supijono hasil belajar adalah polapola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Supratikya berpendapat bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru



yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses-proses belajar mengajar tentang mata Pelajaran tertentu (Sari et al., 2019). Hasil belajar memiliki tujuan yaitu untuk mengevaluasi kemampuan yang dimiliki siswa dalam aspek kognitif yaitu kemampuan siswa dalam menyelesaikan ujian tertulis, aspek efektif, dan aspek psikomotor yang ditinjau dari sikap siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses dimana terjadinya perubahan kemampuan intelektual, kemampuan minat atau emosi dan kemampuan motoric kasar dan halus pada siswa.

Matematika perlu diajarkan disekolah dasar karena matematika mampu menyiapkan siswa menjadi pemikir dan penemu, matematika menyiapkan siswa menjadi warga negara yang hemat, cermat dan efisien dan matematika membantu siswa mengembangkan karakternya. Selain itu, banyak siswa sekolah dasar tidak suka dengan pelajaran matematika dengan beberapa alasan bahwa matematika dianggap terlalu sulit, rumit, menguras pikiran, dan juga membosankan.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru matematika sekaligus wali kelas III, kurikulum yang ada di MI Sabilil Islam Madiun menggunakan kurikulum 2013. Peneliti tertarik pada suatu masalah yaitu dari hasil ulangan harian matematika kelas III MI Sabilil Islam Madiun, nilai rata-rata ulangan harian matematika belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Belum adanya pembaruan pada strategi pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang berminat bahkan cenderung bosan, bermain sendiri dan mengatuk. Salah satu strategi yang telah digunkana dalam proses pembelajaran adalah strategi *ekspositorik* dan belum ada variasi atau pembaruan yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dari hasil wawancara data yang diperoleh dari hasil ulangan harian adalah sekitar 25% sekitar 6 orang yang telah tuntas (mencapai KKM), sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas (belum mencapai KKM) adalah sekitar 75% yaitu sekitar 20 orang. Tingkat ketuntasan dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Untuk pelajaran matematika Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di MI Sabilil Islam Madiun yaitu 75 sedangkan nilai rata-rata ulangan harian kelas III adalah 65,00 (Idrus & Irawati, 2019).

Mengatasi permasalahan yang terjadi diperlukan upaya agar siswa aktif dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dilakukan adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran *card sort*. Menurut Tatik (2021) metode penelitian PTK dengan menggunakan 4 siklus dan setiap siklusnya terdapat peningkatan nilai hasil belajar siswa. Selain itu penelitian Nugralia et al. terdapat peningkatan nilai hasil belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi, siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi *card sort* yang nilai rata-rata sebelumnya adalah 61,8 setelah diberi perlakuan menjadi 74,28. Jadi terdapat pengaruh penggunaan strategi *card sort* terhadap hasil belajar siswa (Weeks, 2015).



Tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui keterlaksanaan instrumen strategi *card sort* menggunakan kartu pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Sabilil Islam Madiun. (2) untuk mengetahui validitas instrumen dalam pembelajaran sifat-sifat bangun segitiga kelas III di MI Sabilil Islam Madiun. (3) untuk mengetahui efektivitas strategi *card sort* menggunakan kartu pintar dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas III di MI Sabilil Islam Madiun.

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil penelitian Priando et al. (2023) menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian bahwa skor rata-rata hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model strategi pembelajaran *card sort* sebesar 70,00 lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti strategi pembelajaran konvensional dengan nilai rata-rata hasil belajar IPA sebesar 67,50 dengan perbedaan 4,5. Jadi dalam perbandingan antara strategi *card sort* dengan pembelajaran konvensional, terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar .

Tujuan dikembangkannya media Kartu Pintar (KATAR) menurut Perwaningtyas (2020) pada mata pelajaran matematika untuk mempermudah proses pembelajaran dan diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu penggunaan media kartu juga dapat memberikan keterampilan berbicara yang lebih baik (Sholikah & Rosita, 2024) dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Fauzi, 2023). Hasil penelitian Febriyanti et al. (2017) menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari hasil uji *independent sampel t test posttest* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk data hasil posttest kedua kelompok diperoleh nilai sig.(2-tailed) $0.000 < 0.050$ sedangkan t_{hitung} pada equal variances assumed = 3.71 dengan $df=57$, sehingga $t_{hitung} 3.731 > t_{tabel}=1.672$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil penelitian lain menjelaskan bahwa rata-rata hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran *card sort* lebih tinggi daripada menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Uji perbandingan rata-rata pada tahap akhir menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 15.053$ dan $t_{tabel} = 2,053$ pada taraf signifikansi $\alpha=5\%$, $t_{hitung} > t_{tabel}$ akibatnya H_0 ditolak. Berdasarkan hasil presentase ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan strategi *card sort* mendapatkan presentase 82,14%, yang berarti penggunaan strategi pembelajaran *card sort* efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Sari et al., 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Tatik pada skripsinya yang berjudul *Metode Card Sort* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik di SDN 7 Raja Tahun Ajaran 2019/2020. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *card sort*. Sebelum dilakukan penerapan *card sort*



hasil nilai siswa rata-rata 61,21 pada siklus I terdapat peningkatan menjadi 72,42, pada siklus II dengan rata-rata 86,96 (Tatik, 2021).

METODE

Berdasarkan tinjauan Pustaka yang telah dibahas pada sub bab sebelumnya yang memperoleh pengetahuan bahwa, kemampuan guru sebagai pendidik dalam mengatur serta mengorganisir lingkungan yang ada disekitar peserta didik dapat mendorong siswa melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Selain itu guru harus mampu menjabarkan materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa dengan baik dan memahami inti dari pelajaran tersebut. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun segitiga adalah dengan adanya pembaharuan strategi dalam pembelajaran matematika adalah merancang media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memperkuat pemahamannya.

Mempermudah pembelajaran didalam kelas dan mempermudah pemahaman siswa dalam belajar mata pelajaran matematika menggunakan strategi *card sort* menggunakan kartu pintar, dengan ini dapat meningkatkan kemampuan memahami, dan meningkatkan hasil belajar kelas III MI Sabilil Islam Madiun dalam pelajaran matematika khususnya materi sifat-sifat bangun segitiga. Dengan menerapkan strategi *card sort* menggunakan kartu pintar siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar matematika, karena dengan menerapkan strategi *card sort* menggunakan kartu pintar siswa akan lebih cepat memahami, menghafal, dan mengingat materi sifat-sifat bangun segitiga. Dengan menerapkan strategi *card sort* menggunakan kartu pintar siswa akan lebih mudah mengingat materi yang telah disampaikan karena teralihkan fokusnya dan tidak cepat bosan. Berdasarkan karakteristik di atas, maka dapat diasumsikan bahwa strategi *card sort* menggunakan kartu pintar mampu mempengaruhi memotivasi siswa untuk lebih unggul dalam belajar. Strategi *card sort* menggunakan kartu pintar ini dapat diterapkan dalam pembelajaran diberbagai bidang studi, baik untuk topik yang bersifat abstrak maupun yang bersifat konkrit.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluuh siswa kelas III MI Sabilil Islam Madiun tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 46 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan yang dibagi dalam 2 kelas. Data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu data tentang keefektivitasan strategi *card sort* menggunakan kartu pintar untuk meningkatkan hasil belajar sifat-sifat bangun segitiga siswa kelas III MI Sabilil Islam Madiun. Variabel bebas dalam penelitian ini (X) Strategi *Card Sort* Menggunakan Kartu Pintar dan variable terikat (Y) adalah Hasil Belajar. Indikator penelitian sebagai berikut pada variabel X yang diawali dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Indikator pada variabel Y penelitian ini adalah menentukan perbedaan macam-macam bangun segitiga,



menjelaskan sifat-sifat bangun segitiga, menyebutkan sifat-sifat bangun segitiga, mengidentifikasi sifat-sifat bangun segitiga.

Pada penelitian ini proses pengumpulan data dilakukan dengan Teknik observasi dan tes (*pretest* dan *posttest*). Pada penelitian ini observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan di dalam kegiatan belajar pada materi sifat-sifat bangun segitiga kelas III A dan III B di MI Sabilil Islam Madiun, lembar observasi bagi guru yaitu bagaimana kegiatan yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pretest* dilakukan sebelum dilakukannya pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun segitiga pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* dilakukan pada akhir pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun segitiga pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Soal tes yang diberikan dibuat untuk mengukur perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan strategi *card sort* menggunakan kartu pintar dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan tetap menggunakan strategi pembelajaran konvensional.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini membahas mengenai perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya strategi pembelajaran *card sort* menggunakan kartu pintar, untuk mengetahui hipotesis penelitian sebagaimana telah disampaikan pada bab 3, peneliti mengolah data yang didapatkan selama melaksanakan penelitian di MI Sabilil Islam Madiun tahun ajaran 2022/2023. Pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 9 Mei 2023, dengan objek penelitian kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Kelas III A terdapat 23 siswa dan kelas III B juga terdapat 23 siswa. Materi dalam penelitian ini membahas tentang sifat-sifat bangun segitiga.

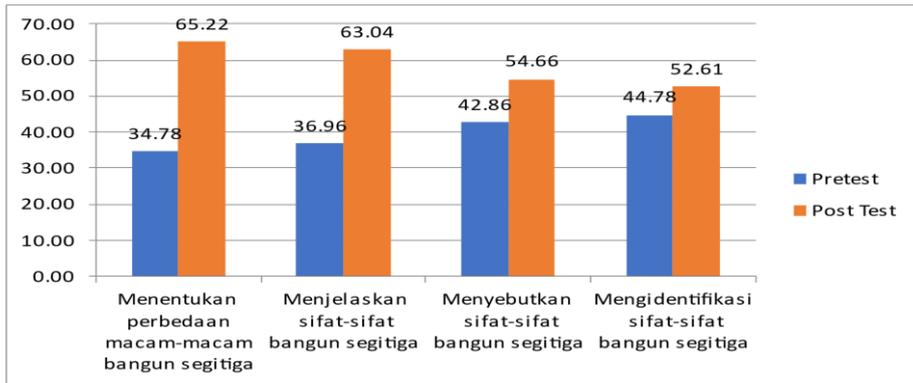
Kegiatan penelitian dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan untuk setiap kelas. Pertemuan pertama, peneliti dibantu teman sejawat sebagai observer untuk melakukan pengamatan keterlaksanaan pembelajaran strategi *card sort* menggunakan kartu pintar dan siswa mengerjakan soal *pretest*. Pertemuan kedua, peneliti dibantu teman sejawat untuk melakukan pengamatan keterlaksanaan pembelajaran setelah penerapan strategi *card sort* menggunakan kartu pintar dan siswa mengerjakan soal *posttest*.

hasil pengamatan pertemuan pertama, keterlaksanaan model pembelajaran melalui perhitungan presentase mendapatkan nilai presentase sebesar 64%. Hasil pengamatan pertemuan kedua, didapatkan hasil presentase keterlaksanaan model pembelajaran selama penerapan strategi *card sort* menghasilkan nilai presentase sebesar 96%. Mengenai penjelasan tersebut kegiatan pembelajaran secara runtut terlaksana seluruhnya, sehingga dapat disimpulkan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *card sort* terlaksana dengan sangat baik.

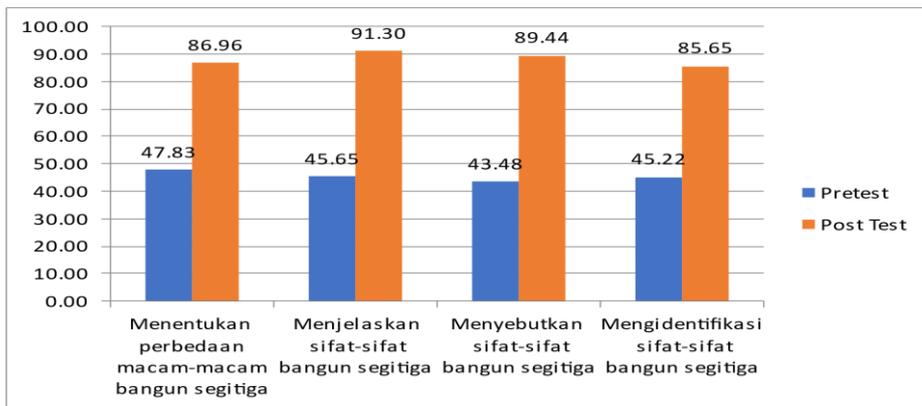


Pada penelitian ini untuk mengetahui validitas dari penggunaan strategi *card sort* menggunakan kartu pintar, terdapat berbagai validasi instrument yang digunakan, diantaranya validasi lembar keterlaksanaan pembelajaran, validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), validasi lembar soal *pretest dan posttest*. Pada penelitian ini menggunakan validasi isi sebagai suatu pengukur guna mengetahui sejauh mana isi dari alat pengukur tersebut mewakili semua aspek yang digunakan, untuk mengetahui setiap validasi instrument. Dengan menggunakan perhitungan uji normalitas hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai signifikan hasil belajar dengan kelas yang menggunakan media konvensional sebesar $0.452 > 0.050$, dan pada kelas yang menggunakan strategi *card sort* menggunakan kartu pintar memperoleh hasil $0.115 > 0.050$. Selanjutnya menggunakan perhitungan dengan uji homogenitas, diperoleh hasil uji homogenitas menggunakan aplikasi *statistic* untuk menganalisis data yang diambil dari hasil *pretest* pada kelas III A sebagai kelompok eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol menunjukkan nilai *sig. based on mean* adalah $0,675 > 0,050$ sehingga kedua data homogen, dan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai *sig. based on mean* adalah $0.058 > 0.050$ sehingga kedua data homogen.

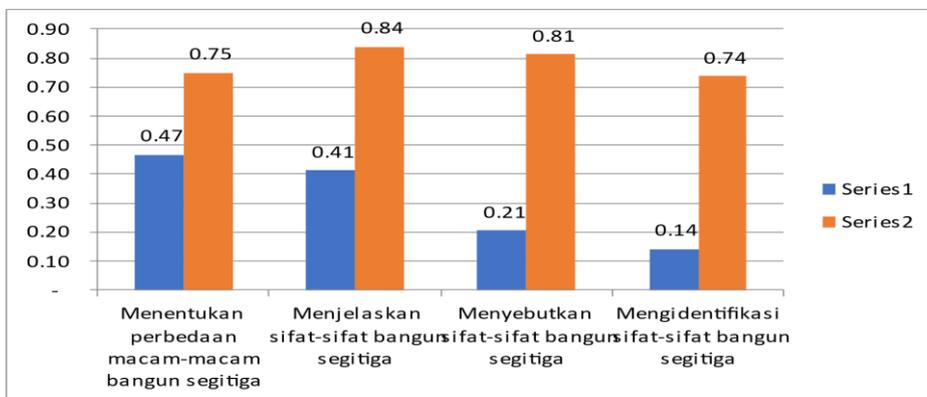
Setelah itu dihitung menggunakan *independent sampel test* untuk mengetahui persamaan karakteristik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya menggunakan uji *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinilai dengan setiap indikator. Pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata dari perhitungan *N-Gain*, indikator pertama mendapatkan hasil sebesar 0,47, indikator kedua mendapatkan hasil sebesar 0,41, indikator ketiga mendapatkan hasil 0,21, dan indikator keempat mendapatkan hasil 0,14 yang berarti hasil indikator memiliki kategori rendah. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran konvensional tidak efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari perhitungan *N-Gain*, indikator pertama mendapatkan hasil sebesar 0,75, indikator kedua mendapatkan hasil 0,84, indikator ketiga mendapatkan hasil 0,81, dan indikator keempat mendapatkan nilai 0,74 yang berarti hasil indikator memiliki kategori tinggi. Dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar Grafik 1 Kelas Kontrol



Gambar Grafik 2 Kelas Eksperimen



Gambar Grafik 1 N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

PEMBAHASAN

Tingginya peningkatan hasil belajar, sejalan dengan penelitian Sari et al. (2019) pada penelitian yang dilakukan tersebut menjelaskan bahwa rata-rata hasil belajar menggunakan startegi pembelajaran *card sort* lebih tinggi daripada menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Uji perbandingan rata-rata pada tahap akhir menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 15.053$ dan $t_{tabel} = 2,053$ pada taraf signifikasi $\alpha=5\%$, $t_{hitung} > t_{tabel}$ akibatnya H_0



ditolak. Berdasarkan hasil presentase ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan strategi *card sort* mendapatkan presentase 82,14%, yang berarti penggunaan strategi pembelajaran *card sort* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar posttest siswa pada kelas kontrol, terdapat siswa dengan nilai kurang dari 40 sebanyak 2 siswa dari jumlah seluruh siswa. Siswa yang mendapat nilai kategori sedang 40-60 sebanyak 11 siswa dari seluruh siswa, dan siswa yang mendapat nilai lebih dari 60 sebanyak 10 siswa dari seluruh siswa. Meski terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa, tetapi masih berada pada nilai KKM yang diinginkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran karena siswa merasa cepat bosan dan cenderung mudah mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hasil yang diperoleh sejalan pada penelitian Febriyanti et al. (2017) menjelaskan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran dengan media konvensional mendapatkan rata-rata hasil belajar yang lebih rendah daripada siswa yang memperoleh pembelajaran media *card sort*, yang dapat dilihat melalui uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t test posttest* dengan hasil yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.731 > 1.672$) dan nilai signifikansi kurang dari 0.050 ($0.000 > 0.050$).

Mengetahui tingkat keefektifan strategi pembelajaran *card sort* menggunakan kartu pintar yang digunakan maka peneliti melakukan uji *N-Gain*. Hasil uji *N-Gain* yang diperoleh menunjukkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata dari perhitungan *N-Gain*, indikator pertama mendapatkan hasil sebesar 0,47, indikator kedua mendapatkan hasil sebesar 0,41, indikator ketiga mendapatkan hasil 0,21, dan indikator keempat mendapatkan hasil 0,14 yang berarti hasil indikator memiliki kategori rendah. Maka dari itu dapat diketahui bahwa penggunaan media konvensional tidak efektif digunakan dalam proses pembelajaran materi sifat-sifat bangun segitiga. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari perhitungan *N-Gain*, indikator pertama mendapatkan hasil sebesar 0,75, indikator kedua mendapatkan hasil 0,84, indikator ketiga mendapatkan hasil 0,81, dan indikator keempat mendapatkan nilai 0,74 yang berarti hasil indikator memiliki kategori tinggi. Maka dari itu dapat diketahui bahwa penggunaan strategi pembelajaran *card sort* menggunakan kartu pintar efektif digunakan dalam proses pembelajaran materi sifat-sifat bangun segitiga. Menurut Lilis Fitriani kelebihan menggunakan strategi *card sort* yaitu guru lebih mudah menyampaikan materi dengan baik, antusias siswa meningkat, membangun jiwa sosialisasi antar siswa, dapat diikuti oleh siswa dengan jumlah banyak (Fitriani, 2018).

SIMPULAN

Mengacu pada penelitian yang telah dilakukan tentang hasil belajar sifat-sifat bangun segitiga kelas III MI Sabilil Islam Madiun menggunakan strategi pembelajaran *card sort*, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *card sort* menggunakan kartu pintar 96% terlaksana, secara runtut mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.



Validitas instrument keterlaksanaan penggunaan strategi pembelajaran *card sort* menggunakan kartu pintar dan soal pretest posttest dengan berbantuan program excel diperoleh hasil valid, sehingga instrument dapat digunakan untuk penelitian. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji independent t test. Uji *N-Gain* menunjukkan hasil rata-rata pada kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang dan kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil yang termasuk dalam kategori tinggi. Jadi strategi pembelajaran *card sort* efektif digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran materi sifat-sifat bangun segitiga kelas III MI Sabilil Islam Madiun.

DAFTAR PUSTAKA

- Purwaningtyas, A. H., & Mardati, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Pintar (Katar) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Bagi Siswa Kelas II SD. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3(1), 46-54. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i1.2270>
- Awaludin, A. A. R., Rawa, N. R., Narpila, S. D., Yuliani, A. M., Wewe, M., Gradini, E., Julyanti, E., Haryanti, S., Bhoke, W., & Resi, B. B. F. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fauzi, M. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Tari Bambu dengan Media Kartu untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 7(1), 110-118. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v7i1.6337>
- Febriyanti, Ahmad, H., Ali, M., & Muryati. (2017). Efektivitas Strategi Pembelajaran Elaborasi Dengan Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional*, 3(1), 28-34. <https://www.journal.uncp.ac.id/index.php/proceeding/article/view/771>
- Fitriani, L. (2018). Metode Card Sort Pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 13(3), 10-27.
- Gaol, D. K. L., & Makmur, S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Training Menggunakan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inpafi*, 2(2), 30-39.
- Idrus, I., & Irawati, S. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>
- Kusumawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87-100. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>



- Nugralia, S., Habudin, H., & Juhji, J. (2019). Pengaruh penggunaan strategi card sort terhadap hasil belajar ipa materi sumber energi (pre eksperimen siswa Kelas IV SD Negeri Kemang Kota Serang). *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 6(1), 79-94. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v6i01.2492>
- Ngamanken, S. (2014). Pentingnya Pendidikan Karakter. *Humaniora*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.2983>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Priando, P., Armariena, D. N., & Rizhardi, R. (2023). Efektivitas Strategi Card Sort dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 10 Palembang. *Journal on Education*, 5(3), 6446-6453. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1427>
- Sari, E. K., Wardana, M. Y. S., & Untari, M. F. A. (2019). Strategi Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i3.19401>
- Sholikhah, D.R., & Rosita, F.Y. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Mi Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo. *AL-THIFL : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 360- 375. <https://doi.org/10.21154/thifl.v3i2.2889>.
- Tatik. (2021). Metode Card Sort Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik di SDN 7 Raja Tahun Ajaran 2019/2020. *Juristek*, 7.
- Weeks, D. P. C. C. L. E. Y. N. to K. in 20. (2015). Metodologi Penelitian. *Dk*, 53(9), 1689-1699.