

## MODEL PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING TIPE CARD SORT: EFEKTIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV

Fadilla Tusssyah Raini<sup>1</sup>, Yusra Nasution<sup>2</sup>, Nurmayani<sup>3</sup>, Husna Parluhutan Tambunan<sup>4</sup>, Putra Afriadi<sup>5</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>1,2,3,4,5</sup>  
Universitas Negeri Medan<sup>1,2,3,4,5</sup>  
Email: fadillatussyahrainipanjaitan@gmail.com

### Corresponding author:

Fadilla Tusssyah Raini

Universitas Negeri Medan

Email: fadillatussyahrainipanjaitan@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV di SDN 104202 Bandar Setia. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, belum optimalnya penerapan model pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa, serta terbatasnya sumber belajar yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model Active Learning tipe Card Sort terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia. Penelitian menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *two-group pretest-posttest*. Populasi penelitian berjumlah 52 siswa kelas IV yang seluruhnya dijadikan sampel dan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (26 siswa) dan kelas kontrol (26 siswa). Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan model Active Learning tipe Card Sort lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Active Learning tipe Card Sort berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia.

**Kata kunci:** Active Learning, Card Sort, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Sekolah Dasar

**Abstract:** *his study was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in Social Studies at SDN 104202 Bandar Setia. This condition was influenced by teacher-centered instructional practices, the limited implementation of learning models that promote students' active participation, and the limited learning resources available to students. This study aimed to examine the effect of the Active Learning Card Sort model on the Social Studies learning outcomes of fourth-grade students at SDN 104202 Bandar Setia. The study employed a quasi-experimental method using a two-group pretest-posttest design. The population consisted of 52 fourth-grade students, all of whom were selected as the research sample and divided into two groups: an experimental group (26 students) and a control group (26 students). Data were collected using a learning achievement test and analyzed using an independent samples t-test. The results indicated that the improvement in the learning outcomes of students taught using the Active Learning Card Sort model was higher than that of students who received conventional instruction. The independent samples t-test yielded a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), indicating that the null hypothesis ( $H_0$ ) was rejected and the alternative hypothesis ( $H_1$ ) was accepted. Therefore, it can be concluded that the Active Learning Card Sort model has a significant positive effect on the Social Studies learning outcomes of fourth-grade students at SDN 104202 Bandar Setia.*

**Keywords:** Active Learning, Card Sort, learning outcomes, Social Studies, elementary school.

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membangun kompetensi peserta didik sebagai fondasi untuk jenjang pendidikan berikutnya. Implementasi Kurikulum Merdeka mengarahkan proses pembelajaran agar berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) melalui kegiatan belajar yang aktif, kolaboratif, kontekstual, dan bermakna. Pendekatan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta kemampuan memecahkan masalah sebagai kompetensi yang dibutuhkan pada abad ke-21. Oleh



karena itu, guru dituntut mampu memilih strategi dan model pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

Salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan dalam Kurikulum Merdeka adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial agar peserta didik mampu memahami fenomena kehidupan secara utuh, mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah, serta menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan alam, sosial, dan budaya. Pembelajaran IPAS tidak lagi berorientasi pada penguasaan konsep semata, tetapi menekankan aktivitas mengamati, menanya, mengeksplorasi, menalar, dan mengomunikasikan hasil pembelajaran melalui pengalaman belajar yang autentik. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran aktif (*active learning*) memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Meta-analisis yang dilakukan oleh Freeman et al. (2014) terhadap 225 penelitian membuktikan bahwa pembelajaran aktif secara signifikan meningkatkan prestasi akademik dan menurunkan tingkat kegagalan belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Demikian pula Prince (2004) menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif mampu meningkatkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Meskipun demikian, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 104202 Bandar Setia, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada materi Kekayaan Budaya Indonesia masih belum optimal. Data hasil ulangan harian menunjukkan bahwa pada kelas IV-A hanya 56% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 69,40, sedangkan pada kelas IV-B tingkat ketuntasan mencapai 68,8% dengan rata-rata 75,52. Data tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah peserta didik yang belum mencapai kompetensi yang diharapkan.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif bertanya, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan lembar kerja peserta didik sehingga kegiatan belajar menjadi kurang variatif dan belum mampu meningkatkan motivasi maupun keterlibatan peserta didik. Padahal, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, dan menemukan konsep secara mandiri akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang bersifat satu arah.



Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah Active Learning tipe Card Sort. Menurut Silberman (2013), *Card Sort* merupakan strategi pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas mengelompokkan, mengklasifikasikan, dan mendiskusikan kartu berdasarkan konsep tertentu sehingga peserta didik dapat membangun sendiri pemahamannya melalui interaksi dan kerja sama kelompok. Strategi ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif dan interaksi sosial.

Efektivitas model *Card Sort* telah dibuktikan dalam berbagai penelitian. Anggreani, Huda, dan Setianingsih (2018) menemukan bahwa strategi *Card Sort* berbantuan media gambar berpengaruh positif terhadap prestasi belajar IPA siswa sekolah dasar. Penelitian Indrawan et al. (2021) juga menunjukkan bahwa penerapan strategi *Card Sort* mampu meningkatkan hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah secara signifikan. Selanjutnya, Novitasari dan Rezania (2022) membuktikan bahwa strategi *Active Learning* tipe *Card Sort* berpengaruh terhadap minat belajar dan respons siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS. Penelitian Khaerunnisa, Nurlina, dan Hambali (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Active Learning* tipe *Card Sort* mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar secara signifikan. Penelitian terbaru Putri, Rasmitadila, dan Dhanial (2025) juga membuktikan bahwa model *Active Learning* tipe *Card Sort* efektif meningkatkan minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Setyowati et al. (2025) menunjukkan bahwa metode *Card Sort* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas model *Card Sort*, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan minat belajar, aktivitas belajar, atau diterapkan pada mata pelajaran IPA dan IPS secara terpisah. Penelitian yang secara khusus menguji pengaruh model *Active Learning* tipe *Card Sort* terhadap hasil belajar IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar masih sangat terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang dilakukan pada sekolah dasar di Kabupaten Deli Serdang dengan karakteristik peserta didik sebagaimana di SDN 104202 Bandar Setia. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Active Learning* tipe *Card Sort* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik serta menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru sekolah dasar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment menggunakan desain two-group pretest–posttest. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2025 di SDN 104202 Bandar Setia dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 52 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel

penelitian yang terdiri atas kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen (26 siswa) dan kelas IV-B sebagai kelompok kontrol (26 siswa).

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Active Learning tipe Card Sort, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPAS.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sebelum digunakan dalam penelitian. Selain tes, data pendukung diperoleh melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran dan dokumentasi selama proses penelitian berlangsung.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program IBM SPSS. Analisis diawali dengan uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test sebagai prasyarat analisis. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent samples t-test pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Active Learning tipe Card Sort terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *uji-t (independent sample t-test)*. Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh model *Active Learning* tipe *Card Sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia.

H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh model *Active Learning* tipe *Card Sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia.

Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu H<sub>0</sub> ditolak jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 dan H<sub>0</sub> diterima jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 (Sugiyono, 2019).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pemberian perlakuan sesuai dengan desain penelitian, dan pemberian posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda berjumlah 30 soal yang diujicobakan terlebih dahulu kepada siswa kelas V SD Negeri 104202 Bandar Setia guna memastikan kelayakan instrumen.

Uji coba instrumen meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi *product moment*, diperoleh 20 soal yang dinyatakan valid dan 10 soal tidak valid. Soal-soal yang valid selanjutnya digunakan dalam pengambilan data penelitian. Hasil uji reliabilitas instrumen dengan rumus Cronbach's Alpha menunjukkan nilai sebesar 0,8924 yang berada pada kategori reliabilitas sangat tinggi, sehingga instrumen dinyatakan konsisten dan layak digunakan.

Berdasarkan uji tingkat kesukaran, dari 20 soal yang digunakan terdapat 6 soal berkategori mudah, 13 soal berkategori sedang, dan 1 soal berkategori sukar. Selanjutnya, hasil uji daya beda menunjukkan bahwa 5 soal berada pada kategori sangat baik dan 15 soal pada kategori baik. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan memenuhi kriteria sebagai alat ukur hasil belajar siswa. Hasil analisis deskriptif data pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas eksperimen sebesar 51,73 dengan nilai minimum 35 dan maksimum 70. Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 48,85 dengan nilai minimum 35 dan maksimum 60. Kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif sama dan berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70.

Setelah perlakuan diberikan, hasil analisis deskriptif posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,77 dengan nilai minimum 75 dan maksimum 100. Adapun kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,81 dengan nilai minimum 55 dan maksimum 90. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tampak lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data dengan uji normalitas data dilakukan untuk melihat apakah data hasil belajar *pretest* yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dihitung dengan rumus Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05. Jika pada pengujian menunjukkan hasil  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, akan tetapi jika hasil menunjukkan nilai  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan berbantuan aplikasi SPSS. Adapun hasil perhitungan normalitas data penelitian disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. Uji Normalitas**

| Kelas             | Nilai           | Nilai <i>Sig</i> | Kesimpulan           |
|-------------------|-----------------|------------------|----------------------|
| <b>Eksperimen</b> | <i>Pretest</i>  | 0,236            | Berdistribusi normal |
|                   | <i>Posttest</i> | 0,080            | Berdistribusi normal |
| <b>Kontrol</b>    | <i>Pretest</i>  | 0,097            | Berdistribusi normal |
|                   | <i>Posttest</i> | 0,270            | Berdistribusi normal |

Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Pengujian homogenitas data penelitian dilakukan untuk melihat apakah kelompok data sampel penelitian berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau homogen. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan pengujian teknik *Levene Test* dengan kriteria pengujian yaitu jika hasil perhitungan  $> 0,05$  maka variansi data adalah homogen dan jika hasil perhitungan  $< 0,05$  maka variansi data tidak homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan berbantuan aplikasi SPSS. Hasil perhitungan disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Uji Homogenitas

|       |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig.  |
|-------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|-------|
| Hasil | Based on Mean                        | 1,904            | 1   | 50     | 0,174 |
|       | Based on Median                      | 2,223            | 1   | 50     | 0,142 |
|       | Based on Median and with adjusted df | 2,223            | 1   | 48,760 | 0,142 |
|       | Based on trimmed mean                | 2,043            | 1   | 50     | 0,159 |

Hasil perhitungan uji homogenitas menunjukkan hasil perhitungan pada *based on trimmed mean* menunjukkan hasil 0,159. Jika dibandingkan sesuai dengan kriteria pengujian maka diperoleh hasil  $0,159 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau homogen.

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk setelah pada uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya yaitu  $H_0$  dan  $H_a$ . Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan rumus uji-t *independent sample t-test* sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Hasil perhitungan uji hipotesis disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Uji Hipotesis

| Independent Samples Test |                             | t-test for Equality of Means |                 |                       |                                           |
|--------------------------|-----------------------------|------------------------------|-----------------|-----------------------|-------------------------------------------|
|                          |                             | Sig. (2-tailed)              | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |
| Nilai                    | Equal variances assumed     | 0,000                        | 15,962          | 2,239                 | 11,464                                    |
|                          | Equal variances not assumed | 0,000                        | 15,962          | 2,239                 | 11,456                                    |

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh hasil uji-t yang ditunjukkan oleh nilai *Equal variances assumed* yang menunjukkan hasil 0,000. Jika dibandingkan sesuai dengan kriteria pengujian yang ditetapkan maka diperoleh hasil yaitu  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *active learning tipe card sort* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Active Learning tipe Card Sort memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia pada materi kekayaan budaya Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis independent samples t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa penerapan model Card Sort lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.





Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh model pembelajaran yang digunakan. Pada kelas eksperimen, siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran melalui kegiatan mengamati, mengelompokkan, mencocokkan, dan mendiskusikan kartu yang berisi informasi mengenai kekayaan budaya Indonesia. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar secara langsung. Dengan demikian, siswa tidak sekadar menghafal nama rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik, atau senjata tradisional, tetapi juga memahami hubungan antarkonsep berdasarkan kategori yang telah ditentukan.

Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan peningkatan hasil belajar. Dalam pembelajaran Card Sort, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk mengidentifikasi isi kartu, mengklasifikasikan informasi, memberikan alasan terhadap hasil pengelompokan, dan mendiskusikan hasilnya bersama teman sekelompok. Aktivitas tersebut menuntut siswa menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis persamaan dan perbedaan karakteristik suatu objek, membandingkan informasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil diskusi. Proses belajar seperti ini membuat siswa lebih mudah memahami materi karena mereka memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif, bukan hanya melalui penjelasan guru.

Hasil penelitian ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam pembelajaran konstruktivistik, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan situasi belajar sehingga peserta didik dapat menemukan dan mengembangkan konsep secara mandiri. Penerapan model Card Sort mencerminkan prinsip tersebut karena siswa secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui kegiatan klasifikasi, diskusi, dan kerja sama kelompok. Menurut Slavin (2020), pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik akan menghasilkan pemahaman konsep yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian informasi oleh guru.

Selain mendukung teori konstruktivisme, hasil penelitian ini juga sejalan dengan prinsip student-centered learning dalam Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi. Melalui model Card Sort, siswa diberi kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok, bertukar pendapat, serta memecahkan permasalahan secara bersama-sama. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) menegaskan bahwa pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif akan meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar.

Keunggulan lain dari model Card Sort adalah kemampuannya dalam mengonkretkan materi pembelajaran. Pada penelitian ini, materi kekayaan budaya Indonesia disajikan dalam bentuk kartu



bergambar dan kartu informasi yang memuat rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian daerah, serta senjata tradisional dari berbagai provinsi di Indonesia. Penyajian materi dalam bentuk visual membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan objek yang lebih nyata sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat materi. Menurut teori *Dual Coding* yang dikemukakan oleh Paivio, informasi yang diterima melalui kombinasi visual dan verbal akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang dibandingkan informasi yang hanya disampaikan secara verbal. Oleh karena itu, penggunaan media kartu dalam pembelajaran memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Selama proses pembelajaran, peneliti juga mengamati adanya perubahan perilaku belajar siswa. Pada awal pembelajaran, sebagian siswa masih terlihat pasif dan menunggu arahan guru. Namun, ketika kegiatan Card Sort dimulai, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Mereka aktif berdiskusi, bertanya kepada teman maupun guru, memberikan pendapat, serta saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena setiap siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa model Card Sort tidak hanya meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan komunikasi, kerja sama, dan kepercayaan diri peserta didik.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, peningkatan hasil belajar tetap terjadi, tetapi tidak sebesar pada kelas eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih mampu memberikan pemahaman kepada siswa, namun efektivitasnya lebih rendah karena proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru. Siswa cenderung menerima informasi secara pasif melalui penjelasan dan pencatatan materi sehingga kesempatan untuk mengeksplorasi konsep, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat menjadi lebih terbatas. Akibatnya, pemahaman yang diperoleh siswa lebih banyak bersifat hafalan daripada hasil konstruksi pengetahuan secara mandiri.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu. Juntasari et al. (2024) melaporkan bahwa model *Active Learning* berbantuan Card Sort mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Fiaski et al. (2025) juga menemukan bahwa penerapan Card Sort pada pembelajaran IPAS meningkatkan keaktifan belajar, interaksi antarpeserta didik, dan pemahaman konsep karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas klasifikasi dan diskusi kelompok. Sementara itu, Prawiyogi et al. (2023) menunjukkan bahwa strategi Card Sort efektif meningkatkan hasil belajar karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas Card Sort bersifat konsisten pada berbagai mata pelajaran dan jenjang sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu umumnya mengkaji penerapan Card Sort pada mata pelajaran IPA, Pendidikan Agama Islam, Bahasa Indonesia, atau hanya berfokus pada peningkatan keaktifan belajar. Penelitian ini secara khusus menguji pengaruh model *Active Learning* tipe Card Sort





terhadap hasil belajar IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Materi tersebut memiliki karakteristik yang menuntut kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, dan membandingkan berbagai unsur budaya Indonesia. Oleh karena itu, penggunaan strategi Card Sort menjadi sangat relevan karena aktivitas klasifikasi merupakan inti dari proses pembelajaran yang dilakukan siswa.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru sekolah dasar dapat menjadikan model Active Learning tipe Card Sort sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang memiliki banyak konsep kategorisasi. Penerapan model ini tidak memerlukan teknologi yang kompleks, mudah dipersiapkan, dan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain mampu meningkatkan hasil belajar, model Card Sort juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas yang menjadi tuntutan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran Active Learning tipe Card Sort merupakan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Keberhasilan model ini didukung oleh keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, penggunaan media yang konkret dan menarik, aktivitas kolaboratif antarpeserta didik, serta kesempatan bagi siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung. Dengan demikian, penerapan model Card Sort dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang direkomendasikan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Active Learning tipe Card Sort berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 104202 Bandar Setia. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji independent samples t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ) serta peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen dari 51,73 menjadi 85,77. Temuan ini menunjukkan bahwa model Active Learning tipe Card Sort efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS melalui pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Model pembelajaran Active Learning tipe Card Sort dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Sekolah diharapkan mendukung penerapan model pembelajaran inovatif melalui penyediaan sarana yang memadai, sedangkan peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian ini pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda dengan cakupan sampel yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## **DAFTAR PUSTAKA**



- Abd. Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Agusdianita, N., Yusnia, Y., & Melisa, M. (2024). Pengaruh pembelajaran matematika berbantuan media video pembelajaran berbasis STEAM terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas V SD Negeri 01 Kepahiang. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1).
- Alfianti, E., & Kartikasari, W. (2023). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran SBDP siswa kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(2), 127–134.
- Anggreani, A. L., Huda, C., & Setianingsih, E. S. (2018). Pengaruh strategi *card sort* berbantu media gambar terhadap prestasi belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 364–370. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16153>
- Aryanthi, K. D., Suwatra, I. I. W., & Suarjana, I. M. (2018). Pengaruh model pembelajaran AIR berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa. *Media Komunikasi FPIPS*, 17(1), 33–43.
- Aziz, M. S. (2018). Aspek perkembangan manajemen pembelajaran: Active learning. *Intizam: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 150–160.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom* (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1). The George Washington University, School of Education and Human Development.
- Dewi, R., & Pardede, M. (2021). Pengaruh kemampuan kerja, motivasi dan pengembangan karier terhadap kinerja karyawan PT. Bina Buana Semesta. *JEBI: Jurnal Ekonomi Bisnis Indonesia*, 16(1), 19–25.
- Fiaski, C. A., Sastrawati, E., & Putri, A. G. E. (2025). Upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui metode pembelajaran *Active Learning* tipe *Card Sort* pada muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Indrawan, D., & Ichsan. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran *card sort* di madrasah ibtidaiyah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2099–2107. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1033>
- Jumtasari, F., Krisnawati, Y., & Egok, A. S. (2024). Penerapan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan *Card Sort* terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.



- Novitasari, A. E., & Rezanía, V. (2022). The influence of *card sort* type active learning strategy on interests and responses of elementary school students. *AL-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 4291–4302. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1855>
- Paivio, A. (2021). *Dual Coding Theory and Education* (reprinted ed.). Routledge.
- Prawiyogi, A. A. G., Firmansyah, M., & Putra, D. (2023). Card sort method: Improve elementary school students' early reading ability. *Mimbar Ilmu*, 28(2), 235–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i2.57273>
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Silberman, M. L. (2013). *Active learning: 101 strategies to teach any subject*. Pearson Education.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational Psychology: Theory and Practice* (13th ed.). Pearson.