PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *CARD SORT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 10 METRO TIMUR

(Skripsi)

Oleh

MERNA SAFITRI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017

ABSTRAK

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *CARD SORT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 10 METRO TIMUR

Oleh

MERNA SAFITRI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur berjumlah 41 siswa dengan kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, angket dan lembar observasi. Analisis data menggunakan *Independent Sampel t-test* dengan bantuan program SPSS 23.0. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-*tailed*) kurang dari taraf signifikansi sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa.

Kata kunci: Strategi pembelajaran aktif, *card sort*, hasil belajar, IPS.

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *CARD SORT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 10 METRO TIMUR

Oleh

MERNA SAFITRI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017

Judul Skripsi	:	**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *CARD SORT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 10 METRO TIMUR**
Nama Mahasiswa	:	Merna Safitri
No. Pokok Mahasiswa	:	1313053098
Program Studi	:	S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Drs. Rapani, M.Pd.	**Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**
NIP 19600706 198403 1 004	NIP 19570711 198503 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

   Ketua : **Drs. Rapani, M.Pd.** .....

   Sekretaris : **Dr. Alben Ambarita, M.Pd.** .....

   Penguji Utama : **Dr. Hj. Sowiyah, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **06 Juni 2017**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Merna Safitri
NPM	: 1313053098
Program Studi	: S1 PGSD
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 7 Maret 2017

Yang membuat pernyataan

Merna Safitri

NPM 1313053098

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Merna Safitri, dilahirkan di Baturaja, Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU), Provinsi Sumatera Selatan pada tanggal 7 Maret 1995. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Cik Uding dan Ibu Cik Ibah.

Peneliti telah menyelesaikan pendidikan non-formal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III OKU pada tahun 2001.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 42 OKU lulus pada tahun 2007.
2. SMP Negeri 1 OKU lulus pada tahun 2010.
3. SMA Negeri 1 OKU lulus pada tahun 2013.

Juli 2013, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

MOTO

"Semua guru dapat membawa semua siswa ke ruang kelas,
tapi tidak semua guru dapat membuat siswanya belajar".
(Helen Keller)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Yang utama dari segalanya,
sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. yang telah
memberiku kekuatan, karunia serta kemudahan
sehingga akhirnya karya yang sederhana ini
dapat terselesaikan.
Sholawat dan salam semoga selalu terlimpahkan
Keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Ku persembahkan karya sederhana ini kepada:

Almamater tercinta **"Universitas Lampung"**

Ayahandaku **Cik Uding** dan Ibundaku **Cik Ibah** tercinta, kupersembahkan karya
kecil ini sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasihku. Ayah.. Ibu..
Tiada pernah hentinya selama ini memberiku kasih sayang, semangat,
doa, segala dukungan, nasehat dan motivasi serta pengorbanan yang
tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap
rintangan yang ada di depanku.

Adikku tersayang, **Sebto Bryanda**, tiada yang paling mengharukan
saat kumpul bersamamu. Walaupun sering bertengkar tapi hal itu
selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan.
Terimakasih atas segala dukungan, doa dan selalu
memberi semangat pada diriku.
Semoga kelak kamu menjadi
orang yang sukses.

SANWACANA

Bismillahirrahmaanirrahiim
Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan sumbang saran untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Hi. Suwarjo, M.Pd., Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti dari semester I hingga semester VIII sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Dr. Sowiyah, M.Pd., Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan serta saran yang sangat bermanfaat.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Ibu Artijah, S.Pd., Kepala SD Negeri 10 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Ibu Rika Febriani, S.Pd., Guru kelas IVA yang peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
12. Bapak Mukti Ari Wibowo, S.Pd., Guru kelas IVB yang peneliti jadikan sebagai kelas kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
13. Dewan Guru dan Staf Administrasi SD Negeri 10 Metro Timur yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian dan proses penyusunan skripsi ini.
14. Siswa-siswi SD Negeri 10 Metro Timur Tahun Pelajaran 2016-2017 terkhusus kelas IV yang telah membantu dan berpartisipasi aktif sebagai subjek dalam penelitian skripsi ini.
15. Sahabat-sahabat yang selalu membantu, memberikan semangat dan motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi: Melia Rosalina Dewi, May Syaroh, Mia Merlyana, Firda Widya Rahma, Musniyati Sakinah, Istigfara Ajening Pranita, M. Septo Wahidin, Fadjrin, M. Isro'i Subariyanto, Luvirta Tiyas Mawarni, Anggun Putri Yani, Anggi Rizka

Romadona, Meriya Andriyani, Royati Choiriyah, Ayu Ervita, Mila Linda Sari dan Sunita terimakasih atas kebersamaannya selama ini.

16. Seluruh rekan seperjuangan S1 PGSD angkatan 2013 terkhusus kelas B yang selalu mendukung setiap langkah peneliti, semoga mimpi-mimpi kita dapat terwujud dan tetap menjadi sahabat tanpa melihat tempat dan waktu: Fitri, Nurul, Melsa, Ulfa, Made, Ratih, Setia, Udin, Widi, Evi, Fera, Ina, Ira, Mila, Lady, Luiki, Mar'atus, Kristiana, Irwan, Fransiskus, Nugroho dan Anto.
17. Sahabat, Teman, Kakak, dan Adik terkasih: Lasmaniar Sinambela, Oktari Hartini, Eduar Sinambela, T. Ryano Aditya, Ade Retno Fitriani, Devy Destiani, Ayu Putri, Widya Margareta Putri, Khairah Ukhtiyani, Intan Puspita Sari, Nur Ratna Sari Sakinah, Sherly Sibarani dan Vinna Riana Resiani yang selalu memberikan semangat dan keceriaan serta menghibur dalam keadaan terjatuh.
18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT selalu melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah Bapak/Ibu/Saudara/Saudari berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Aamiin.*

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Metro, 7 Maret 2017
Peneliti

Merna Safitri
NPM 1313053098

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL ..... **vii**

DAFTAR GAMBAR ..... **ix**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**

I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
G. Ruang Lingkup Penelitian 8

II. KAJIAN PUSTAKA
A. Belajar dan Hasil Belajar 10
1. Pengertian Belajar 10
2. Hasil Belajar 11
B. Strategi Pembelajaran Aktif 13
1. Pengertian Strategi Pembelajaran 13
2. Pengertian Pembelajaran Aktif 14
3. Tujuan Pembelajaran Aktif 15
4. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif 17
C. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* 18
1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* 18
2. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* 19
3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* 21
D. Kinerja Guru 24
E. Pembelajaran IPS di SD 25
1. Pengertian IPS 25
2. Tujuan Pembelajaran IPS 27
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS 28
F. Penelitian yang Relevan 29
G. Kerangka Pikir 31

Halaman

H. Hipotesis Penelitian 32

III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian 34
1. Jenis Penelitian 34
2. Desain Penelitian 35
3. Tempat dan Waktu Penelitian 36
4. Prosedur Penelitian 36
B. Populasi dan Sampel Penelitian 38
1. Populasi Penelitian 38
2. Sampel Penelitian 38
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel 39
1. Variabel Penelitian 39
2. Definisi Operasional Variabel 40
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian 42
1. Teknik Pengumpulan Data 42
2. Instrumen Penelitian 43
E. Uji Kemantapan Alat Pengumpul Data 44
1. Kisi-kisi Instrumen 44
2. Uji Coba Instrumen 47
3. Uji Persyaratan Instrumen 47
F. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis 53
1. Uji Persyaratan Analisis Data 54
2. Analisis Data Kuantitatif 56
3. Uji Hipotesis 58

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian 60
1. Profil Sekolah 60
2. Visi dan Misi Sekolah 62
B. Hasil Penelitian 62
1. Persiapan Penelitian 62
2. Pelaksanaan Penelitian 63
3. Pengambilan Data Penelitian 63
4. Deskripsi Data Penelitian 64
5. Analisis Data Penelitian 65
a. Hasil Belajar Kognitif Siswa (Y) 65
b. Penilaian Kinerja Guru 70
c. Angket Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* (X) 71
6. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data 73
a. Hasil Uji Normalitas 73
b. Hasil Uji Homogenitas 75
c. Hasil Uji Hipotesis 75
C. Pembahasan 77
D. Keterbatasan Penelitian 79

Halaman

V. KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 81
B. Saran 82

DAFTAR PUSTAKA 83

LAMPIRAN 86

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Nilai *Mid* IPS Semester Ganjil Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur 4
2. SK, KD dan Materi Pokok IPS Kelas IV Semester 2 29
3. Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan 30
4. Data Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur 38
5. Format Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa 45
6. Format Kisi-kisi Angket Respon Siswa..... 46
7. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r 48
8. Hasil Uji Validitas Butir Soal Pilihan Ganda 49
9. Hasil Uji Validitas Butir Angket 50
10. Kriteria Tingkat Reliabilitas 52
11. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa 57
12. Klasifikasi *N-Gain* 57
13. Rubrik Skor Penilaian Kinerja Guru 58
14. Katagori Penilaian Kinerja Guru 58
15. Data Guru dan Staf SD Negeri 10 Metro Timur 61
16. Data Siswa SD Negeri 10 Metro Timur 61
17. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Siswa (Y) dan Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* (X) 64
18. Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 66
19. Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 67
20. Klasifikasi *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 68
21. Deskripsi Frekuensi Angket Respon Siswa Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort*..... 72
22. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 74

23. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 75
24. Uji Hipotesis *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 76

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Kerangka Pikir 32
2. Desain Penelitian 35
3. Perbandingan Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 66
4. Perbandingan Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 68
5. Penggolongan Nilai *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 69
6. Perbandingan Rata-rata *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ... 69
7. Nilai Angket Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort*..... 73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari Fakultas 88
2. Surat Keterangan Izin Penelitian dari Fakultas 89
3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas 90
4. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan dari Sekolah 91
5. Surat Balasan Izin Penelitian dari Sekolah 92
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas Eksperimen 93
7. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas Kontrol 94
8. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah 95
9. Pemetaan SK dan KD 97
10. Silabus Pembelajaran 99
11. RPP Kelas Eksperimen 102
12. Lembar Kerja Siswa 109
13. RPP Kelas Kontrol 113
14. Format Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa 120
15. Soal Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa (Sebelum Uji Instrumen) 121
16. Hasil Analisis Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa 126
17. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa 128
18. Soal *Pretest* 130
19. Soal *Post-test* 134
20. Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Post-test* 138
21. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Eksperimen (Y) 139
22. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Kontrol (Y) 140
23. Format Kisi-kisi Angket Respon Siswa 141
24. Angket Respon Siswa (Sebelum Uji Instrumen) 142

Halaman

25. Hasil Analisis Uji Validitas Angket Respon Siswa 144
26. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Angket Respon Siswa 146
27. Angket Respon Siswa Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* 147
28. Data Hasil Angket Respon Siswa (X) 149
29. Lembar Observasi Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) 152
30. Hasil Uji Normalitas 165
31. Hasil Uji Homogenitas 167
32. Hasil Uji Hipotesis 168
33. Tabel Nilai-nilai r *Pearson Product Moment* 169
34. Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi t 170
35. Dokumentasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 172

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagai penentu keberhasilan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan adalah upaya memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu untuk hidup berkembang sesuai dengan kemajuan zaman.

> Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Undang-undang di atas, Indonesia perlu menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas, efektif dan menyeluruh guna mencapai tujuan pendidikan nasional yang menghasilkan sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi dan sesuai dengan kebutuhan bangsa. Tujuan pendidikan nasional dapat dicapai apabila dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, guru menggunakan kurikulum yang sesuai sebagai acuan atau aturan yang telah ditetapkan. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Metro Timur yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan pelaksanaan proses pendidikan dalam bentuk per mata pelajaran. Badan Standar Nasional Pendidikan atau BSNP (2006: 6) KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam KTSP adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak dapat dipandang sebelah mata dalam pengajarannya di jenjang Sekolah Dasar. IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah. Susanto (2013: 10) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisa gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Gunawan (2013: 18) tujuan pembelajaran IPS yaitu membina siswa menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan dan kepedulian sosial berguna bagi dirinya, masyarakat dan negara. Sapriya (2012: 194) IPS dirancang dengan harapan berkembangnya pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis siswa untuk peka terhadap kondisi sosial masyarakat yang terus berkembang sebagai bekal memasuki kehidupan bermasyarakat.

Keberhasilan pencapaian tujuan IPS tersebut dipengaruhi oleh beberapa aspek. Salah satu aspek yang mempengaruhi adalah bagaimana cara guru dalam menyelenggarakan pembelajaran. Pembelajaran yang diciptakan oleh guru seharusnya adalah pembelajaran yang tidak berpusat pada guru melainkan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam belajar agar

pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Uno dan Nurdin (2013: 75) siswa diharapkan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan karya karena dengan melibatkan siswa secara aktif diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Namun kenyataannya, pembelajaran IPS selama ini cenderung lebih banyak mengembangkan kemampuan siswa untuk menghafal dan mengingat materi pelajaran yang cukup banyak dan luas. Siswa belum dibiasakan untuk memahami informasi dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mengakibatkan hasil belajar IPS siswa belum tercapai dengan optimal.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Nawawi dalam Susanto (2013: 5) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti tanggal 15 November 2016 saat proses pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur, peneliti memperoleh informasi data nilai *mid* IPS semester ganjil kelas IV tahun pelajaran 2016-2017. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai *Mid* IPS Semester Ganjil Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur

No.	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Interval Nilai		Persentase	
				≥ 65	< 65	Tuntas	Belum Tuntas
1.	IVA	65	21	8	13	38 %	61 %
2.	IVB	65	20	8	12	40 %	60 %

(Sumber: Buku daftar nilai *Mid* IPS semester ganjil kelas IV)

Berdasarkan tabel 1. diketahui bahwa di kelas IV masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 65. Persentase ketuntasan hasil *mid* IPS kelas IVA hanya 38% dari 21 siswa, sedangkan kelas IVB 40% dari 20 siswa. Secara keseluruhan hasil *mid* IPS semester ganjil siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur tahun pelajaran 2016-2017 masih tergolong rendah. Mulyasa (2013: 131) suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa di kelas telah mencapai KKM.

Penelitian awal tanggal 16 November 2016, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah diduga peran guru dalam pembelajaran IPS masih mendominasi atau pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan menggunakan metode konvensional. Kegiatan pembelajaran di kelas belum tercipta suasana belajar yang aktif, efektif, menarik dan menyenangkan. Guru aktif memberikan materi pelajaran, sementara siswa lebih pasif, duduk di bangku menerima, mendengarkan dan mencatat materi pelajaran yang diberikan. Kesempatan siswa melakukan usaha untuk memperoleh informasi secara mandiri masih sangat terbatas. Peneliti melihat saat guru menyampaikan materi pelajaran, terdapat beberapa siswa yang bermain, mengobrol sendiri, ada siswa yang mengantuk dan menyandarkan

kepalanya di meja. Siswa kurang bersemangat untuk belajar, cenderung bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan guru, karena pelajaran IPS rata-rata berbentuk naratif dan bersifat hafalan, sehingga pembelajaran kurang efektif dan menimbulkan kejenuhan yang mengakibatkan hasil belajar IPS siswa belum tercapai dengan optimal sesuai dengan KKM yang telah ditentukan.

Permasalahan yang telah dipaparkan di atas, perlu adanya solusi serta tindak lanjut yang tepat untuk mengoptimalkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur. Melihat perkembangan anak usia Sekolah Dasar yang masih senang dalam bermain, sedapat mungkin guru harus mampu membangkitkan minat belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang disukai siswa. Salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* yang memiliki potensi meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.

Amri (2015: 1) pembelajaran aktif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif, baik dalam bentuk interaksi sesama siswa maupun siswa dengan guru pada proses pembelajaran. Hosnan (2014: 226) strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara kolaboratif dalam kegiatan pembelajaran untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. *Card Sort* merupakan strategi pembelajaran yang di dalamnya mengkondisikan siswa untuk bekerja bersama di dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar. Guru dalam pembelajaran menggunakan media kartu yang berisi informasi tercakup dalam

satu atau lebih katagori. Kartu dibagikan kepada siswa, kemudian siswa melakukan usaha untuk menemukan kartu berkatagori sama. Zaini, dkk. (2008: 50) *card sort* merupakan strategi pembelajaran yang melakukan gerak fisik dan membantu mendinamiskan kelas yang jenuh atau bosan. Strategi *card sort* dapat mengatasi siswa yang pasif dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi IPS karena peran guru yang tidak mendominasi dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Sebagian besar siswa masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Pembelajaran di kelas belum tercipta suasana belajar yang aktif, efektif, menarik dan menyenangkan.
5. Guru belum mengoptimalkan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dalam pembelajaran IPS.

C. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi agar dapat terarah dan terfokus dengan cermat. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti, yaitu:

1. Hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur.
2. Strategi pembelajaran aktif tipe *card sort.*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu "apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur?"

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua yaitu:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan nilai positif untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan strategi pembelajaran aktif terutama strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* sebagai upaya meningkatkan pemahaman, minat belajar, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa di Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat kepada siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, serta dengan diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kualitas mengajar dan memperluas pengetahuan guru mengenai strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* yang dapat mengoptimalkan keaktifan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran IPS di SD Negeri 10 Metro Timur.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau referensi untuk peneliti lanjutan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort.*

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016-2017.
3. Subjek penelitian adalah kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur sebanyak 41 siswa.

4. Objek penelitian adalah hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur dan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort*.
5. Penelitian dilakukan di SD Negeri 10 Metro Timur yang beralamatkan Jalan Stadion Tejosari 24, RT 08, RW 02, Kelurahan Tejoagung, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada diri seseorang, sehingga mengalami perubahan tingkah laku. Belajar terjadi ketika ada interaksi antara individu dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Belajar sebagai karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lain yang dilakukan sepanjang hayat, bahkan tiada hari tanpa belajar. Istilah belajar memiliki pengertian yang bermacam-macam, diantaranya Gagne dalam Susanto (2013: 1) belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Winkel dalam Susanto (2013: 4) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Piaget dalam Rusman (2013: 202) belajar merupakan sebuah proses aktif penyusunan pengetahuan di dalam pikiran siswa untuk membangun pengetahuan yang bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu dengan sengaja untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi langsung dengan lingkungan. Perubahan perilaku tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan sepanjang hayat. Belajar pada dasarnya merupakan proses untuk menemukan makna. Makna yang diciptakan dari apa yang dilihat, didengar, dirasakan dan dialami, sehingga membentuk pengetahuan baru.

2. Hasil Belajar

Tujuan utama yang ingin dicapai setelah belajar dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Susanto (2013: 5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Purwanto (2014: 48-53) domain hasil belajar merupakan perubahan perilaku kejiwaan dikarenakan proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain, yaitu:

a. Ranah Kognitif
   Perubahan perilaku yang terjadi dalam ranah kognitif mencakup enam aspek, yaitu: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6). Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
b. Ranah Afektif
   Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Katagori dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks. Katagori tersebut yaitu: *reciving/attending* (penerimaan), *responding*

(jawaban), v*aluing* (penilaian), organisasi dan karakteristik nilai atau internalisasi nilai.

c. Ranah Psikomotor
   Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan *(skill)* dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor dapat diklasifikasi menjadi enam, yaitu: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Sudjana dalam Kunandar (2013: 276) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu tes yang tersusun secara terencana dalam bentuk tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Kasmadi & Sunariah (2014: 44) hasil belajar merupakan hasil penilaian terhadap kegiatan pembelajaran sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami pembelajaran yang dinyatakan dengan skala nilai berupa huruf atau angka.

> Djamarah & Zain dalam Susanto (2013: 3) hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator, yaitu: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dapat memahami dan mengerti materi setelah menerima pengalaman belajar. Kemampuan yang dimiliki siswa mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang dinyatakan dengan skala nilai berupa huruf atau angka melalui tes, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu adanya peningkatan kemampuan siswa dalam ranah kognitif melalui strategi pembelajaran aktif tipe *card sort*.

B. Strategi Pembelajaran Aktif

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya sebagai upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar, dimana terjadinya proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar suatu lingkungan sekitar. Chatib dalam Hosnan (2014: 4) pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Mentransfer ilmu tersebut, guru harus mampu menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang cocok dalam kegiatan proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran merupakan suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan, jika dihubungkan dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan strategi sangat dibutuhkan untuk mempermudah proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar dan tujuan pembelajaran secara optimal. Aqib (2013: 70) strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga akan memudahkan siswa menerima dan memahami materi pelajaran yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasai di akhir kegiatan belajar. Kamp dalam Hamruni (2011: 2) strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran dapat dimaknai secara sempit dan luas. Secara sempit strategi

pembelajaran mempunyai kesamaan dengan metode pembelajaran yang berarti cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara luas strategi pembelajaran adalah serangkaian cara yang akan digunakan serta keseluruhan tindakan usaha guru untuk memberikan informasi kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran guna pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2. Pengertian Pembelajaran Aktif

Belajar secara aktif sangat dibutuhkan oleh siswa. Ketika siswa cenderung pasif atau hanya menerima pembelajaran dari guru, siswa akan cepat melupakan apa yang telah disampaikan. Pembelajaran aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus yang diberikan guru dan respon siswa, sehingga proses kegiatan pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

Pembelajaran aktif merupakan suatu proses pembelajaran dengan maksud untuk memberdayakan siswa agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif. Bonwell dalam Warsono & Hariyanto (2013: 14) seluruh bentuk pembelajaran yang berfokus kepada siswa *(student centered learning)* sebagai penanggung jawab pembelajaran disebut pembelajaran aktif. Semula istilah pembelajaran aktif dipergunakan baik bagi pembelajaran aktif individual mandiri, maupun pembelajaran aktif bersifat kolaboratif. Namun akhir-akhir ini semakin mengerucut kecenderungan memaknai pembelajaran aktif hanya sebagai pembelajaran aktif bersifat kolaboratif.

Silberman (2016: 23) gagasan yang disebut Paham Belajar Aktif, antara lain:

a. Yang saya dengar, saya lupa.
b. Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat.
c. Yang saya dengar, lihat dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai paham.
d. Yang saya dengar, lihat, diskusikan dan terapkan**,** saya mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.
e. Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya menguasai.

Hosnan (2014: 208) pembelajaran aktif adalah kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga benar-benar berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Warsono & Hariyanto (2013: 12) pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu kegiatan pembelajaran yang berfokus mengajak siswa aktif terlibat baik secara fisik, intelektual maupun emosional dalam berpikir dan berinteraksi tentang materi yang diterimanya. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan aktif dan menyenangkan akan memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran.

3. Tujuan Pembelajaran Aktif

Pencapaian hasil belajar yang baik merupakan harapan bagi setiap guru. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran

agar menjadi hal yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Suasana yang semestinya tercipta adalah bagaimana siswa benar-benar berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Rusman (2013: 324) tujuan pembelajaran aktif adalah memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa belajar dengan cara melakukan, menggunakan indera, menjelajahi lingkungan, baik lingkungan berupa benda, tempat dan peristiwa-peristiwa di sekitar.

Hosnan (2014: 210) pembelajaran aktif dipilih agar siswa dapat melakukan kegiatan-kegiatan belajar dan memikirkan tentang apa yang dilakukannya untuk belajar. Amri (2015: 34) pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang dimiliki.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran aktif adalah memungkinkan siswa untuk berpikir, menganalisa, menemukan pemahaman baru dan melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar, sehingga siswa mampu menumbuhkan kemampuan dan menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran aktif diharapkan dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki siswa guna mencapai hasil belajar yang sesuai dengan karakteristiknya.

4. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif

Metode dan model pembelajaran memiliki banyak tipe dan jenis, seperti halnya juga strategi pembelajaran aktif memiliki banyak jenis atau berbagai macam tipe strategi yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Amri (2015: 65-66) strategi pembelajaran aktif terdapat berbagai macam tipe strategi yang dapat diterapkan di kelas, antara lain:

a. *Reading guide*, yaitu membaca terbimbing.
b. *The power of two*, yaitu kekuatan dua siswa.
c. *Active knowledge sharing*, yaitu aktif berbagi pengetahuan.
d. *Questions student have*, yaitu siswa memiliki pertanyaan.
e. *Info search*, yaitu mencari informasi.
f. *Card sort*, yaitu pemilahan kartu.
g. *Crossword Puzzle*, yaitu teka-teki silang.
h. *Index card match*, yaitu mencocokan kartu pembelajaran.
i. *Giving questions and getting answers*, yaitu memberi pertanyaan dan mendapat jawaban.
j. *Everyone is a teacher here*, yaitu setiap orang adalah guru.

Silberman (2016: 64-299) terdapat banyak jenis strategi pembelajaran aktif yang disesuaikan dengan tipe-tipe strateginya. Adapun ringkasannya sebagai berikut.

a. Strategi penilaian sederhana, yaitu *instant assessment*, *representative sample* dan *class concerns*.
b. Strategi belajar bersama, yaitu *the study group* dan *card sort*.
c. Strategi pembentukan tim, yaitu *prediction* dan *team gateway*.
d. Strategi keterlibatan belajar langsung, yaitu *True or false* dan *exchange viewpoint*.
e. Strategi pengembangan keterampilan, yaitu *triple role playing*, *active observation and feedback* dan *thefiring line*.
f. Strategi penilaian sendiri, yaitu *phisycal self assessment* dan *reconsidering*.
g. Strategi peninjauan kembali, yaitu *slide review.*
h. Strategi stimulus diskusi kelas, yaitu *active debate* dan *reading aloud.*

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, strategi pembelajaran aktif memiliki berbagai macam tipe yang dapat diterapkan dalam kegiatan proses pembelajaran IPS. Peneliti memilih salah satu strategi yaitu strategi

pembelajaran aktif tipe *card sort* untuk diteliti pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS siswa.

C. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort*

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort*

Card sort atau memilah kartu merupakan salah satu tipe strategi pembelajaran yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa melalui keaktifannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Warsono & Hariyanto (2013: 47) *card sort* merupakan gabungan antara teknik pembelajaran aktif individual dengan teknik pembelajaran kolaboratif. Silberman (2016: 169) c*ard sort* merupakan aktivitas kerjasama yang digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda atau mengulang informasi. Guru menggunakan media kartu yang berisi informasi atau contoh masalah yang tercakup dalam satu atau lebih katagori. Kartu dibagikan kepada siswa, kemudian siswa melakukan usaha untuk menemukan kartu yang berkatagori sama.

Zaini (2008: 53) *card sort* (mensortir kartu) adalah strategi kolaboratif yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang objek atau *mereview* ilmu yang telah diberikan sebelumnya. Syaharuddin (2008: 1) strategi *card sort* dengan menggunakan media kartu akan membantu siswa memahami materi dan menumbuhkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran, sebab guru hanya berperan sebagai fasilitator, sementara siswa belajar secara aktif dengan fasilitas dan arahan guru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang dilakukan siswa dengan menggunakan media kartu berupa mempelajari konsep, menggolongkan sifat dari katagori yang berbeda, mengungkap fakta dari suatu objek dan mengulangi informasi yang pernah didapat oleh siswa. Proses kegiatan pembelajaran yang menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* diharapkan siswa akan memperoleh informasi yang lebih banyak mengenai materi pembelajaran, melatih sikap dan keterampilan sosial sebagai bekal dalam kehidupan di masyarakat.

2. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort*

Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* menggunakan media kartu, dimana kartu tersebut berisi permasalahan yang harus dipahami oleh masing-masing siswa.

Silberman (2016: 169-170) prosedur atau langkah-langkah dari strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dalam pembelajaran, antara lain:

a. Beri tiap siswa kartu indeks yang berisi informasi yang cocok dengan satu atau beberapa katagori. Misal katagori terkait pembelajaran IPS kelas IV tentang “koperasi”, antara lain:
   1) Kegiatan-kegiatan anggota koperasi.
   2) Jenis-jenis koperasi.
   3) Tujuan dan manfaat koperasi.
   4) Lambang koperasi.
b. Perintahkan siswa untuk berkeliling ruangan dan mencari siswa lain yang kartunya cocok dengan katagori yang sama. (Guru dapat

mengumumkan katagorinya sebelumnya atau membiarkan siswa menemukan sendiri).

c. Perintahkan para siswa yang kartunya memiliki katagori sama untuk berkumpul.
d. Ketika tiap-tiap katagori ditampilkan, kemukakan poin-poin pengajaran yang menurut guru penting.

Silberman (2016: 170) menjelaskan kembali bahwa guru dapat memvariasikan langkah-langkah strategi *card sort* tersebut dengan:

a. Mintalah setiap kelompok untuk membuat presentasi pengajaran tentang katagori tertentu.
b. Pada awal kegiatan pembelajaran, bentuklah kelompok. Berilah masing-masing kelompok satu set kartu lengkap. Pastikan kartu tersebut dikocok, sehingga kartu katagori yang mereka sortir (pilah) tidak jelas dimana letaknya. Mintalah setiap kelompok untuk menyortir (memilah) kartu menjadi sejumlah katagori. Setiap kelompok dapat memperoleh nilai untuk jumlah kartu yang dipilih dengan benar.

Warsono & Hariyanto (2013: 47-48) langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dalam pembelajaran sebagai berikut.

a. Bagikan kartu indeks kepada setiap siswa berisi informasi yang cocok dengan satu atau beberapa katagori, misalnya pada materi IPS kelas IV SD yaitu:
   1) Menunjukkan berbagai jenis barang yang dapat diperjualbelikan dalam koperasi.
   2) Membedakan koperasi dengan Badan Usaha Milik Negara.
   3) Informasi yang cocok dalam bagian-bagian dalam menyebutkan kegiatan apa saja yang ada dalam kantor koperasi.
   4) Karakteristik koperasi.
b. Mintalah kepada siswa untuk bergerak berkeliling kelas dan menemukan kartu lain yang katagorinya sama. Jika waktunya cukup guru biarkan saja para siswa menemukan katagorinya sendiri, tetapi jika waktunya tidak leluasa guru umumkan kepada seluruh kelas katagori apa saja yang tersedia.
c. Siswa yang memiliki kartu indeks dengan katagori yang sama berkumpul. Sebaiknya jumlah siswa dalam setiap katagori dirancang sama.
d. Para siswa dengan katagori yang sama bermusyawarah untuk menunjuk salah seorang diantara mereka melakukan presentasi di depan kelas. Siswa yang lain dalam kelompok yang sama boleh menanggapinya.
e. Lakukan refleksi dengan mengungkap butir-butir penting dari setiap katagori bahan ajar.

Amri (2015: 39) langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dalam pembelajaran sebagai berikut.

a. Masing-masing siswa diberikan kartu indeks yang berisi materi pelajaran. Kartu indeks dibuat berpasangan berdasarkan definisi, katagori/kelompok, misalnya kartu yang berisi tentang ciri-ciri koperasi, perangkat organisasi koperasi dan sebagainya.
b. Guru menunjuk salah satu siswa yang memegang kartu, siswa yang lain diminta berpasangan dengan siswa tersebut bila merasa kartu yang dipegangnya memiliki kesamaan definisi atau katagori.
c. Agar situasinya lebih seru dapat diberikan hukuman bagi siswa yang melakukan kesalahan. Jenis hukuman dibuat atas kesepakatan bersama.
d. Guru dapat membuat catatan penting di papan tulis pada saat terjadi proses pembelajaran.

Berdasarkan langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* yang telah dikemukakan para ahli di atas, disimpulkan bahwa langkah-langkah tersebut tidak memiliki perbedaan yang signifikan, bahkan dapat dikatakan memiliki tujuan prosedur yang sama dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan *card sort*. Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur, peneliti memilih menggunakan prosedur atau langkah-langkah yang dikemukakan oleh Silberman karena guru dapat memvariasikan langkah-langkah strategi *card sort,* sehingga diharapkan siswa akan berminat mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort*

a. Kelebihan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort*

Menerapkan sebuah strategi pembelajaran, tentu ada kelebihan yang dimilikinya. Kelebihan dari strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dalam kegiatan pembelajaran adalah memudahkan guru untuk

menyampaikan materi, mengatasi masalah siswa, seperti pasif, kurangnya minat, cepat merasa bosan dan tidak merespon perintah guru. Pelaksanaan strategi *card sort* sangat sederhana, dapat diikuti oleh siswa dalam jumlah banyak, siswa lebih antusias dalam pembelajaran, sosialisasi antar siswa lebih terbangun dan siswa mudah memahami materi pembelajaran dengan cara mengelompokkan katagori yang sama.

Silberman (2016: 130) kelebihan strategi *card sort*, antara lain: (1) membantu menggairahkan siswa yang merasa jenuh atau lelah terhadap pembelajaran yang telah diberikan, (2) membina siswa untuk bekerja sama, dan (3) mengembangkan sikap saling menghargai pendapat. Warsono & Hariyanto (2013: 48) kelebihan strategi *card sort* adalah minat siswa terhadap pembelajaran semakin meningkat dan hasil belajarnya cukup baik. Sandra (2012: 23) 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.
6. Menumbuhkan sikap kerja sama antar siswa.

b. Kekurangan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort*

Strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* tidak hanya memiliki kelebihan, namun juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan banyak waktu dan pengorganisasian strategi harus tepat, jika tidak pembelajaran terkesan hanya bermain-main. Hosnan (2014: 217) kekurangan strategi *card sort*,

antara lain: (1) membuat siswa kurang aktif dalam berbicara atau menyimpulkan pendapat, (2) membutuhkan persiapan dan media yang berupa kartu-kartu sebelum kegiatan berlangsung, dan (3) apabila guru kurang bisa mengendalikan kelas maka suasana kelas akan menjadi gaduh.

Wahyuni (2014: 14) kekurangan strategi *card sort*, 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, dan (4) adanya kemungkinan terjadi penyimpangan perhatian siswa, terutama apabila terjadi jawaban yang menarik perhatiannya, padahal bukan tujuan yang diinginkan dalam arti terjadi penyimpangan dari pokok persoalan semula. Hal yang dapat dilakukan guru untuk meminimalisir kekurangan dan menjadikan kekurangan tersebut sebagai kekuatan dari strategi *card sort* yang digunakan yaitu guru harus merancang dengan matang rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan benar-benar memahami langkah-langkah strategi tersebut agar dalam pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan strategi *card sort* dapat membantu menggairahkan siswa yang merasa jenuh atau lelah terhadap pembelajaran yang telah diberikan, membina siswa untuk bekerja sama dan mengembangkan sikap saling menghargai pendapat. Kekurangan strategi *card sort* adalah

membutuhkan persiapan dan media yang berupa kartu-kartu sebelum kegiatan berlangsung, menyita banyak waktu dan tidak keseluruhan siswa dapat diperhatikan dengan baik.

D. Kinerja Guru

Guru sebagai seorang yang profesional bertugas sebagai pendidik, yang keprofesionalannya akan berimbas pada hasil belajar siswa. Guru diharapkan untuk terus menerus meningkatkan kinerjanya, sehingga pembelajaran menjadi berkualitas dan memberikan kontribusi yang maksimal terhadap tujuan pembelajaran. Susanto (2013: 29) kinerja guru merupakan prestasi, hasil, kemampuan yang dicapai atau diperlihatkan oleh guru dalam melaksanakan tugas pendidikan dalam pembelajaran.

Rusman (2013: 50) kinerja guru sebagai wujud perilaku guru dalam proses pembelajaran yang dimulai dari merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menilai hasil belajar. Adapun aspek yang diamati, meliputi: membuka pembelajaran, apersepsi dan motivasi, menyampaikan kompetensi dan rencana pembelajaran, penguasaan materi pelajaran, penerapan strategi pembelajaran yang menarik, pemanfaatan sumber belajar dan menutup pembelajaran.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 28 ayat 3 menyebutkan bahwa kompetensi guru sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan anak usia dini, meliputi:

1. Kompetensi pedagogik, merupakan kemampuan pemahaman terhadap siswa, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Adapun sub kompetensi pedagogik, yaitu: aspek potensi siswa, teori belajar dan pembelajaran, strategi, kompetensi dan isi, serta merancang pembelajaran, menata latar pembelajaran, melaksanakan asesmen proses dan hasil, dan pengembangan akademik dan non akademik.
2. Kompetensi kepribadian, merupakan kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, berwibawa dan berakhlak mulia. Adapun sub kompetensi kepribadian yaitu: norma hukum dan sosial, rasa bangga, konsisten dengan norma, mandiri dan etos kerja, berpengaruh positif dan disegani, norma religius dan diteladani, serta jujur.
3. Kompetensi profesional, merupakan penguasaan keilmuan bidang studi dan langkah kajian kritis pendalaman isi bidang studi. Adapun sub kompetensi profesional, yaitu: paham materi, struktur, konsep, metode keilmuan yang menaungi, menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, metode pengembangan ilmu telaah, kritis, kreatif dan inovatif terhadap bidang studi.
4. Kompetensi sosial, merupakan kemampuan guru berkomunikasi dan bergaul dengan siswa, kolega dan masyarakat. Adapun sub kompetensi sosial, yaitu: menarik empati, kolaboratif, suka menolong, menjadi panutan, komunikatif dan kooperatif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kinerja guru adalah wujud unjuk kerja atau perilaku guru dalam melaksanakan perencanaan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil belajar, sehingga guru dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran. Guru harus memiliki empat kompetensi untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran yaitu pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial.

E. Pembelajaran IPS di SD

1. Pengertian IPS

Pengertian IPS di tingkat sekolah mempunyai perbedaan makna, hal ini disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan

generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

BSNP (2006: 175) IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai dengan SMP/MTs/SMPLB. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Sapriya (2012: 20) IPS merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi pembelajaran IPS di Sekolah Dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmunya, karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir siswa yang bersifat holistik.

Ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar adalah bersifat terpadu *(integrated)* dari beberapa disiplin ilmu dengan tujuan agar mata pelajaran tersebut lebih bermakna bagi siswa, sehingga pengorganisasian materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik dan kebutuhan siswa. Susanto (2013: 138) hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pembelajaran IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa IPS merupakan suatu disiplin ilmu atau integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial,

seperti: sosiologi, sejarah, geografi dan ekonomi yang fokus kajian ilmunya adalah manusia dengan segala aktivitas sosial. Siswa sebagai makhluk sosial, diajarkan pengetahuan tentang cara hidup bersama, berinteraksi dengan sesama dan dibekali kemampuan menghadapi segala kondisi dalam kehidupan masyarakat yang senantiasa mengalami perubahan.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global, sehingga siswa mampu hidup bersama dengan masyarakat lain. Susanto (2013: 145) tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi segala masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat.

Gunawan (2013: 52) tujuan khusus pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, antara lain:

a. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
b. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
c. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan, serta bidang keahlian.
d. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
e. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Kompetensi Lulusan menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS, yaitu agar siswa memiliki kemampuan, sebagai berikut.

a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
c. Memiliki komitmen, kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa IPS memiliki tujuan mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi masalah sosial yang berada di lingkungan lokal, nasional dan global, memiliki kemampuan sosial untuk hidup bermasyarakat seperti bekerjasama, berkomunikasi, tanggung jawab dan mengembangkan pengetahuan siswa secara kognitif dalam memecahkan masalah sosial. Tujuan tersebut nantinya akan bermuara pada tujuan utama pembelajaran IPS yaitu untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Ruang lingkup pembelajaran IPS di Sekolah Dasar berdasarkan Permendiknas Nomor 22 tahun 2006, meliputi aspek-aspek berikut: *pertama* manusia, tempat dan lingkungan, *kedua* waktu, keberlanjutan dan perubahan, *ketiga* sistem sosial dan budaya, dan *keempat* perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Berdasarkan KTSP, aspek-aspek yang tercantum pada ruang lingkup pembelajaran IPS tersebut dijabarkan dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), sedangkan Indikator dikembangkan

sendiri oleh guru. Peneliti dalam penelitian ini memilih SK, KD dan materi pokok pembelajaran IPS kelas IV semester 2. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. SK, KD dan Materi Pokok IPS Kelas IV Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Koperasi dalam kesejahteraan masyarakat

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang tercakup dalam SK, KD dan materi pokok tersebut dapat diajarkan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort*. Guru dapat mengajarkan kepada siswa tentang mengklasifikasikan beberapa katagori misalnya, katagori tujuan dan manfaat koperasi, jenis-jenis koperasi, kegiatan-kegiatan anggota koperasi dan sebagainya. Cakupan materi tersebut termasuk pada ruang lingkup pembelajaran IPS keempat, yaitu perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

F. Penelitian yang Relevan

Berikut hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian dilakukan oleh Rahayu (2013) dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* terhadap Hasil Belajar IPS bagi Siswa Kelas IV SD Se-Gugus 2 Kecamatan Pengasih Kulon Progo". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS yang diperoleh siswa pada kelas yang menerapkan pembelajaran aktif tipe *card sort* lebih tinggi daripada hasil

belajar IPS siswa pada kelas yang menerapkan pembelajaran biasa dilakukan guru bagi siswa kelas IV SD Se-Gugus 2 Kecamatan Pengasih. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *t-test* dengan taraf signifikansi 5% (derajat kepercayaaan 95%) diperoleh t hitung (2,997) > t tabel (1,679).

2. Penelitian dilakukan oleh Kurniawati (2016) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Strategi *Card Sort* dengan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN 1 Taruban Nogosari Tahun Ajaran 2015-2016". Hasil analisis uji-t antara strategi *card sort* dengan media gambar dan hasil belajar IPS diperoleh Prob. t X sebesar 0,011 < 0,05 Ho ditolak. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan strategi *card sort* dengan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh kedua peneliti di atas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No.	Aspek	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian Peneliti
1.	Pendekatan penelitian	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif
2.	Jenis penelitian	Eksperimen	Eksperimen	Eksperimen
3.	Populasi dan sampel penelitian	Siswa kelas IV	Siswa kelas V	Siswa kelas IV
4.	Lokasi penelitian	SD Gugus 2 Kecamatan Pengasih Kulon Progo	SD Negeri 1 Taruban Nogosari	SD Negeri 10 Metro Timur
5.	Materi pokok yang digunakan	Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi	Peristiwa Penting Menjelang Kemerdekaan	Pentingnya Koperasi bagi Kesejahteraan Masyarakat

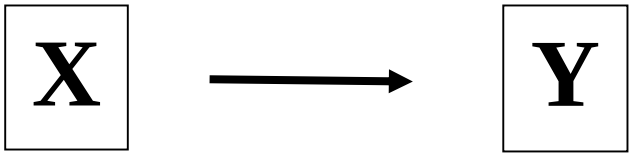
G. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran pemikiran untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Sujarweni (2014: 60) kerangka pikir pada dasarnya diturunkan dari beberapa teori maupun konsep sesuai dengan permasalahan yang diteliti, sehingga memunculkan asumsi-asumsi berbentuk bagan alur pemikiran, kemudian dirumuskan dalam hipotesis operasional yang dapat diuji.

Suasana pembelajaran yang seharusnya tercipta adalah bagaimana siswa benar-benar berperan aktif dalam belajar. Keterlibatan siswa secara aktif ini akan berdampak baik bagi kerja otak. Semakin banyak siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, maka siswa lebih banyak mengerti dan mengingat pembelajaran dalam waktu yang lebih lama. Siswa Sekolah Dasar pada dasarnya berada pada tahap operasional kongkrit, ditahap tersebut siswa berpikir atas dasar pengalaman yang pernah dilihat dan dialami. Pembelajaran IPS yang diberikan saat ini masih berpusat kepada guru dan menekankan aspek hafalan, siswa harus menghafalkan konsep dan teori tanpa disertai dengan kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa kurang berminat untuk belajar dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPS. Peneliti berupaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur dengan menggunakan strategi pembelajaran tipe *card sort.* Peneliti memiliki keyakinan bahwa strategi pembelajaran tipe *card sort* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, karena strategi ini memfokuskan kegiatan pembelajaran kepada siswa *(student centered),* siswa yang bergerak aktif mencari informasi dan guru sebagai fasilitator. Kegiatan siswa dalam memilah kartu diharapkan

membuat suasana kelas lebih menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu dan memudahkan siswa untuk mengingat materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, memungkinkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar alur kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:
X = Strategi pembelajaran aktif tipe *card sort*
Y = Hasil belajar IPS siswa
⟶ = Pengaruh
(Sumber: Sugiyono, 2014: 60)

Berdasarkan gambar 1. kerangka pikir, dapat dideskripsikan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* yang diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan menghayati materi pembelajaran IPS, karena siswa ikut berperan aktif dalam proses kegiatan pembelajaran dan memungkinkan terjadinya peningkatan hasil belajar IPS siswa.

H. Hipotesis Penelitian

Seorang peneliti sebelum melaksanakan penelitian harus membuat hipotesis mengenai hasil penelitiannya. Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2016: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian,

di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara yang diperoleh berdasarkan kajian relevan dari sebuah penelitian, bukan berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh dari data-data di lapangan, sehingga perlu diuji kebenarannya melalui penyelidikan ilmiah. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur.

H_1 : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur.

III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang lebih menekankan analisisnya pada data numerikal yang diolah dengan metode statistika. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Secara sederhana penelitian eksperimen diartikan sebagai penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Metode yang digunakan adalah metode *Quasi Experimental Design.* Metode ini menggunakan seluruh subjek dalam kelas yang utuh untuk diberi perlakuan. Objek penelitian adalah pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* (X) terhadap hasil belajar IPS siswa (Y).

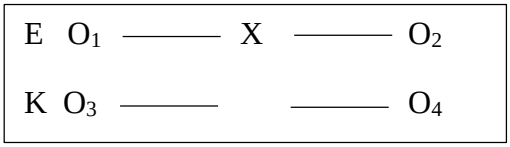
Sugiyono (2014: 107) penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Karakteristik penting dari suatu penelitian eksperimen, yaitu: (1) adanya perlakuan *(treatment)* yang diberikan untuk memanipulasi terhadap objek penelitian, dan (2) subjek penelitian yang akan diberi perlakuan khusus dipilih secara acak. Penelitian eksperimen berguna untuk mengumpulkan data atau informasi dalam suatu kondisi yang dikontrol dengan tujuan untuk menyelidiki ada atau tidaknya sebab-akibat dan

hubungan antara sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol untuk perbandingan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design.* Desain ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali sebagai kelas yang tidak mendapat perlakuan.

Kedua kelas diberikan *pretest* dan *post-test* dengan menggunakan tes instrumen yang sama. Kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara random. Peneliti menggunakan dua kelas untuk diteliti, yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. Perbedaan rata-rata nilai akhir (*post-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS antara kedua kelas tersebut. Sugiyono (2014: 116) bentuk desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design* ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:
E = Kelas eksperimen
K = Kelas kontrol
O_1 = Nilai *pretest* pada kelas eksperimen

O_2 = Nilai *post-test* pada kelas eksperimen
O_3 = Nilai *pretest* pada kelas kontrol
O_4 = Nilai *post-test* pada kelas kontrol
X = Perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort*
Setelah diketahui tes awal dan tes akhir maka dihitung selisihnya, yaitu:
$O_2 – O_1 = Y_1$
$O_4 – O_3 = Y_2$
Keterangan:
Y_1 = Hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort*
Y_2 = Hasil belajar siswa tanpa perlakuan

3. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Metro Timur yang beralamatkan jalan Stadion Tejosari 24, RT 08, RW 02, Tejoagung, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro. SD Negeri 10 Metro Timur merupakan salah satu Sekolah Dasar yang menerapkan KTSP.

b. Waktu Penelitian

Penelitian eksperimen ini telah diawali dengan kegiatan dokumentasi dan observasi pada bulan November 2016. Pembuatan kisi-kisi instrumen pada bulan Desember 2016 dengan tujuan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016-2017 selama kurang lebih enam bulan, dari bulan Januari-Juni 2017, meliputi tahap penyusunan proposal penelitian sampai pelaporan hasil penelitian.

4. Prosedur Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir pada II. Kajian Pustaka, peneliti menyusun prosedur atau tahapan-tahapan sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian eksperimen, sebagai berikut.

a. Persiapan

1. Melakukan *survey* awal ke sekolah untuk mengetahui jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian.
2. Merumuskan masalah dari hasil *survey* yang telah dilakukan.
3. Menentukan sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Mempersiapkan perangkat pembelajaran, antara lain: pemetaan, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pokok pembelajaran, alat atau media pembelajaran dan lembar kerja siswa.
5. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian.
6. Membuat instrumen penelitian yaitu soal tes pilihan ganda dan angket.

b. Pelaksanaan

1. Memberikan soal *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan kognitif awal siswa.
2. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol.
3. Memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dan hasil belajar siswa kelas kontrol tanpa perlakuan.
4. Memberikan angket pada kelas eksperimen untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort*.

c. Akhir

1. Data-data hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis dan diolah menggunakan statistik yang sesuai.
2. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.
3. Menyusun laporan penelitian.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Siregar (2013: 30) populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur tahun pelajaran 2016-2017 yang berjumlah 41 siswa.

Tabel 4. Data Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1.	IVA (Eksperimen)	9	12	21
2.	IVB (Kontrol)	12	8	20
Jumlah Seluruh Siswa		**21**	**20**	**41**

(Sumber: Dokumentasi buku absensi kelas IV)

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagai bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *sampling purposive.* Sugiyono (2014: 124) *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Jenis sampel yang diambil

dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Jenis sampel ini sebagai teknik penentuan sampel dengan mengambil semua anggota populasi yang digunakan untuk hasil penelitian.

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur yaitu kelas IVA dan kelas IVB berjumlah 41 siswa yang memiliki nilai rata-rata relatif sama. Kelas IVA berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort*. Peneliti ingin mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa. Sedangkan kelas IVB berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional pada kegiatan pembelajaran IPS.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian berkenaan dengan apa yang diteliti dalam suatu penelitian. Sugiyono (2016: 60) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

a. Variabel dependen disebut variabel terikat sebagai variabel *output*, kriteria dan konsekuen. Sugiyono (2016: 61) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu hasil belajar IPS siswa, disebut sebagai Y.

b. Variabel independen disebut variabel bebas sebagai *stimulus, prediktor* dan *antecedent*. Sugiyono (2016: 61) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam Penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu strategi pembelajaran aktif tipe *card sort*, disebut sebagai X.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah definisi suatu variabel dengan mengkatagorikan sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati menjadi elemen yang dapat diukur, sehingga dapat dipahami arti setiap variabel penelitian sebelum dilakukan analisis. Berikut definisi operasional variabel-varibel yang dipilih dalam penelitian.

a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dapat memahami dan mengerti materi setelah menerima pengalaman belajar. Kemampuan yang dimiliki siswa mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang dinyatakan dengan skala nilai berupa huruf atau angka melalui tes, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif, yaitu: mengingat (C1) dan memahami (C2) terhadap materi yang telah disampaikan, melalui alat ukur tes tertulis yaitu soal pilihan ganda berjumlah 22 butir soal yang digunakan pada kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa terdapat pada format kisi-kisi soal tes (Lampiran 14).

b. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort*

Strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* merupakan strategi yang dilakukan siswa dengan kolaboratif (kerja sama) menggunakan media berupa potongan-potongan kertas dibentuk seperti kartu berisi informasi atau materi pelajaran yang tercakup dalam satu atau lebih katagori untuk mempelajari konsep, menggolongkan sifat dari katagori yang berbeda, mengungkap fakta dari suatu objek dan mengulang informasi yang pernah didapat oleh siswa. Tujuan dari strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* adalah untuk mendorong siswa berpikir kreatif, meningkatkan motivasi belajar, pemahaman dan keaktifan siswa, sehingga materi yang disampaikan oleh guru diterima dengan baik dan hasil belajar IPS siswa tercapai sesuai dengan KKM yang telah ditentukan.

Penelitian ini menggunakan angket untuk mengukur keefektifan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dalam pembelajaran IPS. Indikator yang digunakan untuk mengukur strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* terdapat pada format kisi-kisi angket (Lampiran 23). Angket dibuat menggunakan skala *likert* dengan berpola positif dan disusun dalam bentuk pilihan pernyataan terdiri dari 4 (empat) alternatif jawaban dengan skor yang berbeda. Pilihan jawaban dari setiap item instrumen angket terdiri dari sangat setuju (SS) dengan skor 4, setuju (S) dengan skor 3, tidak setuju (TS) dengan skor 2 dan sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian, sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti (populasi atau sampel). Teknik ini dilakukan peneliti menggunakan indra penglihatan secara langsung dengan format lembar observasi (Lampiran 29) berisi sejumlah aspek-aspek yang diamati untuk memperoleh informasi tentang penilaian kinerja guru dan tingkah laku siswa selama proses pembelajaran.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik untuk memperkuat data penelitian. Teknik ini digunakan dalam penelitian untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa dan memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung (Lampiran 35).

c. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa tentang pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dalam kegiatan

pembelajaran IPS. Angket diberikan kepada siswa untuk diisi dengan kondisi yang sebenarnya menurut penilaian siswa (Lampiran 27).

d. Tes

Tes adalah beberapa pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur hasil belajar IPS dalam ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan oleh peneliti berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 22 butir soal pada *pretest* dan *post-test* (Lampiran 18 dan 19). Setiap jawaban benar memperoleh skor 1 dan jawaban salah skor 0. Tujuan pemberian *pretest* sebelum diberikan perlakuan adalah sebagai dasar dalam mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tujuan pemberian *post-test* adalah untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi siswa setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya dianalisis dan dibandingkan perbedaan hasil rata-rata tes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Variasi instrumen penelitian yang digunakan, antara lain:

a. Pedoman observasi, yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang penilaian kinerja guru dan tingkah laku siswa selama proses pembelajaran.

b. Pedoman dokumentasi, yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi profil sekolah, nilai hasil belajar siswa, serta keadaan guru dan siswa saat penelitian berlangsung.
c. Pedoman angket, yaitu alat yang digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa tentang pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* pada kegiatan pembelajaran IPS.
d. Pedoman tes, yaitu alat berupa tes tertulis tentang materi "Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat". Tes tertulis merupakan salah satu cara untuk mendapatkan hasil belajar kognitif siswa.

E. Uji Kemantapan Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data dalam penelitian haruslah mampu menjamin bahwa instrumen tes dan non-tes yang digunakan berkualitas. Instrumen yang digunakan mengikuti langkah-langkah penyusunan instrumen yaitu penyusunan kisi-kisi, uji coba instrumen dan uji prasyarat instrumen.

1. Kisi-kisi Instrumen

Pada penelitian ini terdapat dua macam kisi-kisi instrumen yang digunakan. *Pertama*, peneliti menyusun kisi-kisi instrumen berupa soal pilihan ganda untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan dan hasil belajar IPS siswa sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* di kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan di kelas IVB sebagai kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan. Penyusunan kisi-kisi instrumen soal dapat dijadikan pedoman untuk menulis soal atau merakit soal menjadi tes. Instrumen tes kognitif disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah

ditentukan. Format kisi-kisi soal tes hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/Kota dan Provinsi.

Kompetensi Dasar : 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Tabel 5. Format Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa

Indikator Soal	**Tujuan yang ingin dicapai**	**Ranah Kognitif**	**No. Butir Item**		
			Sebelum Uji Validitas	**Valid**	**Baru**
1. Menyebutkan pengertian koperasi.	Siswa dapat menyebutkan pengertian koperasi.	C1	1, 6, 11, 13, 15	1, 6, 11, 13, 15	1, 2, 3, 4, 5
2. Menyebutkan kan tujuan dan manfaat dari adanya kegiatan koperasi dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa dapat menyebutkan tujuan dan manfaat dari adanya kegiatan koperasi dalam kehidupan sehari-hari.	C1	4, 12, 16, 25, 28	4, 25, 28	6, 7, 8
3. Menjelaskan lambang koperasi.	Siswa dapat menjelaskan lambang koperasi.	C2	2, 5, 7, 10, 14, 26	2, 5, 10, 26	9, 10, 11, 12
4. Menjelaskan kegiatan-kegiatan anggota koperasi.	Siswa dapat menjelaskan kegiatan-kegiatan anggota koperasi.	C2	9, 18, 19, 22, 24, 30	9, 18, 22, 30	13, 14, 15, 16
5. Menjelaskan jenis-jenis koperasi.	Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis koperasi.	C2	3, 8, 17, 20, 21, 23, 27, 29	3, 17, 21, 23, 27, 29	17, 18, 19, 20, 21, 22
Jumlah Soal Instrumen			**30**	**22**	**22**

Kedua, peneliti menyusun kisi-kisi instrumen angket untuk mengetahui respon siswa tentang pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas eksperimen. Format kisi-kisi angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Format Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

Variabel penelitian	Aspek	Indikator	No. Butir Item		
			Sebelum Uji Instrumen	Valid	Baru
Pengaruh strategi pembela-jaran aktif tipe *card sort*	1. Ciri-ciri	a. Media potongan kartu.	3, 7, 11	3, 7	1, 2
		b. Minat, semangat dan motivasi belajar siswa.	1, 15, 17, 22	1, 22	3, 4
		c. Meningkatkan ingatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.	2, 19, 21, 25	2, 19, 25	5, 6, 7
		d. Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.	5, 13, 14, 18	13, 14, 18	8, 9, 10
	2. Prosedur	a. Terwujudnya kerjasama antar sesama siswa dalam bentuk kerjakelom-pok.	4, 6, 12, 20	6, 20	11, 12
		b. Melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.	9, 10, 24	9, 10	13, 14
		c. Melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar.	8, 16, 23	8, 23	15, 16
Jumlah Item Pernyataan			**25**	**16**	**16**

2. Uji Coba Instrumen

Setelah instrumen angket dan tes tersusun, kemudian diujicobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian untuk memperoleh persyaratan instrumen yang memiliki sifat validitas dan reliabilitas. Subjek uji coba instrumen angket dan soal tes hasil belajar pada ranah kognitif adalah siswa kelas IV SD Negeri 9 Metro Timur dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Uji coba soal tes kognitif (pilihan ganda) dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2017, sedangkan uji coba angket dilaksanakan pada tanggal 28 Januari 2017.

3. Uji Persyaratan Instrumen

Setelah diadakan uji coba instrumen, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup, sebagai berikut.

a. Uji Validitas

Kasmadi & Sunariah (2014: 77) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Pendapat tersebut menunjukkan sebuah tes instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur data dari variabel yang diteliti secara tepat. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*), yaitu validitas yang didasarkan butir-butir item yang berguna untuk menunjukkan sejauh mana instrumen dikembangkan memuat materi yang hendak diukur. Pada penelitian ini terdapat dua jenis instumen pengumpul data yang berbeda yaitu soal tes pilihan ganda untuk mengukur variabel Y dan angket untuk mengukur variabel X, sehingga diperlukan dua teknik analisis uji validitas yang berbeda, berikut peneliti jabarkan.

1. Validitas Tes Kognitif (Pilihan Ganda)

Untuk mencari validitas soal tes kognitif (pilihan ganda), dilakukan uji coba soal pada siswa kelas IV SD Negeri 9 Metro Timur dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Jumlah butir soal tes kognitif (pilihan ganda) yang diujicobakan sebanyak 30 soal. Setelah dilakukan uji coba, peneliti menganalisis validitas butir soal tes. Kasmadi & Sunariah (2014: 78) untuk mengukur tingkat validitas soal tes kognitif (pilihan ganda) digunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2013, sebagai berikut.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{St}\sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:
r_{pbis} = Koefisien korelasi *point biserial*
M_p = Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi
M_t = Mean skor total
S_t = Simpangan baku
p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
q = 1-P

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0{,}05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel,}$ maka alat ukur tersebut tidak valid atau *drop out.*

Tabel 7. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Besar koefisien korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2014: 257)

Berdasarkan hasil analisis diperoleh butir soal yang valid sebanyak 22 soal dan 8 soal yang tidak valid atau *drop out*. Seluruh butir soal yang valid dijadikan soal *pretest* dan *post-test*. Berikut data lengkap hasil analisis validitas butir soal tes kognitif (Lampiran 16).

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Butir Soal Pilihan Ganda

No. Item		Nilai Validitas	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru			
1	1	0,51	Valid	Digunakan
2	9	0,75	Valid	Digunakan
3	17	0,62	Valid	Digunakan
4	6	0,62	Valid	Digunakan
5	10	0,58	Valid	Digunakan
6	2	0,82	Valid	Digunakan
7	-	-0,31	Tidak Valid	Tidak Digunakan
8	-	0,26	TidakValid	Tidak Digunakan
9	13	0,46	Valid	Digunakan
10	11	0,50	Valid	Digunakan
11	3	0,49	Valid	Digunakan
12	-	-0,17	TidakValid	Tidak Digunakan
13	4	0,53	Valid	Digunakan
14	-	0,26	TidakValid	Tidak Digunakan
15	5	0,53	Valid	Digunakan
16	-	0,19	Tidak Valid	Tidak Digunakan
17	18	0,58	Valid	Digunakan
18	14	0,56	Valid	Digunakan
19	-	-0,05	Tidak Valid	Tidak Digunakan
20	-	-0,19	Tidak Valid	Tidak Digunakan
21	19	0,67	Valid	Digunakan
22	15	0,49	Valid	Digunakan
23	20	0,48	Valid	Digunakan
24	-	-0,64	Tidak Valid	Tidak Digunakan
25	7	0,48	Valid	Digunakan
26	12	0,48	Valid	Digunakan
27	21	0,53	Valid	Digunakan
28	8	0,45	Valid	Digunakan
29	22	0,61	Valid	Digunakan
30	16	0,44	Valid	Digunakan

(Sumber: Hasil Uji Coba Soal Tes Kognitif Tanggal 27 Januari 2017)
Keterangan: r_{tabel} = 0,44

2. Validitas Angket

Untuk mencari validitas angket dilakukan uji coba soal pada siswa kelas IV SD Negeri 9 Metro Timur dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Jumlah butir angket yang diujicobakan sebanyak 25 pernyataan. Setelah dilakukan uji coba, peneliti menganalisis validitas butir angket. Gunawan (2013: 119) untuk mengukur tingkat validitas angket digunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2013, sebagai berikut.

$$rxy = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X^2)\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

Keterangan:
rxy = Koefisien korelasi variabel x dan y (validitas skor butir pernyataan)
X = Skor item (skor butir soal)
Y = Skor total (jumlah seluruh soal)
N = Banyaknya objek (jumlah sampel yang diteliti)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0{,}05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel,}$ maka alat ukur tersebut tidak valid atau *drop out.* Berdasarkan hasil analisis validitas butir angket diperoleh 16 butir pernyataan yang valid dan 9 butir pernyataan tidak valid atau *drop out*. Seluruh butir pernyataan yang valid digunakan sebagai instrumen angket. Berikut data hasil analisis validitas angket (Lampiran 25).

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Butir Angket

No. Item		Nilai Validitas	Kriteria	Keterangan
Lama	**Baru**			
1	3	0,55	Valid	Digunakan
2	5	0,55	Valid	Digunakan

No. Item		Nilai Validitas	Kriteria	Keterangan
Lama	**Baru**			
3	1	0,63	Valid	Digunakan
4	-	0,31	Tidak Valid	Tidak Digunakan
5	-	0,28	TidakValid	Tidak Digunakan
6	11	0,63	Valid	Digunakan
7	2	0,56	Valid	Digunakan
8	15	0,61	Valid	Digunakan
9	13	0,52	Valid	Digunakan
10	14	0,72	Valid	Digunakan
11	-	0,12	Tidak Valid	Tidak Digunakan
12	-	0,13	Tidak Valid	Tidak Digunakan
13	8	0,53	Valid	Digunakan
14	9	0,56	Valid	Digunakan
15	-	0,37	TidakValid	Tidak Digunakan
16	-	0,05	Tidak Valid	Tidak Digunakan
17	-	0,16	TidakValid	Tidak Digunakan
18	10	0,60	Valid	Digunakan
19	6	0,51	Valid	Digunakan
20	12	0,51	Valid	Digunakan
21	-	0,28	TidakValid	Tidak Digunakan
22	4	0,52	Valid	Digunakan
23	16	0,67	Valid	Digunakan
24	-	0,04	TidakValid	Tidak Digunakan
25	7	0,67	Valid	Digunakan

(Sumber: Hasil Uji Coba Instrumen Angket Tanggal 28 Januari 2017)
Keterangan: $r_{tabel} = 0,44$

b. Uji Reliabilitas

Tes dinyatakan reliabel (ajeg atau dapat dipercaya) jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Siregar (2013: 55) reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Sama halnya dengan uji validitas, diperlukan dua teknik analisis uji reliabilitas yang berbeda untuk soal tes pilihan ganda dan soal angket. Berikut peneliti jabarkan.

1. Reliabilitas Tes Kognitif (Pilihan Ganda)

Sugiyono (2016: 186) rumus untuk mengukur reliabilitas soal tes pilihan ganda dengan rumus KR 20 *(Kuder Richardson)*, sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2}\right)$$

Keterangan:
r_{11} = reliabilitas tes
p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
Σpq = jumlah hasil perkalian antara p dan q
n = banyaknya/jumlah item
S = standar deviasi dari tes

Perhitungan reliabilitas soal tes pilihan ganda pada penelitian ini dibantu dengan program *Microsoft Office Excel* 2013. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitas, sebagai berikut.

Tabel 10. Kriteria Tingkat Reliabilitas

No	Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat tinggi
2	0,60 – 0,79	Tinggi
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2014: 257)

Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil r_{hitung} = 0,91 (Lampiran 17). Nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria reliabilitas menurut Sugiyono dan diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi sehingga soal tersebut dapat dipergunakan dalam penelitian ini.

2. Reliabilitas Angket

Penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* untuk mengukur reabilitas angket, kemudian data yang telah diperoleh dianalisis dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2013. Siregar (2013: 57) rumus perhitungan reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*, sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right).\left(1 - \frac{\Sigma\sigma_i}{\sigma_{total}}\right)$$

Keterangan:
r_{11} = Koefisien reliabilitas angket
$\Sigma\sigma_i$ = Jumlah varians butir soal
σ_{total} = Varians total
n = Jumlah butir soal
1 = Bilangan tetap

Kriteria instrumen angket dikatakan reliabel menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, apabila koefisien korelasi (r_{11}) > 0,6.

Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh nilai reliabilitas angket 0,88 (Lampiran 26). Nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria reliabilitas menurut Siregar yaitu r_{hitung} > 0,6 atau 0,88 > 0,6, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa angket tersebut reliabel. Jadi angket tersebut dapat dipergunakan dalam penelitian ini.

F. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif.

1. Uji Persyaratan Analisis Data

Teknik analisis dalam statistik digunakan untuk mengetahui koefisien perbedaan antara dua buah distribusi data adalah dengan menggunakan analisis uji-t *(t-test).* Uji prasyarat sebelum dilakukan uji-t atau uji hipotesis, terlebih dahulu harus dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Hasil *pretest* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kontrol diuji untuk mengetahui kenormalan distribusi datanya. Peneliti menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) 23.0. Program SPSS menghasilkan 4 jenis keluaran yaitu *Processing Summary, Descriptives, Test Of Normality,* dan *Q-Q plots.* Keluaran yang digunakan dari proses penghitungan adalah *Test Of Normality*. Kasmadi & Sunariah (2014: 116) langkah-langkah pengujian normalitas data, sebagai berikut.

1. Buka program SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
2. Klik menu *Analyze* ⟶ pilih *Descriptive Statistics* ⟶ klik *Explore*.
3. Masukkan semua variabel ke dalam kolom *Dependent List* melalui tombol ▶
4. Selanjutnya klik tombol *Plots* lalu beri tanda (v) pada *Normality Plots with test*.
5. Klik *Continue* lalu *Ok.*

a) Rumusan hipotesis dalam uji normalitas.

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

b) Menetapkan uji normalitas digunakan pedoman, sebagai berikut.

1. Tetapkan taraf signifikansi uji, $\alpha = 0{,}05$.
2. Bandingkan p dengan taraf signifikansi yang diperoleh.
3. Jika probabilitas (sig.) > 0,05 maka H_0 diterima.
4. Jika probabilitas (sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak.

(Sumber: Siregar, 2013: 159)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing katagori data sudah terpenuhi atau belum. Jika asumsi homogenitasnya terbukti, maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data lanjutan. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Levene Statistic* dengan program SPSS 23.0. Gunawan (2013: 85) langkah-langkah pengujian homogenitas, sebagai berikut.

1. Buka file data yang akan dianalisis.
2. Pilih menu berikut ini: *Analyze* ⟶ *Descriptives Statisticts* ⟶ *Explore.*
3. Pilih y sebagai *dependent list* dan x sebagai *factor list.*
4. Klik tombol *plots.*
5. Pilih *Lavene test*, untuk *untransformed.*
6. Klik *continue* lalu *Ok.*

a) Rumusan hipotesis dalam uji homogenitas.

H_0 : Populasi mempunyai variansi yang homogen

H_1 : Populasi mempunyai variansi yang tidak homogen

b) Menetapkan uji homogenitas digunakan pedoman, sebagai berikut.

1. Tetapkan taraf signifikansi uji, $\alpha = 0{,}05$.
2. Bandingkan p dengan taraf signifikansi yang diperoleh.

3. Jika probabilitas (sig.) > α, maka variansi setiap sampel sama (homogen).
4. Jika probabilitas (sig.) < α, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen).

(Sumber: Gunawan, 2013: 87)

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Kognitif Siswa secara Individual

Rumus nilai hasil belajar kognitif siswa secara individu.

$$\mathrm{NP} = \frac{\mathrm{R}}{\mathrm{SM}} \times 100$$

Keterangan:
NP = Nilai pengetahuan siswa (nilai yang dicari)
R = Jumlah skor/item yang dijawab benar
SM = Skor maksimum dari tes
100 = Bilangan tetap
(Sumber: Kunandar, 2013: 126)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Rumus nilai rata-rata hasil belajar seluruh siswa.

$$\overline{\mathrm{X}} = \frac{\sum \mathrm{X}}{\sum \mathrm{N}}$$

Keterangan:
$\overline{X}$ = Nilai rata-rata seluruh siswa
$\sum$X = Jumlah nilai yang diperoleh siswa
$\sum$N = Jumlah siswa
(Sumber: Kunandar, 2013: 127)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa secara Klasikal

Rumus persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal.

$$\mathrm{P} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 11. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Persentase	Kriteria
1	> 85%	Sangat tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

d. Peningkatan Pengetahuan *(N-Gain)*

Setelah memberikan perlakuan pada kelas ekperimen dan kelas kontrol, diproleh data berupa hasil *pretest, post-test* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Meltzer dalam Khasanah (2014: 39) untuk mengetahui peningkatan pengetahuan *(N-Gain)* digunakan rumus berikut.

$$\mathrm{G} = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretest}$$

Tabel 12. Klasifikasi *N-Gain*

No	Nilai *Gain* (g)	Keterangan
1.	> 0,7	Tinggi
2.	0,3-0,7	Sedang
3.	< 0,3	Rendah

Kemudian *gain score* tersebut dianalisis menggunakan *t-test.*

e. Angket Respon Siswa

Data hasil penyebaran angket respon siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* secara individu dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$\mathrm{NA} = \frac{\mathrm{SP}}{\mathrm{SM}} \mathrm{X}\ 100$$

Keterangan:
NA = Nilai angket individu
SP = Skor perolehan
SM = Skor maksimum
100 = Bilangan tetap
(Sumber: Kunandar, 2013: 126)

f. Penilaian Kinerja Guru

Rumus penilaian kinerja guru dalam mengajar, sebagai berikut.

$$NK = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:
NK = Nilai kinerja yang dicari atau yang diharapkan
R = Skor mentah yang diperoleh
SM = Skor maksimum yang ditentukan
100 = Bilangan tetap
(Sumber: Purwanto, 2012: 112)

Tabel 13. Rubrik Skor Penilaian Kinerja Guru

Skor	Nilai Mutu	Indikator
1	Sangat Kurang	Aspek yang diamati: tidak dilaksanakan oleh guru dan guru sangat tidak menguasai.
2	Kurang Baik	Aspek yang diamati: dilaksanakan dengan kurang baik, melakukan dengan banyak kesalahan dan guru terlihat kurang menguasai.
3	Cukup Baik	Aspek yang diamati: dilaksanakan dengan cukup baik, melakukan dengan sedikit kesalahan dan guru terlihat cukup menguasai.
4	Baik	Aspek yang diamati: dilaksanakan dengan baik, melakukan tanpa kesalahan dan guru terlihat menguasai.
5	Sangat Baik	Aspek yang diamati: dilaksanakan dengan sangat baik, melakukan dengan sempurna dan guru terlihat profesional.

(Sumber: Purwanto, 2012: 112)

Tabel 14. Katagori Penilaian Kinerja Guru

No.	Rentang Nilai yang di peroleh	Katagori
1	81 – 100	Sangat baik
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Cukup baik
4	21 – 40	Kurang baik
5	0 – 20	Sangat kurang

(Sumber: Purwanto, 2012: 112)

3. Uji Hipotesis

Jika sampel atau data dari populasi yang berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (strategi

pembelajaran aktif tipe *card sort*) terhadap Y (hasil belajar IPS siswa) diadakan uji kesamaan rata-rata. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *Independent Sampel t-test* dengan program SPSS 23.0. Priyatno (2010: 93) *Independent Sampel t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang *independen*.

Gunawan (2013: 116-117) langkah-langkah uji-t dilakukan dengan bantuan program SPSS 23.0, sebagai berikut.

1. Buka program SPSS yang sudah terpasang di komputer, lalu masukan A dan B pada variabel *view*.
2. Masukan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai pada data *view*.
3. Pilih menu *Analyze →Compare Mean →Independent Sampel t-test.*
4. Pindahkan variabel X (A) dan Y (B) ke kolom yang sesuai pada kotak dialog *Independent Sampel t-Test* lalu pilih *Ok*.

Analisis menggunakan program SPSS 23.0 sedikit berbeda dengan perhitungan manual. Perhitungan dengan program SPSS 23.0 yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) ditunjukkan oleh nilai sig.=(2-*tailed*). Pengambilan keputusan dari uji hipotesis yaitu jika nilai sig. > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sebaliknya jika nilai sig. < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Rumusan Hipotesis:

H_0: $\mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur)

H_1: $\mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada nilai rata-rata *post-test* dan *N-Gain* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 71,22 dengan ketuntasan persentase sebesar 76,19%, dimana nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 67,27 dengan ketuntasan persentase sebesar 65,00%. Hasil nilai rata-rata *N-Gain* kognitif kelas eksperimen sebesar 0,45, dimana nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,31, dengan selisih sebesar 0,14.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan program SPSS 23.0 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007 atau 0,7%. Jika dibandingkan dengan ketetapan $\alpha = 0{,}05$, maka nilai $0{,}007 < 0{,}05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari perhitungan tersebut, diperoleh bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. **Siswa**

   Strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* digunakan untuk dapat memberikan semangat belajar siswa, meningkatkan keaktifan siswa, mempermudah memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. **Guru**

   Strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memberikan variasi strategi pembelajaran di kelas. Untuk dapat menggunakan *card sort,* seorang guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang langkah-langkah penggunakan *card sort* dalam suatu pembelajaran.

3. **Sekolah**

   Hendaknya menyediakan fasilitas penunjang yang mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang aktif, efektif, menarik dan menyenangkan. Serta hendaknya memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan strategi pembelajaran yang baik.

4. **Peneliti Lain**

   Bagi yang ingin menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort*, sebaiknya terlebih dahulu dicermati dan dipahami kembali cara penggunaannya dengan memperhatikan alokasi waktu, fasilitas pendukung termasuk media pembelajaran dan karakteristik siswa yang ada pada sekolah tempat perangkat ini diterapkan. Kemudian dapat digunakan pada materi atau mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, Sofan. 2015. *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakaraya. Jakarta.

Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. CV Yrama Widya. Bandung.

----------. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (INOVATIF)*. Margahayu Permai. Bandung.

BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas. Jakarta.

Gunawan, Muhamad Ali. 2013. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing. Yogyakarta.

Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Alfabeta. Jakarta.

Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran.* Insan Madani. Yogyakarta.

Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Bogor.

Kasmadi & Sunariah, Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif.* Alfabeta. Bandung.

Kemendikbud. 2012. *Pedoman Pelaksanaaan Penilaian Kinerja Guru*. Kemendikbud. Jakarta.

Khasanah, Faridhatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Metro Timur*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis disertai dengan Contoh*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Kurniawati, Ariska Etik. 2016. *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Card Sort dengan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Taruban Nogosari Tahun Ajaran 2015/2016*. UMS. Surakarta. Dapat diakses pada URL: http://eprints.ums.ac.id/42958/3/02. Diakses pada Senin, tanggal 21 November 2016, pukul 10.00 WIB.

Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Priyatno, Duwi. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS.* Gava Media. Yogyakarta.

Purwanto. 2012. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.

----------. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar.* Pustaka Belajar. Yogyakarta.

Rahayu, Fajar Sri. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort terhadap Hasil Belajar IPS bagi Siswa Kelas IV SD Segugus 2 Kecamatan Pengasih Kulon Progo.* UNY. Yogyakarta. Dapat diakses pada URL: http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/11180/99/1156. Diakses pada Senin, tanggal 21 November 2016, pukul 10.25 WIB.

Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sandra, Purma. 2012. *Penguasaan Materi Tajwid dalam Pelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ) melalui Metode Card Sort pada Siswa Kelas IV SDN Wonorejo 02 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012*. STAIN. Salatiga. Dapat diakses pada URL: http://eprints.stainsalatiga.ac.id/567. Diakses pada Rabu, tanggal 23 November 2016, pukul 20.15 WIB.

Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran.* Remaja Rosdakarya. Bandung.

Silberman, Melvin L. 2016. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif.* Nuansa Cendekia. Bandung.

Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methode).* Alfabeta. Bandung.

----------. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Alfabeta. Bandung.

Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru Press. Yogyakarta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Syaharudin. 2008. *Media, Model dan Strategi Pembelajaran Inovatif*. Yrama Widya. Bandung.

Tim Penyusun. 2003. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.

----------. 2005. *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.* Depdiknas. Jakarta.

----------. 2006. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Kompetensi Lulusan.* Depdiknas. Jakarta.

----------. 2015. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Uno, Hamzah B & Nurdin Muhamad. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM.* Bumi Aksara. Jakarta.

Wahyuni, 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.

Warsono & Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen.* PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Pustaka Insan Madani. Yogyakarta.