

Pengaruh Model Pembelajaran *Card Sort* Pada Materi Kubus dan Balok Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Darunnajah Sawahan

Dikirim:

2024-07-1

Diterima:

2024-12-2

Disetujui:

2024-12-26

¹Nurul Hidayah, ²Agustin Patmaningrum, ³Hariyono, ⁴Addin
Zuhrotul 'Aini

¹²³ Universitas PGRI Mpu Sindok

Abstrak— Pembelajaran matematika dinilai sangat sulit dan membosankan sehingga membuat hasil belajar siswa menurun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran Konvensional dengan model pembelajaran *Card Sort* pada materi Kubus dan Balok kelas VIII MTs Darunnajah Sawahan Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu *Quasi Experimental* dengan desain penelitian *Post-test Only Control Group Design*. Penelitian ini disebut penelitian Populasi karena semua populasi dijadikan sampel yaitu kelas VIII-A sebanyak 35 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-B sebanyak 34 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik t-tes atau uji-t. Berdasarkan hasil tes, siswa menunjukkan nilai rata-rata *Post test* 70,42 untuk kelas kontrol yang berarti cukup baik dan nilai rata-rata *Post test* 84,08 untuk kelas eksperimen yang berarti baik. Berdasarkan hasil analisis data diketahui taraf signifikan 5% untuk $dk = 67$ nilai $t_{hitung} = 7,721$ dan $t_{tabel} = 1,996$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga “Ada perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran Konvensional dengan model pembelajaran *Card Sort*”.

Kata Kunci— Model Pembelajaran *Card Sort*; Hasil Belajar Siswa; Materi Kubus dan Balok

Abstract— Mathematics learning is considered very difficult and boring so that it makes student learning outcomes decrease. The purpose of this study is to determine the difference in student learning outcomes between the Conventional learning model and the *Card Sort* learning model in the Cube and Block material of grade VIII MTs Darunnajah Sawahan Academic Year 2023/2024. This research is an experimental research using a quantitative approach, namely *Quasi Experimental* with a *Post-test Only Control Group Design* research design. This research is called population research because all populations are used as samples, namely class VIII-A as many as 35 students as a control class and class VIII-B as many as 34 students as an experimental class. The data analysis technique used is the t-test or t-test technique. Based on the test results, students showed an average *Post test* score of 70.42 for the control class which means quite good and an average *Post test* score of 84.08 for the experimental class which means good. Based on the results of data analysis, it is known that the significant level of 5% for $dk = 67$ t_{count} value = 7.721 and $t_{table} = 1.996$, then $t_{count} > t_{table}$ which means H_a is accepted and H_0 is rejected. So that "There is a difference in student learning outcomes between the Conventional learning model and the *Card Sort* learning model".

Keywords— *Card Sort Learning Model*; *Student Learning Outcomes*; *Cube and Block Materials*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Nama Penulis: Nurul Hidayah

Program Studi Penulis: Pendidikan Matematika

Institusi Penulis: Universitas PGRI Mpu Sindok

Email: nurulhidayah@gmail.com

Orchid ID: -

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal terpenting di dunia. Setiap orang harus giat belajar dan mempelajari segala sesuatu yang ada di dunia pendidikan agar bisa menjadikan negaranya menjadi negara maju. Pendidikan merupakan sumber daya yang penting bagi masyarakat untuk menjalani kehidupan yang berkualitas dan mencapai tujuan penciptaan manusia. Ini karena dalam proses pendidikan terdapat beberapa elemen yang harus diberikan prioritas agar pendidikan dapat berjalan dengan efektif. Jika pendidikan dikelola dengan baik, maka kemajuan suatu negara dapat tercapai. Hal ini disebabkan karena kemajuan yang pesat dalam suatu negara bergantung pada kualitas pendidikan dari sumber daya manusianya. Saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa gelar yang kita miliki menentukan setiap jenis pekerjaan yang kita lakukan. “Pendidikan dapat meningkatkan nilai produksi dalam perekonomian, dan masyarakat dapat menikmati manfaat pendidikan meski dengan pendapatan yang sama” Todaro dalam (Akhmad, 2021). Melalui kemampuan kita membaca, berkomunikasi, mengungkapkan pendapat, dan mengambil keputusan dengan pengetahuan yang lebih baik, kita memungkinkan orang lain mendapatkan informasi yang lebih baik. Menurut Rahman dkk dalam (Klorina & Juandi, 2022) “Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka, baik secara spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri dan masyarakat”.

Pelajaran matematika sering dianggap rumit dan menakutkan oleh siswa. Ini terjadi karena cara mengajarnya yang sering monoton dan persepsi umum bahwa matematika itu sulit. Ditambah lagi, sikap tegas dan disiplin dari guru matematika juga bisa membuat siswa merasa cemas, yang menambah ketakutan terhadap pelajaran tersebut. Sistem pendidikan di Indonesia menetapkan siswa untuk belajar beberapa mata pelajaran yang telah diatur oleh pemerintah. Salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa adalah matematika. Dalam pengajaran matematika, masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) di kelas dan menekankan pada penjelasan materi, diikuti dengan pengerahan dan latihan soal untuk pemahaman yang lebih dalam. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi siswa dalam proses pembelajaran matematika masih terbatas. Menurut (Rahman & Nyoman, 2020) “Seorang siswa yang merasa bosan saat belajar akan mengalami kemunduran dalam pencapaian akademisnya. Oleh karena itu, perlu ada motivasi yang mendorong siswa untuk tetap bersemangat belajar sehingga dapat meraih prestasi yang lebih baik”. Menurut (Sari, 2019) “Matematika adalah bagian integral dari kehidupan sehari-hari, karena berkembang sebagai hasil aktivitas manusia yang membentuk pola pikir manusia dengan kemampuan analisis dan penalaran. Selain itu, matematika merupakan pelajaran yang diperlukan dan wajib diajarkan di sekolah”.

Dalam pendidikan, siswa dan guru berinteraksi satu sama lain, sehingga siswa secara aktif belajar dari gurunya. Keseluruhan proses ini disebut proses pembelajaran, dan perubahan yang dihasilkan

selama proses ini disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat penguasaan siswa terhadap tujuan khusus yang ingin dicapai dalam setiap unit program pengajaran atau tingkat pencapaian siswa terhadap tujuan umum pengajaran. “Hasil belajar berkaitan dengan kemampuan untuk mencapai tujuan khusus yang telah ditetapkan” (Harefa, 2023). Menurut (Andrini & Pratama, 2021) “Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh dominasi peran guru dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan siswa cenderung pasif, enggan, takut, atau malu untuk berpartisipasi aktif dalam menyampaikan pendapat mereka”. Hasil belajar Adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan meilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri sendiri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Aini & Yuliana, 2021). Secara umum, hasil belajar adalah sekumpulan hasil dari langkah-langkah pembelajaran yang telah dipelajari. Hasil belajar didefinisikan sebagai evaluasi yang diberikan oleh guru kepada siswa selama periode waktu yang telah ditetapkan dan direncanakan. Interaksi antara guru dan siswa di lingkungan kelas biasanya dapat digunakan untuk menentukan pembelajaran yang efektif. Salah satu tujuan dari proses pembelajaran adalah pencapaian hasil belajar yang baik, yang diharapkan oleh setiap siswa dan guru, termasuk pencapaian Kompetensi Minimum Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru matematika di MTs Darunnajah Sawahan kabupaten Nganjuk pada saat meminta izin untuk penelitian di lingkungan madrasah tersebut, pada hari Senin tanggal 04 Maret 2024, didapatkan bahwa pembelajaran matematika di MTs Darunnajah Sawahan masih menggunakan model pembelajaran yang monoton yaitu menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) dimana dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah menerapkan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat secara aktif. Model pembelajaran aktif mengharuskan siswa terlibat dalam aktivitas belajar yang menarik, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif dari penjelasan guru. Untuk mengatasi masalah di atas, sangat penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dalam pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Strategi pembelajaran yang dipilih guru harus dapat menyampaikan materi secara efektif agar mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat menguasai materi tersebut pada akhir pembelajaran. Hal ini juga dapat membantu mengubah persepsi negatif siswa terhadap kesulitan dalam pelajaran matematika. Maka dari itu model pembelajaran *Card Sort* merupakan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan karena salah satu model pembelajaran yang kreatif yang dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran serta tidak membuat siswa merasa bosan. Salah satu model pembelajaran yang kreatif dan akan membuat siswa aktif saat pembelajaran adalah model pembelajaran *Card Sort*.

Menurut Silberman dalam (Subhan, 2021) “Model pembelajaran *Card Sort* adalah model pembelajaran aktif yang membantu siswa lebih terlibat dalam belajar dengan memberi mereka tugas yang berkaitan dengan ide, fitur klasifikasi, fakta, atau penilaian informasi yang dilakukan dalam

kelompok kecil dengan cara yang menyenangkan”. Model pembelajaran *Card Sort* diharapkan dapat menjadikan siswa lebih aktif terutama dalam hal bertanya, berdiskusi, dan memahami isi materi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Card Sort* juga mengajak siswa agar mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas siswa. Selain itu, model pembelajaran *Card Sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang obyek atau mereview informasi. Untuk menerapkan metode ini, model pembelajaran *Card Sort* mengajarkan beberapa langkah menurut Zaini dalam (Sutopo, 2019) : (1) setiap siswa diberikan potongan kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori; (2) Guru menempel kartu berkategori utama berdasarkan materi yang sudah ditentukan; (3) setiap siswa diminta untuk mencari teman yang mempunyai kartu yang mewakili kategori yang sama di dalam kelas (guru membiarkan siswa menemukannya sendiri); dan (4) setelah itu perkelompok menyusun kartu berdasarkan kartu kategori utama, lalu setiap kelompok satu-persatu mempresentasikannya didepan. Menurut Sabri dalam (Aminuddin, 2021) “Dalam model pembelajaran ini, gerakan fisik dapat membantu menghidupkan kembali kelas yang jenuh dan bosan”. Hal tersebut yang membuat ketertarikan peneliti untuk menggunakan model pembelajaran *Card Sort* dibandingkan dengan model pembelajaran lain. Kelebihan model pembelajaran *Card Sort* menurut (BZ & Azizah, 2023) yaitu: (1) Karena ukurannya yang kecil, mudah dibawa dan dapat disimpan dengan praktis dalam saku atau tas, memungkinkan penggunaan model pembelajaran *Card Sort* di mana pun, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan; (2) Praktis dalam pembuatannya, model pembelajaran *Card Sort* menggunakan media kartu yang bisa dibuat sendiri tanpa memerlukan biaya besar. Isi kartu dapat disesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan kepada siswa, dan kartu tersebut dapat digunakan berulang kali dengan hanya mengubah materi sesuai dengan topik yang dibahas. Penggunaan model ini juga tidak memerlukan keahlian khusus bagi guru karena dapat diterapkan dalam konsep bermain dan belajar dengan menggunakan kartu; (3) Dengan karakteristiknya yang menarik, model pembelajaran *Card Sort* mudah diingat oleh siswa MTs karena biasanya disajikan dengan tulisan dan gambar yang menarik, membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru; (4) Menyenangkan bagi siswa, penggunaan model pembelajaran *Card Sort* memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan karena seringkali guru yang menggunakan model ini menerapkan pendekatan bermain, sehingga siswa merasa nyaman, senang, dan rileks selama proses belajar. Hal ini menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan interaktif. Sedangkan Menurut Hosnan dalam (Aprilika et al., 2022) kekurangan model pembelajaran *Card Sort* yaitu: (1) Menyebabkan partisipasi siswa dalam berkomunikasi atau mengekspresikan pendapat menjadi minim; (2) Mengharuskan penyusunan dan penggunaan media berupa kartu-kartu sebelum memulai kegiatan; (3) Jika guru tidak mampu mengatur kelas dengan baik, maka situasi di dalam kelas dapat menjadi kacau.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Card Sort* Pada Materi Kubus dan Balok Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Darunnajah

Sawahan”. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa mampu untuk menguasai materi dengan lebih mudah sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Dimiyati, dkk., dalam (Widayanti, 2020) “Hasil pembelajaran adalah pencapaian yang berhasil terjadi setelah dilakukannya penilaian pada akhir proses pembelajaran, biasanya diekspresikan dalam bentuk angka atau skor”. Sedangkan menurut Sudjana dalam (Widayanti, 2020) “Hasil belajar adalah hasil dari usaha siswa dalam mengejar ilmu atau pengetahuan”. Menurut Gopal dkk., dalam (Andrini & Pratama, 2021) “Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai”. Selain itu, rendahnya pencapaian hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kurangnya daya tarik atau kebosanan dalam model pembelajaran yang digunakan, yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang tertarik, terutama dalam memahami materi pelajaran. Dari beberapa pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian akhir proses pembelajaran yang diukur sebagai pencapaian, seringkali dalam bentuk angka atau skor.

Salah satu sasaran evaluasi hasil belajar adalah aspek atau ranah kognitif. Menurut Bloom dalam (Rosyidi, 2020) “Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup segala upaya kegiatan mental (otak)”. Menurut Rithaudin, dkk., dalam (Ulfah & Arifudin, 2021) “Ranah kognitif mencakup perilaku yang menekankan komponen intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir”. Menurut Noviansyah dalam (Ulfah & Arifudin, 2021) “Ranah kognitif adalah ranah mencakup bidang yang berkaitan dengan komponen berpikir atau intelektual”. Dari beberapa pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa ranah kognitif adalah ranah atau aspek yang mencakup perilaku berpikir atau intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Ranah kognitif mencakup ranah pengetahuan (*Knowledge*)/C1, pemahaman (*Comprehension*)/C2, penerapan (*Application*)/C3, Analisis (*Analysis*) / C4, Sintesis (*Synthesis*) / C5, Evaluasi (*Evaluation*) / C6. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan araneh pengetahuan (*Knowledge*)/C1, pemahaman (*Comprehension*)/C2, dan penerapan (*Application*)/C3.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Sitoyo & Sodik dalam (Irvan, et al., 2023) “Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian ilmiah yang mempelajari satu masalah spesifik serta potensi hubungan antar variabel dalam masalah tersebut. Penelitian kuantitatif menggunakan statistik dan menggunakan angka”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Quasi experimental* (eksperimen semu). Menurut Cook dalam (Abraham & Supriyati, 2022) “*Quasi experimental* (eksperimen semu) adalah eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen, tetapi tidak menggunakan penugasan secara acak untuk membandingkan dan membuat kesimpulan tentang perubahan yang disebabkan oleh perlakuan”. *Quasi experimental* (eksperimen semu) bertujuan untuk mengetahui pengaruh percobaan atau perlakuan terhadap karakteristik objek yang ingin diteliti oleh peneliti. Dalam penelitian ini, desain yang digunakan yaitu *Post-test Only*

Control Group Design. Dalam desain ini kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara random. Dalam desain ini, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Card Sort* sedangkan kelas kontrol mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional.

Skema Post-test Only Control Group Design ditunjukkan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Skema *Post-Test Only Control Group Design*

Kelas	Treatment	Post-test
Eksperimen	X_1	O_1
Kontrol	X_2	O_1

Sumber: Sugiyono (2022 : 75)

Keterangan:

X_1 : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Card Sort*

X_2 : Perlakuan pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional

O_1 : Posttest untuk kelas eksperimen (kelompok yang menggunakan model pembelajaran *Card Sort*)

O_2 : Posttest untuk kelas kontrol (kelompok yang menggunakan model pembelajaran konvensional)

Desain ini terdapat dua kelas, kelas pertama diberi treatment atau perlakuan menggunakan model pembelajaran *Card Sort* (X_1) dan kelas yang kedua diberi treatment atau perlakuan menggunakan model pembelajaran Konvensional (X_2). Kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *Card Sort* disebut kelas eksperimen dan kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran Konvensional disebut kelas kontrol. Kemudian kedua kelas diberi tes akhir (*Post-test*). Desain penelitian ini digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan dengan uji-t. Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Card Sort*. Sedangkan variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Menurut Sugiyono dalam (Suriani et al., 2023) “Populasi merujuk pada cakupan umum yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diselidiki dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dari penjelasan tersebut, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Darunnajah Sawahan Kabupaten Nganjuk yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII-A dan kelas VIII-B, dengan jumlah 69 siswa. Keadaan populasi lebih jelas dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 1. Populasi Penelitian

No.	Kelas	Model Pembelajaran	Jumlah
1	VIII-A	Konvensional	35
2	VIII-B	<i>Card Sort</i>	34
Jumlah Total			69

Sumber Data: Kantor Tata Usaha MTs Darunnajah Sawahan Tahun Pelajaran 2023/2024

Menurut Sugiyono dalam (Yuzairi & Aguss, 2022) “Sampel adalah sebagian yang didasarkan pada jumlah dan karakteristik populasi”. Menurut Arikunto dalam (Angraini, 2020) “apabila jumlah populasi kurang dari 100, maka seluruh populasi tersebut ditetapkan sebagai sampel, sehingga penelitian tersebut dinamakan penelitian populasi”. Dari penjelasan tersebut, populasi dalam penelitian ini berjumlah 69 siswa, karena populasi kurang dari 100 siswa maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini mengambil dari seluruh populasi kelas VIII yang ada di MTs Darunnajah Sawahan Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 69 siswa terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas VIII-A yang terdiri dari 35 siswa (kelas kontrol) dan kelas VIII-B terdiri dari 34 siswa (kelas eksperimen). Dengan data ini, maka penelitian ini disebut dengan penelitian populasi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Menurut Arikunto dalam (Putri, 2021) “Tes adalah serangkaian pertanyaan, latihan, atau instrumen lain yang dimanfaatkan untuk menilai keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau potensi yang dimiliki oleh seseorang atau sekelompok individu”. Tes ini diberikan kepada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Card Sort* dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional (ceramah) dengan tujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar yang dicapai siswa. Dalam penelitian ini peneliti mengadakan satu kali tes yaitu *Post test* yang dilakukan pada akhir penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar siswa pada kompetensi dasar: membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus dan balok). Dokumentasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dokumentasi adalah kegiatan mengumpulkan, memilih, mengelola, dan menyimpan informasi dalam suatu ilmu pengetahuan. Didalam metode dokumentasi, peneliti menyelidiki dokumen yang berbentuk tulisan (buku, dokumen, peraturan, dsb) maupun gambar-gambar yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti melampirkan dokumentasi berupa data siswa dan foto pada saat penerapan model pembelajaran *Card Sort*.

Dalam mengumpulkan data dari suatu sampel penelitian diperlukan sebuah alat yang disebut dengan instrumen. Dalam suatu penelitian, data diperlukan untuk menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis penelitian yang dirumuskan. Menurut (Sugiyono, 2013) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Pada penelitian ini penulis menggunakan alat ukur berupa tes tertulis. Tes tertulis dilakukan satu kali pada saat posttest untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika setelah pembelajaran yang diberikan. Soal tes tertulis dalam penelitian ini berupa soal essay yang berjumlah 5 soal. Jumlah poin maksimum yang dapat dicapai seorang siswa adalah 100. Pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen

menggunakan soal tes tertulis yang sama. Kisi-kisi instrumen penelitian *post test* dijelaskan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian *Post test*

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Nomor Soal	Ranah Kognitif
3.9 Menentukan luas permukaan dan volume kubus, balok, prisma, dan limas.	Menentukan dan menggambarkan jaring-jaring kubus dan balok.	1	C2 (Pemahaman)
	Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan volume kubus.	2	C1, C3 (Pengetahuan, dan Penerapan)
	Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan volume balok.	3	C1, C3 (Pengetahuan dan Penerapan)
	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus.	4	C1, C3 (Pengetahuan dan Penerapan)
	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan balok.	5	C1, C3 (Pengetahuan dan Penerapan)

Jenis analisis data yang digunakan adalah teknik t-tes atau uji-t. Dimana data yang dianalisis adalah nilai hasil tes dari siswa untuk dapat mengetahui adakah perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Card Sort* dan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pengujian ini dilakukan pada data hasil *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah mendapatkan hasil nilai *post test* dari masing-masing kelas, nilai tersebut akan dianalisis dengan dua tahapan. Yang pertama, yaitu analisis data awal yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelas berdistribusi normal atau tidak dan bervarinas homogen atau tidak. Yang kedua, yaitu analisis data akhir dengan menggunakan rumus t-tes dengan menguji hipotesis.

Pada analisis data akhir akan membandingkan hasil dari t_{hitung} dengan t_{tabel} . Kemudian menentukan hipotesis (sugiyono, 2008), sebagai berikut: (1) H_a (hipotesis Alternatif); Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *Card Sort* materi kubus dan balok kelas VIII MTs Darunnajah Sawahan tahun pelajaran 2023/2024. (2) H_0 (Hipotesis Nol); Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_a ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *Card Sort* materi kubus dan balok kelas VIII MTs Darunnajah Sawahan tahun pelajaran 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengadakan penelitian di MTs Darunnajah Sawahan, maka data yang peneliti peroleh disusun dalam bentuk tabel agar lebih mudah dipahami. Adapun kelas VIII-A yang peneliti teliti

berjumlah 35 siswa dan kelas VIII-B berjumlah 34 siswa. Berikut tabel nilai hasil *Post test* siswa kelas VIII-A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan nilai hasil *Post test* siswa kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Card Sort* pada materi kubus dan balok kelas VIII MTs Darunnajah Sawahan tahun pelajaran 2023/2024 dan kategori nilai hasil tes.

Tabel 4. Kategori Nilai Hasil Tes

Nilai	Tingkat Keberhasilan Prestasi Belajar
90 – 100	Sangat Baik
75 – 89	Baik
60 – 74	Cukup Baik
< 60	Kurang Baik

Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI

Setelah melakukan *Post test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil nilai rata-rata *Post test* kelas kontrol adalah 70,42 tergolong kategori **Cukup Baik**. Sedangkan hasil nilai rata-rata *Post test* kelas eksperimen adalah 84,08 tergolong kategori **Baik**.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Jumlah Siswa	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
Kelas Kontrol	35	8,817	11,070	$\chi^2_{hitung} = 8,817 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ (Berdistribusi Normal)
Kelas Eksperimen	34	9,083	11,070	$\chi^2_{hitung} = 9,083 < \chi^2_{tabel} = 11,070$ (Berdistribusi Normal)

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Untuk melakukan uji homogenitas dapat dilakukan dengan cara membagi varians terbesar dengan varians terkecil.

Tabel 6. Hasil Varians

Varians	Kelas Kontrol (Sk^2)	Kelas Eksperimen (Se^2)
Nilai Varians (S^2)	44,65	65,57

Setelah membagi varians terbesar dengan varians terkecil didapatkan $F_{hitung} = 1,46$ sedangkan F_{tabel} dengan dk pembilang = 33 dan dk penyebut = 34 pada taraf signifikan 5%. Kemudian keduanya dibandingkan dan dapat dilihat bahwa $F_{hitung} = 1,46 < F_{tabel} = 1,777$ sehingga dikatakan **Varians Homogen**.

Setelah diketahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal dan bervarians homogen maka selanjutnya peneliti melakukan analisis data akhir dengan menggunakan t-test atau uji-t. Dari perhitungan dengan rumus uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 7,721$ dan $t_{tabel} = 1,996$ dengan dk = 67 dan taraf signifikan 5%. Kemudian keduanya dibandingkan dan dapat dilihat bahwa $t_{hitung} = 7,721 >$

$t_{tabel} = 1,996$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya “Ada perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *Card Sort* pada materi kubus dan balok kelas VIII MTs Darunnajah Sawahan tahun pelajaran 2023/2024”. Sehingga penggunaan model pembelajaran *Card Sort* lebih efektif digunakan untuk pembelajaran matematika dari pada model pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran *Card Sort* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah hasil belajar matematika dan memberikan pengalaman belajar yang dapat menciptakan suasana pembelajaran matematika lebih menyenangkan, mengutamakan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung agar siswa tidak bosan saat proses pembelajaran. Oleh karena itu terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Card Sort* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data yang peneliti lakukan, maka peneliti akan menarik kesimpulan yang berkaitan langsung dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Kesimpulan dapat ditarik dari hasil pembahasan dan merupakan rangkuman semua hasil penelitian yang telah diuraikan dalam bab tersebut. berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa yang berupa *Post test* pada materi kubus dan balok dengan model pembelajaran Konvensional menunjukkan rata-rata hasil adalah 70,42 dari 35 siswa. Ketercapaian hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran Konvensional adalah **Cukup Baik**. (2) Hasil belajar siswa yang berupa *Post test* pada materi kubus dan balok dengan model pembelajaran *Card Sort* menunjukkan rata-rata hasil adalah 84,08 dari 34 siswa. Ketercapaian hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *Card Sort* adalah **Baik**. (3) Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 7,721$ dan $t_{tabel} = 1,996$. Dengan taraf signifikan 5% untuk $n_1 = 34$ dan $n_2 = 35$. Kemudian keduanya dibandingkan dan dapat dilihat bahwa $t_{hitung} = 7,721 > t_{tabel} = 1,996$ sehingga H_a (Hipotesis alternatif) diterima dan H_0 (Hipotesis nol) ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran *Card Sort* pada materi Kubus dan Balok Kelas VIII MTs Darunnajah Sawahan Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran yang dapat digali adalah sebagai berikut : Pertama, bagi kepala Madrasah, diharapkan dapat membuat kebijakan-kebijakan yang dapat meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan khususnya matematika sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Kedua, bagi guru, alangkah baiknya guru menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi. Sehingga suasana belajar menyenangkan dan siswa tertarik dalam proses pembelajaran berlangsung yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Ketiga, bagi siswa, dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa menjadi lebih

tertarik dan lebih semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran. Keempat, bagi peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi pembelajaran matematika untuk melanjutkan dan mengembangkan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Aini, A. Z., & Yuliana. (2021). Penerapan Metode Focus Groub Discussion dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn. *Attractive : Innovative Education Journal*, 3(3), 243–254. <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>
- Akhmad, K. A. (2021). Peran Pendidikan Kewirausahaan Untuk Mengatasi Kemiskinan. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(6), 173–181. <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/419>
- Aminuddin, D. (2021). Penerapan Strategi *Card Sort* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Jalaksana. *Jurnal Educatio*, 7(1), 169–175. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.793>
- Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 287. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923>
- Angraini, E. D. (2020). Pengaruh Motivasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Pegawai pada Badan Pengelola Pajak dan Restribusi Daerah Muaro Jambi. *Eksis: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 10(2), 109. <https://doi.org/10.33087/eksis.v10i2.172>
- Aprilika, D., Egok, A. S., & Harmoko. (2022). Penerapan Strategi *Card Sort* Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Lubukngin. *Linggau Jurnal Of Elementary School Education*, 2(2), 15–24.
- BZ, Z., & Azizah, R. N. (2023). Strategi Pembelajaran Melalui Model *Card Sort* dan The Power of Two and Four di Madrasah Ibtidaiyah Az-Zainiyah II Grinting Paiton Probolinggo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2437–2446. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.608>
- Harefa, D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking CHIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83–99. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Tunas/article/view/1011>
- Irvan I A, W, A. M., & Muhammad, I. (2023). 20895-Article Text-68774-1-10-20231122. 6, 1965–1976.
- Klorina, M. J., & Juandi, D. (2022). Kesulitan Belajar Matematika Siswa di Indonesia Ditinjau dari Self-Efficacy: Systematic Literature Review (SLR). *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(2), 181–192. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6435>
- Rahman, A., & Nyoman, I. J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah-Islamiah*, 27(1), 1–13. <https://doi.org/10.52166/tasyri.v27i1.79>
- Sari, D. N. (2019). Pengaruh Latihan Menggunakan Video dan Latihan Konvensional Terhadap Kemampuan Footwork Mahasiswa Unit Kegiatan Olahraga Tennis Meja Universitas *Jurnal*

JPDO, 2(7), 1–7.

- Subhan, A. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Aktif Tipe *Card Sort* Dengan Simulasi PhET Pada Materi Lensa Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 143–150. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8325>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Sutopo. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Tentang KPK dengan Model Pembelajaran *Card Sort* Berbantu Media Kartu Bilangan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 92–98. <https://doi.org/10.24176/anargya.v2i2.3945>
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Widayanti, Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Modul Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 166. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25648>
- Yuzairi, R., & Aguss, R. M. (2022). Pengaruh Latihan Shadow Drilling Menggunakan Shuttlecock Terhadap Ketepatan Pukulan Smash Pada Pemain Di Pb Kafifa Lampung Tengah. *Journal Of*