

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK PERMAINAN
CARD SORT TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI IPS
SMA NEGERI 6 MUARO JAMBI**

David Umar, Satrio Pamungkas
Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Batanghari

Abstract

Students can achieve maximum learning outcomes when a teacher appropriately implements teaching media. For that we need an innovative learning media and able to increase the activity and student learning outcomes. Learning media that meet these criteria one of them is the learning media in the card sort game. This research uses quasi-experimental method with pretest-posttest design. The subjects of this study were class XI IPS which was divided into two groups namely experimental group (XI IPS 4) and control group (XI IPS 3), with data processing technique using t-test on average of student learning result of history subjects.

The result of t-test is $t_{hitung} = 2.517$ and $t_{table} = 1.666$ it states that H_0 is rejected and H_a is accepted, because the experimental group learning result is $73,92 > 68,91$ control group. So it can be concluded that there is influence of learning media in the form of card sort game on student learning result of history subject.

Keywords: Media, Card Sort, Learning outcomes

PENDAHULUAN

Pada saat ini mata pelajaran sejarah masih sulit diterima oleh sebagian siswa jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Padahal mata pelajaran sejarah merupakan bagian dari bidang studi yang harus dikuasai di jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Siswa menganggap pelajaran sejarah sulit untuk dipelajari, bahkan pemikiran itu timbul sebelum siswa mencoba untuk belajar sejarah. Pemikiran siswa yang seperti ini pada akhirnya akan membuat siswa tidak mau belajar sejarah.

Pada umumnya metode yang digunakan guru di dalam mengajar sejarah hanya berupa ceramah yang membuat siswa bosan. Dari

hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya di SMA Negeri 6 Muaro Jambi pada Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diperoleh informasi bahwa lebih dari setengah siswa yang tidak mau belajar sejarah dan hanya bermain di dalam kelas. Dari 39 siswa hanya 13 orang yang tertarik untuk belajar sejarah. Walaupun tidak semua siswa yang demikian, namun hal ini dapat mengganggu aktifitas belajar mengajar di kelas. Hal ini selain dikarenakan metode belajar yang monoton, guru juga tidak bisa hanya memberi patokan kepada beberapa siswa yang paham, tetapi guru harus lebih memprioritaskan pada siswa-siswa yang belum paham dan mencari bagaimana cara untuk menarik perhatian siswa

agar siswa mau belajar, karena kita ketahui bahwa karakteristik setiap siswa berbeda-beda. Selanjutnya berdasarkan nilai ujian siswa kelas XI IPS SMA Negeri 6 Muaro Jambi Tahun Ajaran 2016/2017 menunjukkan tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran sejarah yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Rata-Rata Nilai Ujian Akhir Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Muaro Jambi Tahun Ajaran 2016/2017

Kelas	Rata-Rata	KKM
XI IPS 1	66,24	75
XI IPS 2	64,76	75
XI IPS 3	58,42	75
XI IPS 4	67,12	75

Sumber: Guru Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Muaro Jambi

Untuk meningkatkan hasil belajar sejarah sesuai dengan harapan, guru harus dapat menciptakan ide-ide cemerlang yang dapat menarik simpati siswa. Salah satu cara yang digunakan untuk menarik simpati siswa adalah dengan penggunaan media yang menarik. Pelajaran sejarah yang awalnya tidak pernah menggunakan media, sekarang harus dicoba oleh guru untuk melihat perubahan yang terjadi dalam proses belajar. Agar terjalin komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dengan siswa, maka seorang guru harus memperhatikan kesiapan intelektual siswa serta pemilihan metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada penyajian materi pembelajaran, media pembelajaran dan metode mengajar yang digunakan oleh guru pada proses belajar mengajar. Media

pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran. Masalah atau hambatan dalam belajar dapat dibantu dan diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Djamarah (dalam Roestiyah, 2012:122) sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan minat dan hasil belajar yang baik dari pada tanpa bantuan media.

Untuk itu dalam kegiatan pembelajaran guru harus lebih mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga pembelajaran bisa berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif menurut Aqib (2010:45), yaitu : (1) siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan, (2) guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran, (3) aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian, (4) guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi, (5) orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir, serta (6) guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru. Guru menyadari bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa

berpartisipasi aktif. Dengan berpartisipasi, siswa akan mengalami, menghayati, dan menarik pelajaran dan aktivitas yang dilakukan, sehingga hasil belajar tertanam secara lebih mendalam pada diri siswa. Dengan demikian salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan kegagalan pendidikan adalah ditentukan oleh kemampuan kognitif siswa.

Menurut Aunurrahman (2010: 11) mengatakan bahwa “ Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Mudjiono (2009:67) mengatakan pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan *card sort*. Dengan media berbentuk permainan *card sort* ini diharapkan kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sejarah yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Untuk itu, peneliti ingin mengetahui sejauh mana efektifitas penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* tersebut digunakan dalam pembelajaran sejarah. Karena berdasarkan observasi dan informasi dari guru-guru SMA Negeri 6 Muaro Jambi khususnya guru mata pelajaran sejarah, media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* tersebut belum pernah digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Media *Card Sort* merupakan media yang digunakan untuk kegiatan kolaboratif

yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan, fakta suatu objek, atau mengulangi informasi. Media ini diterapkan apabila pendidik hendak menyajikan materi atau topik pembelajaran yang memiliki bagian-bagian atau kategori yang luas. Hal ini sangat sesuai pada materi awal pada pelajaran akuntansi yaitu persamaan akuntansi, karena begitu banyak penggolongan dalam materi ini sehingga media *Card Sort* tepat untuk digunakan. Menurut Sardiman (2011:7) media *card sort* akan dapat berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun langkah-langkah di dalam pembelajaran menggunakan media *card sort* menurut Yamin (2003:169-170) adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa menjadi dua bagian.
2. Kelompok pertama diberikan kartu yang berisi judul atau topik bahasan.
3. Kelompok kedua diberikan pengertian dari judul atau topik yang dibahas.
4. Siswa saling mencari pasangan kartu untuk dicocokkan.
5. Agar situasi agak seru dapat diberikan hukuman bagi siswa yang melakukan kesalahan. Jenis hukuman dibuat atas kesepakatan bersama.
6. Siswa yang menjawab benar akan diberikan skor nilai.
7. Guru dapat membuat catatan penting pada saat proses pembelajaran terjadi.

Media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* adalah media yang digunakan sebagai alat bantu di dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar sendiri merupakan imbas atau dampak dari adanya kegiatan belajar itu sendiri. Hasil belajar dapat

dijelaskan dengan memahami dua kata yang bentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat yang dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar (Purwanto, 2010:44).

Menurut Djamarah (2010:22) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan pada individu sebagai hasil dari aktifitas belajar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka dan huruf. Sama halnya dengan Hamalik (2011:155) mengemukakan bahwa hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk angka, huruf, kata-kata, baik, sedang, kurang dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa ternyata hasil belajar dari setiap siswa dapat terlihat dengan jelas dalam kehidupan sehari-hari. Dimana apakah seseorang telah berhasil dalam belajar dapat dilihat secara cepat dan terukur.

menurut Benjamin S, Bloom (dalam Sudjana, 2002) mengolongkan hasil belajar menjadi tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil berupa (kebiasaan, keterampilan, himpunan tanggapan, hapalan, kemampuan analisis, sikap, inhisibi, ketelitian, kecakapan

dan pengetahuan) yang diperoleh siswa dari aktifitas belajar yang membuat perubahan tingkah laku dan dapat diukur dalam bentuk angka, huruf, dan kata-kata dengan menggunakan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik oleh guru untuk menunjukkan daya serap siswa terhadap kurikulum yang digunakan serta untuk menunjukkan ketercapaian tujuan pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Sugiyono (2011:114), bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eskperimen. Design ini digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Adapaun bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan, yaitu *Nonequivalent Control Group Design* Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 6 Muaro Jambi yang terdaftar pada tahun ajaran 2017/2018. penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol ditetapkan secara acak yaitu diundi dengan cara menggunakan gulungan kertas dimasukkan ke dalam sebuah gelas kemudian dikocok untuk mengeluarkan kertas yang berisi tulisan kelas nama yang akan dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil undian menentukan bahwa kelas XI IPS 4 menjadi kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol. Untuk melihat apakah kedua kelas memiliki kemampuan yang sama

terhadap materi yang diajarkan, maka terlebih dahulu dilakukan pretest. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah *t-test separated varians*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Untuk melihat gambaran hasil penelitian secara statistik variabel hasil belajar sejarah siswa kelas eksperimen maupun kontrol dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 2. Deskripsi Penelitian

Statistik	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Hasil Belajar Kelas Kontrol
Mean	73,92	68,91
Median	76,9	69,2
Modus	76,9	69,2
Standar deviasi	9,32	7,65
Minimum	57,7	53,8
Maximum	88,5	88,5
Range	30,8	34,7
Sum	2661,4	2549,7

Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang telah diperoleh, ternyata distribusi data hasil belajar kelas eksperimen menyebar dari 57,7 sampai dengan 88,5. Berdasarkan distribusi skor tersebut di dapat mean (skor rata-rata) = 73,93, median (skor tengah) = 76,9, modus (skor yang sering muncul) = 76,9 standar deviasi (simpangan baku) = 9,32. Untuk melihat frekuensi variabel hasil belajar sejarah

siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 3. Distribusi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Kelas	Interfal	Frekuensi	% Frekuensi
1	57,7 – 62,7	7	19,5
2	63,7 – 68,7	4	11,1
3	69,7 – 74,7	4	11,1
4	75,7 – 80,7	12	33,3
5	81,7 – 86,7	7	19,5
6	87,7 – 92,7	2	5,5
Jumlah		36	100 %

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh skor hasil belajar sejarah skor 57,7 sampai dengan 62,7 ada 7 orang (19,5 %), yang memperoleh skor 63,7 sampai dengan 68,7 ada 4 orang (11,1%), yang memperoleh skor 69,7 sampai dengan 74,7 ada 4 orang (11,1%), yang memperoleh skor 75,7 sampai dengan 80,7 ada 12 orang (33,3%), yang memperoleh skor 81,7 sampai dengan 86,7 ada 7 orang (17,5%), dan yang memperoleh skor 87,7 sampai dengan 92,7 ada 2 orang (5,5%).

Dengan demikian untuk melihat klasifikasi skor hasil belajar sejarah kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Table 4. Klasifikasi Skor Hasil Belajar Kelas Ekperimen

No	Rentan gan	Katag ori	Frekue nsi	Frekue nsi%
1	$X > 75$	Sangat Baik	21	58,3 %
2	$50 < X < 50$	Baik	15	41,7 %
3	$25 < X < 50$	Kurang Baik	0	0
4	$X < 25$	Sangat Kurang	0	0
			36	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat siswa yang mempunyai hasil belajar sejarah pada kelas eksperimen katagori sangat baik ada 21 orang (58,3%) dan katagori baik ada 15 orang (41,7%). Dari deskripsi data hasil belajar sejarah kelas eksperimen siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 6 Muaro Jambi berada pada katagori baik dan sangat baik.

Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Deskripsi data tentang hasil belajar kelas kontrol diperoleh dari subjek penelitian yang berjumlah 37 siswa dengan skor antara 53,8 sampai dengan 88,5. Hasil dari analisis diperoleh mean (skor rata-rata) = 68,92, median (skor tengah) = 69,2 modus (skor sering muncul) = 69,2 standar deviasi (simpangan baku) = 7,65. Untuk melihat distribusi frekuensi hasil belajar kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas	Interfal	Frekue nsi	% Frekuensi
1	53,8 – 59,8	8	21,6
2	60,8 – 66,8	4	10,8
3	67,8 – 73,8	18	48,7
4	74,8 – 80,8	4	10,8
5	81,8 – 87,8	2	5,4
6	88,8 – 94,8	1	2,7
Jumlah		37	100 %

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh skor hasil belajar sejarah 53,8 sampai dengan 59,8 ada 8 orang (21,6 %), yang memperoleh skor 60,8 sampai dengan 66,8 ada 4 orang (10,8%), yang memperoleh skor 67,8 sampai dengan 73,8 ada 18 orang (48,7%), yang memperoleh skor 74,8 sampai dengan 80,8 ada 4 orang (10,8%), yang memperoleh skor 81,8 sampai dengan 87,8 ada 2 orang (5,4%), dan yang memperoleh skor 88,8 sampai dengan 94,8 ada 1 orang (2,7%).

Dengan demikian untuk klasifikasi skor hasil belajar sejarah kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Table 6. Klasifikasi Skor Hasil Belajar Kelas Kontrol

N o	Rentang an	Katag ori	Frekue nsi	Frekuens i%
1	$X > 75$	Sangat Baik	15	40,5 %
2	$50 < X < 50$	Baik	22	59,5 %
3	$25 < X < 50$	Kurang Baik	0	0
4	$X < 25$	Sangat Kurang	0	0
			37	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat siswa yang mempunyai hasil belajar sejarah pada kelas kontrol katagori sangat baik ada 15 orang (40,5%) dan katagori baik ada 22 orang (59,5%). Dari deskripsi data hasil belajar sejarah kelas kontrol siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 6 Muaro Jambi berada pada katagori baik dan sangat baik.

Deskripsi Data Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dengan Kelas Kontrol

Data perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol penelitian dilakukan di kelas XI IPS yang diambil dua kelas yaitu kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4. Untuk menentukan kelas mana yang akan di jadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk menentukan kelas eksperimen peneliti menggunakan teknik *cluster sampling (area sampling)*. Maka yang dapat dijadikan kelas eksperimen adalah kelas XI IPS 4 dan XI IPS 3 yang menjadi kelas kontrol, dan jumlah siswa pada kelas eksperimen sebanyak 36 siswa sedangkan kelas kontrol sebanyak 37 siswa, jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 73 siswa. Dari 30 soal uji coba, 26 butir soal yang layak digunakan sebagai soal pre test dan post test.

Dari hasil pre test yang dilakukan pada awal penelitian dan post test yang dilakukan pada akhir penelitian dapat dilihat pada lampiran 16 dan lampiran 19 atau rata-rata dan simpangan baku pre test dan post test dapat dilihat pada tabel:

Table 7. Rata-Rata Skor dan Simpangan Pre Test dan Post Test

Kelas	Jumlah Siswa (N)	Rata-rata Pre test (\bar{X})	Simpangan baku Pre test (S)	Rata-rata Post Test (\bar{X})	Simpangan baku Post tes (S)
Eksperimen	36	53,09	9,49	73,92	9,32
Kontrol	37	50,92	9,60	68,91	7,65

Berdasarkan table 7, dengan uji coba hasil pre test dan post test kedua kelompok diketahui bahwa antara kelompok eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan yang ekuivalen.

Analisis Data

Langkah-langkah yang dilakukan adalah menguji normalitas dengan uji Liliefors, uji homogenitas dan kesamaan rata-rata.

Untuk menguji normalitas digunakan uji liliefors, dari perhitungan pre test pada kelas eksperimen dari tabel di atas diperoleh $L_0 = 0,1314 < L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{36}} = \frac{0,886}{6} = 0,1477$

Dengan demikian $L_0 < L_{tabel}$ atau (0,1314 < 0,1477) sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 95% dan pada kelas kontrol diperoleh,

$$L_0 = 0,1429 < L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{37}} = \frac{0,886}{6,08} = 0,1457$$

Dengan demikian $L_0 < L_{tabel}$ atau (0,1429 < 0,1457) sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 95%. Dari hasil tersebut dapat

disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Dari hasil analisis uji homogenitas dan varian dengan menggunakan uji F, pada pre test didapat $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau ($1,01 < 1,77$), maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen.

Untuk menguji normalitas digunakan uji liliefors, dari perhitungan pos test pada kelas eksperimen didapat bahwa

$$L_0 = 0,1051 < L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{36}} = \frac{0,886}{6} = 0,1477$$

Dengan demikian $L_0 < L_{tabel}$ atau ($0,1051 < 0,1477$) sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 95% dan pada kelas kontrol diperoleh, $L_0 = 0,1300 < L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{37}} = \frac{0,886}{6,08} = 0,1457$

Dengan demikian $L_0 < L_{tabel}$ atau ($0,1300 < 0,1457$) sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 95%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dari hasil analisis uji homogenitas dan varian dengan menggunakan uji F, pada pos test didapat $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau ($1,48 < 1,77$), maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen.

Uji kesamaan analisis untuk menguji kesamaan dua rata-rata adalah dengan menggunakan uji dua pihak uji-t hipotesis pengujiannya:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Kelas Eksperimen

$$X = 73,92 \quad S^2 = 86,86 \quad n = 36$$

Kelas Kontrol

$$X = 68,91 \quad S^2 = 58,52 \quad n = 37$$

$$t = \frac{73,92 - 68,91}{\sqrt{\frac{86,86}{36} + \frac{58,52}{37}}} = \frac{5,01}{\sqrt{2,41 + 1,58}} = \frac{5,01}{\sqrt{3,99}} = \frac{5,01}{1,99}$$

$$T_{hitung} = 2,517$$

$$T_{tabel} = 2,00$$

Uji kesamaan rata-rata digunakan untuk melihat apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Uji yang digunakan adalah uji-t. Dari perhitungan di dapat $t_{hitung} = 2,517$ dan $t_{tabel} = 2,00$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ $2,517 > 2,00$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 6 Muaro Jambi.

Berdasarkan hasil penelitian melalui tes akhir pilihan ganda dengan 5 pilihan jawaban (a, b, c, d dan e) dari 30 butir soal yang akan direncanakan, setelah diujicobakan pada kelas XI IPS 2 ternyata setelah dianalisis dari 30 soal hanya 26 soal yang bisa dipakai kemudian dilakukan untuk menguji kemampuan pada kedua kelas sampel.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan eksperimen semu (quasi eksperimental) dengan bentuk desain pre test (tes awal) dan pos test (tes akhir) dengan kelompok pengendalian tidak diacak. Dalam desain ini subjek tidak diacak karena dalam situasi sekolah tidak memungkinkan untuk

mengubah kelas atau siswa, maka peneliti menggunakan kelas yang ada.

Penelitian quasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Bentuk penelitian ini banyak digunakan dalam bidang ilmu pendidikan atau penelitian lainnya dengan subjek yang diteliti adalah manusia, di mana mereka tidak boleh dibedakan antara satu dengan yang lain seperti misalnya dengan mendapat perlakuan karena berstatus sebagai grup kontrol. Pada penelitian quasi eksperimen peneliti dapat membagi grup yang ada dengan tanpa membedakan antara kontrol dengan grup secara nyata dengan tetap mengacu pada bentuk yang sudah ada (Darmadi, 2011:36).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Muaro Jambi yaitu siswa kelas XI semester 1 tahun ajaran 2017/2018. Pelaksanaan penelitian sesuai dengan jadwal pelajaran yang telah ditetapkan. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan, dimana pada awal pembelajaran dilaksanakan tes awal (*pre-test*), setelah itu untuk perlakuan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, dan di akhir pembelajaran diberikan tes akhir (*post-test*). Dari perhitungan statistik dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan perolehan nilai pada kelas kontrol, hal ini disebabkan dari perlakuan yang diberikan. Pada kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* diperoleh nilai rata-rata (X) = 73,92 simpangan baku (S)=9,32 dan varian (S_2)= 86,86. Sedangkan pada kelas kontrol diajarkan tidak menggunakan media

pembelajaran berbentuk permainan *card sort* atau secara konvensional (ceramah) diperoleh nilai rata-rata (X) =68,91 simpangan baku (S) =7,65 dan varian (S_2) = 58,52. Dengan hasil hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,517 > 2,00), dengan demikian rata-rata hasil belajar pos tes belajar, simpangan baku, varians dan hipotesis kelompok eksperimen berbeda secara signifikan dari kelas kontrol.

Berbedanya hasil belajar siswa pada kelas eksperimen disebabkan oleh perbedaan pengajaran yang dilakukan pada proses belajar mengajar, dimana perbedaan hasil merupakan pengaruh dari penerapan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen. Dalam penelitian ini ternyata pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* lebih meningkatkan hasil belajar siswa dan berarti efektivitas pembelajaran juga bagus dari pada pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* atau secara konvensional, karena pada saat pembelajaran siswa belajar dalam kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan belajar dalam bentuk permainan.

Melalui pengamatan penulis selama penelitian terlihat bahwa kelas yang diajarkan menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* lebih cepat memahami apa yang disajikan oleh peneliti dan dapat memberikan pendapat atau argumen dan lebih aktif terhadap materi yang sedang dibahas, sementara pada kelas kontrol terlihat siswa kurang aktif dan hanya cenderung hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh

peneliti. Permasalahan ini secara langsung membenarkan pernyataan Nurliana Sianipar, 2011 (dalam, Skripsi Fkip Universitas Jambi.) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* meningkatkan pertukaran informasi, pendapat dan unsur-unsur pengalaman diantara anggota dalam kelompok yang kemudian mendorong motivasi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran.

Sejalan juga pendapat “media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* dapat meningkatkan motivasi, mengembangkan keterampilan riset, dan mendorong berpikir kritis serta mengembangkan kepiawaian berkomunikasi, Barkley, E.E., Patricia Cross, K., Howel Major, C. (dalam Buku Teknik-Teknik Pembelajaran Kolaboratif 2012:191). Sehingga media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* ini tidak hanya meningkatkan dari sisi kognitif siswa saja melainkan juga meningkatkan dari sisi afektif dan psikomotorik siswa.

Pemberian media pembelajar yang tepat dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa yang bersangkutan. Semua pendidik menginginkan supaya dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan harapan dan keinginan yang dicapai setelah proses belajar mengajar berakhir. Agar apa yang diharapkan dapat berhasil maka dengan demikian perlu adanya perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran sehingga pengajaran memiliki mutu yang baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa dengan meningkatnya hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil belajar siswa dari pre test ke pos test berarti bahwa pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* dapat memberikan peningkatan atau berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data serta pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* terhadap hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 6 Muaro Jambi. Hal ini diketahui dari rata-rata hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 4 yang diajarkan dengan media pembelajaran berbentuk permainan *card sort* adalah 73,93 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas XI IPS 3 menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah) adalah 68,92.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Barkley, E.E., Patricia Cross, K., Howel Major, C. 2012. *Collaborative Learning Techniques (Teknik-Teknik Pembelajaran Kolaboratif)*. Bandung: Nusa Media
- Bloom Supriyono. 2010. *Kriteria keberhasilan belajar*. Jakarta: PT. Galia Indonesia
- Djamarah dan Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Hamalik, Omar. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Mudjiono & Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Roestiyah, N.K. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sardiman. 2006. *Prinsip-prinsip Akuntansi ISMA kelas XI*. Jakarta: Yudhistira
- Sudjana N. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yamin, M. 2007. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Pers.