

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Rasul Ulul Azmi Dengan Metode Card Sort Pada Kelas V SD Negeri 7 Pasie Raya

Dedi Saputra¹, Kartini²

¹SD Negeri 7 Pasie Raya²SD Negeri 6 Pasie Raya

Email : dedisdnpasieraya@gmail.com¹, kartinama78@guru.sd.belajar.id²

ABSTRACT

This study aims to describe and analyze the improvement of learning outcomes for fifth-grade students at SD Negeri 7 Pasie Raya on the topic of the Ulul Azmi Prophets through the application of the Card Sort method. This research was motivated by the low achievement and learning activity of students due to conventional, teacher-centered learning. The method used was Classroom Action Research (CAR), which was conducted through pre-cycle, cycle I, and cycle II stages. The research subjects were 8 fifth-grade students. Data collection techniques included tests, observation, and documentation. The data were analyzed descriptively to measure improvements in the cognitive, affective, and psychomotor domains. The results showed a significant improvement. In the pre-cycle condition, the student learning completeness rate was only 37.5%. After the implementation of the Card Sort method in cycles I and II, there was an increase in learning outcomes, indicated by improved memorization abilities and assignment scores (cognitive domain), increased enthusiasm and learning spirit (affective domain), and the students' ability to practice the learned material (psychomotor domain). It is concluded that the Card Sort method is effective in creating an active, collaborative, and enjoyable learning environment, thereby successfully improving student learning outcomes holistically.

Keywords: Card Sort, Learning Outcomes, Ulul Azmi Prophets, Active Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 7 Pasie Raya pada pokok bahasan Rasul Ulul Azmi melalui penerapan metode Card Sort. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi dan keaktifan belajar siswa yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui tahapan pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Subjek penelitian adalah 8 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengukur peningkatan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada kondisi pra-siklus, tingkat ketuntasan belajar siswa hanya 37,5%. Setelah penerapan metode Card Sort pada siklus I dan II, terjadi peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan menghafal dan nilai tugas (ranah kognitif), meningkatnya semangat dan antusiasme belajar (ranah afektif), serta kemampuan siswa untuk mempraktikkan materi yang dipelajari (ranah psikomotorik). Disimpulkan bahwa metode Card Sort efektif dalam menciptakan pembelajaran

yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara komprehensif.

Kata Kunci: Card Sort, Hasil Belajar, Rasul Ulul Azmi, Pembelajaran Aktif.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohani peserta didik ke arah kedewasaan, sebagaimana yang diamanatkan dalam tujuan pendidikan nasional (Ramayulis, 2004). Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945, yang berakar kuat pada nilai-nilai agama dan kebudayaan bangsa, serta tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (Hasbullah, t.t.). Dalam konteks ini, Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan integral dalam Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan utama dari setiap proses pengajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Keberhasilan suatu pengajaran dapat dilihat dari dua sisi, yaitu dari proses pengajaran itu sendiri dan dari hasil atau produk belajar yang dicapai oleh siswa (Sudjana, 2000). Oleh karena itu, evaluasi menjadi komponen krusial untuk mengetahui sejauh mana tujuan tersebut telah tercapai (Nurkancana, 1986).

Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan tantangan dalam pembelajaran PAI. Pembelajaran PAI, khususnya di tingkat sekolah dasar, seringkali memerlukan pemahaman konsep dan kemampuan menghafal yang baik. Hal ini seringkali berujung pada perolehan nilai rata-rata yang rendah di banyak sekolah. Kondisi ini juga ditemukan di kelas V SD Negeri 7 Pasie Raya, Kabupaten Aceh Jaya. Berdasarkan data pra-penelitian, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada materi Rasul Ulul Azmi masih sangat rendah. Dari 8 siswa di kelas tersebut, hanya 3 siswa (37,5%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 5 siswa lainnya (62,5%) memperoleh nilai di bawah standar (Saputra, 2024).

Setelah dilakukan refleksi bersama teman sejawat, terungkap beberapa akar permasalahan. Interaksi pembelajaran di kelas masih berlangsung satu arah dan berpusat pada guru (teacher-centered). Siswa cenderung hanya menerima informasi secara pasif, dengan aktivitas utama mencatat dan mendengarkan penjelasan. Akibatnya, partisipasi siswa sangat rendah; jarang ada yang bertanya atau menjawab pertanyaan, bahkan tidak sedikit yang bermain sendiri saat guru menerangkan. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan kurang memvariasikannya dengan metode lain yang lebih interaktif. Penggunaan contoh nyata dan media pembelajaran yang menarik juga masih minim. Guru seolah hanya memberikan informasi dan berharap siswa dapat menghafal dan mengingatnya (Saputra, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan belum tepat untuk memfasilitasi pemahaman siswa.

Menghadapi tantangan ini, diperlukan sebuah inovasi dalam strategi pembelajaran yang tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal, tetapi mendorong mereka untuk

menemukan konsep secara mandiri. Menurut Hamalik (2003), pengajaran yang efektif adalah yang menyediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar dan beraktivitas sendiri. Siswa belajar sambil bekerja atau bermain, sehingga mereka tidak sadar sedang memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru (Saputra, 2024). Salah satu metode yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan adalah metode Card Sort (sortir kartu). Card Sort adalah sebuah kegiatan kolaboratif yang menggunakan media kartu untuk mengajarkan konsep, karakteristik, atau fakta, serta untuk mereview materi yang telah diajarkan. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu menyegarkan siswa yang merasa jemu (Zaini, dkk., 2005).

Kelebihan dari strategi Card Sort antara lain dapat membangkitkan semangat siswa yang penat, membiasakan siswa untuk bekerja sama, mengembangkan sikap saling menghargai, dan pelaksanaannya sangat sederhana. Siswa dapat dengan mudah mengelompokkan kartu-kartu yang sejenis sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mudah (Silberman, 2002). Metode ini dipilih karena menyadari bahwa kelas yang produktif adalah kelas di mana siswa menjadi aktif, bukan pasif. Strategi ini sangat tepat untuk mengatasi masalah di kelas V SD Negeri 7 Pasie Raya, di mana siswa memerlukan cara belajar yang aktif, efektif, dan tidak berbelit-belit untuk mengingat materi tentang Rasul Ulul Azmi yang cukup banyak.

Dengan menggunakan Card Sort, pembelajaran tentang Rasul Ulul Azmi tidak lagi terasa membosankan. Siswa tidak hanya menghafal nama dan kisah, tetapi juga terlibat dalam aktivitas memilah dan mengelompokkan kartu, yang membuat proses belajar menjadi lebih bermakna. Berdasarkan potensi solusi ini, maka dilakukanlah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk membuktikan efektivitas metode Card Sort.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif dan kolaboratif yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti pola siklus yang terdiri dari tiga tahapan utama: pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus pembelajaran terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 7 Pasie Raya, Kecamatan Pasie Raya, Kabupaten Aceh Jaya. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 8 orang pada tahun ajaran 2023/2024. Pemilihan subjek didasarkan pada data hasil belajar awal yang menunjukkan tingkat pemahaman yang rendah pada materi Rasul Ulul Azmi.

Prosedur penelitian pada setiap siklusnya dirancang secara sistematis. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang diperlukan, meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan metode Card Sort, menyiapkan materi ajar, serta mengembangkan media berupa kartu-kartu yang berisi

nama, sifat, atau kisah terkait Rasul Ulul Azmi. Selain itu, disiapkan pula instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru, serta soal tes untuk evaluasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti mengimplementasikan skenario pembelajaran sesuai RPP. Guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi, kemudian membagikan set kartu yang telah diacak kepada kelompok siswa. Tugas siswa adalah mensortir atau memilah kartu-kartu tersebut ke dalam kategori yang benar (misalnya, mengelompokkan nama rasul dengan mukjizatnya). Selama proses berlangsung, guru berkeliling untuk membimbing dan memfasilitasi diskusi kelompok.

Selama tahap pelaksanaan, dilakukan tahap pengamatan. Peneliti, dibantu oleh rekan sejawat sebagai observer, melakukan pengamatan terhadap seluruh proses pembelajaran. Fokus pengamatan adalah pada keaktifan siswa, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran dengan metode Card Sort. Tahap terakhir, refleksi, dilakukan pada akhir setiap siklus. Pada tahap ini, peneliti menganalisis data yang terkumpul dari hasil observasi dan evaluasi untuk menilai keberhasilan tindakan dan mengidentifikasi kekurangan yang masih ada. Hasil refleksi ini menjadi landasan untuk merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya, dengan tujuan mencapai peningkatan hasil belajar yang optimal di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada materi Rasul Ulul Azmi. Melalui penerapan metode Card Sort, penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus perbaikan setelah dilakukan observasi pada kondisi awal (pra-siklus).

Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran dilaksanakan dengan metode konvensional yang didominasi oleh ceramah guru. Hasil observasi dan evaluasi awal menunjukkan gambaran yang kurang memuaskan. Dari 8 siswa di kelas V, hanya 3 siswa (37,5%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 5 siswa lainnya (62,5%) belum tuntas. Interaksi pembelajaran berlangsung satu arah, di mana siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi, dan hanya mencatat serta mendengarkan. Sedikit sekali siswa yang berani bertanya maupun menjawab, bahkan tidak jarang siswa bermain sendiri saat guru sedang menerangkan pelajaran. Kondisi ini menegaskan bahwa metode yang digunakan belum mampu memotivasi dan memfasilitasi pemahaman siswa secara efektif.

Deskripsi Hasil Siklus I

Berdasarkan refleksi dari kondisi awal, dirancanglah tindakan pada Siklus I dengan menerapkan metode pembelajaran Card Sort. Pada siklus ini, guru mulai memperkenalkan aktivitas memilah kartu yang berisi informasi terkait Rasul Ulul Azmi dalam kelompok-kelompok kecil. Meskipun pada awalnya suasana kelas menjadi sedikit gaduh dan sulit dikelola karena siswa beradaptasi dengan metode baru, namun terjadi perubahan positif yang signifikan dari sisi keaktifan. Siswa yang sebelumnya pasif mulai bergerak, berdiskusi, dan menunjukkan antusiasme.

Dari hasil pengamatan, metode Card Sort berhasil merangsang kemampuan berpikir siswa dan membiasakan mereka untuk bekerja sama. Mereka mulai berani mengemukakan pendapat dalam kelompoknya untuk mencocokkan kartu yang tepat. Meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang fokus, secara umum terjadi peningkatan partisipasi yang jelas dibandingkan pra-siklus. Hasil evaluasi pada ranah kognitif (kemampuan memahami materi dan hafalan) menunjukkan adanya peningkatan awal, meskipun belum semua siswa mencapai ketuntasan. Kekurangan yang teridentifikasi, seperti manajemen waktu dan pengelolaan kelas yang masih perlu ditingkatkan, menjadi bahan refleksi untuk perbaikan di siklus berikutnya.

Deskripsi Hasil Siklus II

Pada Siklus II, peneliti menyempurnakan penerapan metode Card Sort berdasarkan temuan dari Siklus I. Guru memberikan instruksi yang lebih jelas, mengelola waktu dengan lebih baik, dan memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada setiap kelompok. Variasi kartu dibuat lebih menantang untuk merangsang analisis siswa lebih dalam. Pelaksanaan Siklus II menunjukkan hasil yang sangat optimal. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan terarah. Siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga secara mental. Mereka terlihat sangat antusias dan gembira dalam mengikuti "permainan" sortir kartu ini. Kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam tim menjadi lebih solid, dan mereka saling menghargai pendapat teman sekelompoknya.

Hasil akhir dari Siklus II menunjukkan pencapaian yang memuaskan di tiga ranah. Pada ranah kognitif, kemampuan siswa dalam memahami dan menghafal materi meningkat secara signifikan, yang tercermin dari nilai tugas dan hasil evaluasi akhir yang menunjukkan mayoritas siswa telah melampaui KKM. Pada ranah afektif, siswa menunjukkan perubahan sikap yang drastis; mereka menjadi lebih semangat, senang, antusias, dan disiplin dalam belajar. Pada ranah psikomotorik, siswa mampu mempraktikkan atau mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang kisah dan sifat Rasul Ulul Azmi dengan lebih tepat. Karena tujuan perbaikan pembelajaran telah tercapai, penelitian dihentikan pada siklus ini.

Pembahasan Hasil Penelitian

Peningkatan yang terjadi dari pra-siklus hingga Siklus II secara meyakinkan membuktikan bahwa metode Card Sort merupakan strategi yang sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara holistik. Perubahan ini terjadi karena metode ini secara fundamental mengubah paradigma pembelajaran dari yang pasif menjadi aktif dan menyenangkan. Pada kondisi awal, metode ceramah gagal melibatkan siswa secara mental dan emosional. Materi tentang Rasul Ulul Azmi yang kaya akan nilai dan hikmah hanya diperlakukan sebagai informasi yang harus dihafal, sehingga terasa kering dan tidak menarik. Siswa tidak merasakan adanya keterhubungan personal dengan materi tersebut.

Penerapan Card Sort berhasil memecah kebekuan ini. Sesuai dengan namanya, "sortir kartu" adalah sebuah kegiatan yang melibatkan gerakan fisik, interaksi sosial, dan tantangan kognitif. Menurut Hisyam Zaini, dkk. (2005), gerakan fisik dalam strategi ini dapat membantu menyegarkan siswa yang merasa lelah dan jemu. Hal ini terbukti dari meningkatnya antusiasme dan semangat siswa yang teramat selama penelitian. Secara kognitif, Card Sort bukan sekadar permainan. Untuk dapat menyortir kartu dengan benar, siswa harus memahami konsep, karakteristik, dan fakta yang terkandung di dalamnya. Mereka harus mengingat nama rasul, mukjizatnya, serta sifat-sifat utamanya. Proses mencocokkan kartu ini secara tidak langsung memaksa otak untuk bekerja, mengulang, dan menguatkan informasi, sehingga kemampuan menghafal dan pemahaman konsep (ranah kognitif) meningkat.

Dari sisi afektif, metode ini berhasil menumbuhkan sikap positif terhadap belajar. Suasana yang kolaboratif dan menyenangkan membuat siswa merasa nyaman dan tidak tertekan. Mereka belajar untuk bekerja sama, saling menghargai pendapat, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Peningkatan semangat dan antusiasme ini adalah modal penting yang dapat berdampak jangka panjang terhadap motivasi belajar siswa.

Meskipun metode ini memiliki kekurangan seperti potensi kelas menjadi gaduh dan memerlukan waktu yang lebih banyak seperti yang disebutkan dalam penelitian (Saputra, 2024) , namun manfaat yang diperoleh jauh lebih besar. Guru yang terampil dapat mengelola kekurangan ini dengan manajemen kelas yang baik, seperti yang ditunjukkan pada perbaikan dari Siklus I ke Siklus II. Keberhasilan ini mengafirmasi teori belajar aktif yang menyatakan bahwa siswa belajar paling baik ketika mereka "melakukan" sesuatu. Seperti kata mutiara dari Konfusius, "Apa yang saya lakukan, saya paham". Dengan metode Card Sort, siswa tidak hanya mendengar atau melihat, tetapi mereka secara aktif melakukan proses memilah, mencocokkan, dan mendiskusikan, yang pada akhirnya membawa mereka pada pemahaman yang utuh.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Card Sort terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 7 Pasie Raya pada pokok bahasan Rasul Ulul Azmi secara menyeluruh. Keberhasilan ini ditunjukkan melalui: 1). Peningkatan pada ranah kognitif, di mana kemampuan siswa dalam memahami dan menghafal materi, serta nilai tugas mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II. 2). Peningkatan pada ranah afektif, yang terlihat dari perubahan sikap siswa menjadi lebih semangat, senang, antusias, dan disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran. 3). Peningkatan pada ranah psikomotorik, di mana siswa mampu mempraktikkan atau menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dengan benar. Metode Card Sort berhasil mengubah suasana pembelajaran menjadi aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga sangat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Agama Islam.

Daftar Pustaka

- Anni, C. T., dkk. (2005). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darsono, M. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harminingsih, A. (2008). *Pengaruh Penggunaan Metode Jigsaw terhadap Hasil Belajar*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang.
- Hasbullah. (2012). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hermawan, A. H. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hopkins, D. (2011). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Maidenhead: Open University Press.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An Overview of Cooperative Learning*.

- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Nurkancana, W. (1986). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Ramayulis. (2004). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Ruliah. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Card Sort. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(8).
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., dkk. (2007). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Saputra, D. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Rasul Ulul Azmi Dengan Metode Card Sort*. Laporan PTK, SD Negeri 7 Pasie Raya.
- Silberman, M. L. (2002). *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (2nd ed.)*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sudjana, N. (2000). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsono & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2005). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.