

## Efektifitas Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Index Card Match dan Cord Sort terhadap Hasil Belajar IPS Kelas Tinggi di Sekolah Dasar

Addini Mulya Putri<sup>1✉</sup>, Lizza Suzanti<sup>2</sup> & Fitri Alfarisa<sup>3</sup>

<sup>1✉</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, addinimulyaputri123@gmail.com, Orcid ID: [0000-0002-2818-4230](https://orcid.org/0000-0002-2818-4230)

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, lizzasuzanti@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-5736-2625](https://orcid.org/0000-0001-5736-2625)

<sup>3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, alfarisa@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-6041-7698](https://orcid.org/0000-0002-6041-7698)

### Article Info

#### History Articles

Received:

Aug 2021

Accepted:

Sept 2021

Published:

Oct 2021

### Abstract

Social studies is one of the subjects taught in elementary schools and is also a problem for students to understand the material that is in the social studies itself. The main problem that was found was how to learn it. The way of learning that is carried out by this social studies teacher always focuses on himself so that the ability or potential of the students is prevented from developing. In this problem, finally, there is a solution to be able to overcome this, one way is to use the Index card match and Card Sort learning strategies. This research was carried out employing a quantitative descriptive type of literature study or literature study in which data was obtained from scientific archive records, articles, journals, books, and the like then analyzed and the conclusions were sought which could be taken as data and which were not drawn. The results also show that the learning strategy Index card match and Card Sort are effective in social studies lessons in elementary schools. The use of Index card match and Card Sort learning strategies is also good and can be applied in all subjects in elementary schools and can improve student learning outcomes

### Keywords:

Active learning, Index Card Match, Card Sort, Social Study Learning Outcomes

### How to cite:

Putri, A. M., Suzanti, L., & Alfarisa, F. (2021). Efektifitas penerapan strategi pembelajaran aktif index card match dan cord sort terhadap hasil belajar ips kelas tinggi di sekolah dasar. *Didaktika*, 1(3), 460-468.

---

## Info Artikel

### *Riwayat Artikel*

Dikirim:

Agu 2021

Diterima:

Sept 2021

Diterbitkan:

Okt 2021

## Abstrak

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan menjadi salah satu masalah juga bagi siswa untuk memahami materi-materi yang ada pada IPS itu sendiri. Masalah utama yang ditemukan adalah cara belajarnya. Cara belajar yang dilakukan oleh guru IPS ini selalu focus pada dirinya sendiri sehingga kemampuan atau potensi peserta didik terhalangi untuk berkembang. Pada masalah ini juga akhirnya memiliki solusi untuk bisa mengatasi hal tersebut salah satu caranya adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran Index card match dan Card Sort. Pada penelitian ini dilakukan dengan cara deskriptif kuantitatif berjenis studi literatur atau kajian kepustakaan yang mana data diperoleh dari catatan-catatan arsip ilmiah, artikel, jurnal, buku dan sejenisnya lalu dianalisis dan dicari kesimpulannya mana yang bisa diambil sebagai data dan mana yang tidak diambil. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran Index card match dan Card Sort efektif pada pelajaran IPS di sekolah dasar. Penggunaan strategi pembelajaran Index card match dan Card Sort juga baik dan mampu diterapkan di semua mata pelajaran di sekolah dasar serta bisa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

---

## Kata Kunci:

Pembelajaran Aktif, Index Card Match, Card Sort, Hasil Belajar IPS

---

## Cara mengutip:

Putri, A. M., Suzanti, L., & Alfarisa, F. (2021). Efektifitas penerapan strategi pembelajaran aktif index card match dan cord sort terhadap hasil belajar ips kelas tinggi di sekolah dasar. *Didaktika*, 1(3), 460-468.

## PENDAHULUAN

Tujuan proses pembelajaran siswa dapat diukur dari hasil belajar maksimal. Pembelajaran yang baik tentunya akan dikemas secara baik melalui bentuk pembelajaran yang menyenangkan, asik, komunikatif, kolaboratif serta mampu diterapkan pada kehidupan sehari-hari siswa. Berbicara keinginan tentunya selalu ada masalah yang timbul pada proses pembelajaran berlangsung seperti contoh guru masih cenderung untuk menjadi pusat pembelajaran dan mengambil alih kelas dan menjadikan siswa tentunya sulit mengembangkan potensi-potensi dalam dirinya pada proses pembelajaran berlangsung. Terlepas dari hal tersebut, pembelajaran yang diinginkan pun cukup sulit untuk dapat terlaksana dengan baik sebagaimana sesuai dengan harapan atau tujuan kita sebagai calon pendidik, karena faktor-faktor di lapangan juga sangat berpengaruh di dalamnya.

Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sari (2020), yang menyebutkan bahwa penyampaian materi yang terpaku pada guru akan membuat siswa terdominasi secara tidak langsung, atau disebut dengan *teacher centered*. Selain itu kurangnya kemandirian siswa dalam belajar akan tercipta. Masalah yang lain juga yang muncul adalah siswa belum mampu menyelesaikan masalah secara mandiri. Hal ini diakibatkan karena pada proses pembelajaran guru hanya sebagai objek atau pusat perhatian siswa saja.

Berdasarkan temuan pada hasil wawancara dengan salah satu guru SDN 15 Ampang Gadang pun menyebutkan bahwa jika pola pembelajaran hanya berpusat pada guru akan menyebabkan suasana belajar yang kurang menyenangkan dan nyaman, siswa juga kurang interaktif, kooperatif dan pada akhirnya hasil belajar pun dibawah rata-rata yang sudah ditentukan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pada masalah ini dianjurkan kepada guru dalam proses pembelajaran harus memiliki sebuah strategi atau metode pembelajaran yang seru dan dapat menstimulus siswa untuk memperbaiki hasil belajarnya, dapat bernalar dengan baik, berpikir aktif, mampu menyelesaikan masalah dengan sendiri atau kelompok serta yang tidak kalah penting adalah mampu memperoleh informasi dan bermakna dari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Terkhusus pelajaran IPS yang memang jika tidak menggunakan model pembelajaran yang pas harus disajikan secara baik, interaktif dan menyenangkan sehingga mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar. Menurut Kusnandar (dalam Zaini, 2017), menyebutkan bahwa seorang guru harus mampu membuat rancangan pembelajaran yang berisikan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Salah satu strategi pembelajaran yang baik dan mampu menyelesaikan masalah yang sudah dipaparkan tersebut adalah *Active Learning* dengan strategi *Index Card Match* dan *Card Short*.

Strategi ini memiliki tujuan yang mana memberi solusi sebaik mungkin pada proses KBM berlangsung sehingga apa yang sudah direncanakan diharapkan mampu untuk menjadi solusi pada masalah-masalah yang ada dipola pembelajaran sebelumnya. Menurut Gleason, et al., (2011) strategi tersebut adalah kegiatan kerjasama yang tujuannya dapat mengajarkan suatu konsep, mengelompokan sifat, fakta tentang sebuah objek atau mengulangi informasi terkait. Sedangkan menurut Rachmah (2012), menambahkan bahwa strategi tersebut merupakan campuran antara metode pembelajaran individual secara aktif dengan metode pembelajaran kolaborasi dan strategi ini menggunakan kartu pada prosesnya.

Berdasarkan pemaparan diatas menunjukkan kesimpulan yang mana siswa akan mampu terdorong dengan aktif jika menggunakan strategi pembelajaran tersebut. Strategi ini juga akan membuat siswa semangat dalam belajar (motivasi), aktif dan hasil belajar pun akan meningkat. Dalam penelitian ini akan berfokus pada keefektifan pembelajaran aktif *Index Card Match* dan

*Card Sort* yang diharapkan mampu untuk menjadi solusi terhadap masalah-masalah yang sudah ditemukan sebelumnya.

## **METODOLOGI**

Penelitian yang digunakan ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Jenis penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena atau peristiwa – peristiwa tertentu yang terdapat pada lingkungan sekitar yang mana terjadi juga secara factual, runtut dan juga tepat. Selain itu, pada penelitian ini juga berusaha mendeskripsikan peristiwa yang menjadi titik pusat penelitian tanpa menambahkan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut.

Pada metode yang akan digunakan juga dipenelitian ini adalah studi literature atau studi kepustakaan. Data yang nantinya diperoleh akan dikelompokkan lalu dianalisis sehingga pada tahap terakhir akan dibuat kesimpulan yang matang pada data-data yang sudah dianalisis tersebut. Menurut Nulinnaja & Cholilah (2019), penelitian studi kepustakaan ini merupakan penelitian yang tidak berbeda jauh dengan penelitian lainnya namun yang membedakan adalah pada pengambilan datanya saja. Pengambilan data yang dilakukan pada studi kepustakaan adalah menganalisis pada sumber bacaan, catatan, data bahan penelitian, artikel maupun arsip-arsip ilmiah lainnya.

Sebagai alat pengumpulan suatu data, dalam penelitian ini digunakan teknik yang berguna untuk menghimpun data-data dari sumber sekunder maupun sumber primer, yaitu melalui metode analisis isi (*Content Analysis*). Menurut Frankel & Arikunto (dalam Sari, 2020), melalui metode analisis isi (*Content Analysis*), dapat mendorong peneliti bekerja dengan sistematis dan objektif, karena tujuannya adalah untuk menjabarkan isi bahan komunikasi melalui pendekatan kuantitatif. Teknik dokumentasi pun akan diperlukan pada penelitian ini karena digunakan sebagai alat untuk pengumpulan data. Maksudnya yaitu, teknik dokumentasi ini digunakan untuk menghimpun semua sumber data yang ditemukan entah itu data primer maupun sekunder. Teknik ini juga menurut Sari (2020), mengemukakan bahwa pada teknik ini terdapat kegiatan menganalisis data pada penelitian kepustakaan antara lain; reduksi data, *display* data dan kesimpulan. Penjelasan lebih rincinya adalah reduksi data itu sebuah bentuk penyederhanaan, transformasi data dari data mentah ke dalam catatan konsep. Tujuannya itu adalah lebih ke arah mendapatkan hasil yang nantinya menjadi nilai yang digali dalam penelitian tersebut. Lalu jika *display* data merupakan tahap kedua setelah reduksi data yang mana untuk mencari data yang benar-benar sudah matang untuk dijadikan proses penelitian dan yang terakhir kesimpulan. Pada tahap ini harus dipastikan terlebih dahulu kedua tahap sebelumnya apakah sudah terlaksana dengan rapi dan sistematis, karena pada tahap kesimpulan ini mengarah pada konklusi atau penarikan kesimpulan dari data yang telah diteliti serta dari kesimpulan juga penemuan baru akan dipaparkan secara jelas.

Ada beberapa tahap atau langkah-langkah penelitian yang harus dilakukan, yakni; 1) mengumpulkan data-data yang sesuai dengan pokok penelitian seperti catatan jurnal, artikel, arsip, buku atau sejenisnya. 2) menganalisis dan mengklarifikasi bukti-bukti yang bersifat konseptual. 3) mereduksi data penulis dengan memilih secara rapi terhadap data yang sudah terkumpul, data ini akan dipilih yang nantinya tersusun rapi mana yang harus dipakai dan mana yang harus dibuang (tidak dipakai). 4) mengkomunikasikan dengan teori-teori yang dipilih atau digunakan. 5) menganalisis dan menafsirkan data lalu yang terakhir 6) menarik hasil kesimpulan

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Guru harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran dengan jawaban yang multidimensi, pembelajaran keterampilan fisik dan mental, dan pembelajaran yang memberikan

nilai-nilai keteladanan sebagaimana dimaksud pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses. Kurikulum 2013 mengutamakan pembelajaran yang mendorong aktivitas fisik dan mental siswa secara optimal. Praktek pembelajaran demikian mendukung tumbuhnya pembelajaran yang disebut dengan pembelajaran aktif (*active learning*). Hal yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah proses belajar itu sendiri (*learning process*). Begitupun halnya dengan pemilihan strategi pembelajaran. Cara yang akan digunakan dan dipilih oleh guru dalam penyampaian materi pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami dan menerima materi pembelajaran serta bertujuan akhir agar pembelajaran dikuasai siswa setelah proses pembelajaran disebut strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pemilihan strategi pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus dipahami oleh setiap guru, salah satu diantaranya adalah pembelajaran dapat membuat siswa aktif dengan melibatkan siswa dalam proses belajar yaitu dengan penerapan model pembelajaran berkonteks *Active Learning* (pembelajaran aktif) (Monika, Kristin & Anugeraheni, 2018).

Berdasarkan analisis kajian yang telah dilakukan, terlihat bahwa kedua strategi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat dilihat dari pemerolehan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pada pembelajaran IPS menggunakan metode konvensional lebih rendah dibandingkan pembelajaran menggunakan strategi aktif.

Terlihat pula pada kesimpulan hasil perhitungan yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan bahwa terdapat keberhasilan terhadap penerapan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* dan *Card Sort* pada kelas eksperimen (Sanjaya, Renda & Riasini, 2016).

Dalam penelitian Zuina, Hosnan & Taufik (2020), menyatakan bahwa perhitungan uji-t dua pihak diperoleh  $t_{hitung} = 2.354$  dan  $t_{tabel} = 2.020$  dengan taraf signifikan 5% yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2.354 > 2.020$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada kelas eksperimen, pengaplikasian model pembelajaran aktif tipe *Card Sort* menunjukkan keberhasilan berdasarkan pengujian hipotesis. Berdasarkan tahapan proses yang telah dilakukan, terlihat bahwa melakukan banyak gerakan dan bekerja sama merupakan cara belajar siswa saat pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran aktif tipe *card sort* menggunakan aktivitas mencari kartu index didalamnya terdapat kategori seragam secara berkelompok. Karena siswa dilibatkan pada aktivitas pembelajaran dengan beberapa gerakan fisik tadi, mengurangi rasa jenuh siswa dan membuat siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil belajar siswa dengan model pembelajaran aktif tipe *Card Sort* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional ditemukan perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh peneliti. Pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan, penggunaan model pembelajaran aktif tipe *Card Sort* menunjukkan hasil belajar lebih baik dari pada penerapan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran aktif tipe *Card Sort* dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran yang berisi berbagai konsep, klasifikasi serta menilai suatu informasi maupun karakteristik dan juga dan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu model tersebut dapat dikategorikan sebagai model pembelajaran pada pembelajaran IPS yang cocok bila digunakan.

Begitupun dalam penelitian Setya (2020), yang menyebutkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran aktif tipe *Card Sort* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Artinya, penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Card Sort* lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD, daripada penerapan metode ceramah atau

biasa disebut dengan metode konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data menggunakan uji-t, kedua kelompok tersebut memperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 10,50 sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 dan  $dk = 59$  adalah sebesar 1,67, maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Penelitian yang dilakukan Raufika, Sarengat & Rapani (2018), terlihat bahwa hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitiannya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* sehingga diperoleh data  $t_{hitung} = 2,15$   $t_{tabel} = 2,02$ , dengan nilai signifikansi 5% berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Pengaplikasian pembelajaran konvensional tidak memberikan pengaruh signifikan dibandingkan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Terbukti dari hasil penelitian yang dipaparkan peneliti yakni strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* memberikan dampak signifikan pada hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan penelitian Safitri, Rapani & Ambarita (2017), menunjukkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan program SPSS 23.0 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007 atau 0,7%. Jika dibandingkan dengan ketetapan  $\alpha = 0,05$ , maka nilai  $0,007 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dari perhitungan tersebut, diperoleh bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Card Sort* dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa.

Penelitian Maisyaroh, Siswantoro & Muncarno (2017), menyatakan bahwa kesimpulan penelitian menyebutkan, pada kelas eksperimen koefisien rata - rata *N-Gain pretest* dan *posttest* adalah 0,48, dan pada kelas kontrol koefisien rata - rata adalah 0,35. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* diperoleh  $t_{hitung} = 3,36 > t_{tabel} = 2,02$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka  $H_a$  diterima. Perbedaan hasil belajar siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol terbukti bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* memberikan pengaruh signifikan pada pembelajaran IPS kelas IV yang digunakan di SDN 33 Negeri Katon. Hasil tersebut bisa dilihat pada hasil analisis data dan pembahasan penelitian yang dilakukan.

Serupa dengan pendapat Siswanto (2016) dalam penelitiannya, yang menyebutkan bahwa untuk menganalisis besarnya pengaruh penggunaan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa, Siswanto menggunakan rumus effect size. Berdasarkan perhitungan ES yang telah dilakukan, maka pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* memberikan pengaruh yang sedang terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Kota. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *t-test* diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,27 > 1,6684$ ), dari perhitungan *effect size* (ES), diperoleh ES sebesar 0,52. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada murid kelas V Sekolah Dasar.

Dalam Prawira, Zulaikha & Negara (2014), menunjukkan hasil uji hipotesis dengan uji-t menunjukkan  $t_{hitung} = 2.708$ , sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 67$  dan taraf signifikan 5% didapat angka batas penolakan hipotesis 2.00. Berdasarkan kriteria pengujian,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2.708 > 2.00$ ), sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hal tersebut, bisa disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* mampu berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa bila disandingkan dengan pengaplikasian strategi konvensional. Pengaruh tersebut ada dikarenakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* mampu melatih *mindset* anak karena melalui cara tersebut siswa dibiasakan mempelajari dan melatih suatu topik atau konsep

dengan mencari kartu soal atau jawaban, selanjutnya hasil mencari pasangan kartu yang sudah sesuai didiskusikan oleh guru bersama dengan guru.

Dikarenakan keterlibatan peran aktif siswa dalam menemukan prinsip maupun konsep pembelajaran melalui kegiatan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* juga menciptakan suasana yang menyenangkan dan siswa menjadi lebih enerjik serta bersemangat dalam menguasai konsep maupun materi dengan baik. Peserta didik pun bisa mengeksplor kreativitas dan kemampuan berpikir ilmiah dengan maksimal karena peserta didik diberikan keleluasaan untuk melakukan dan mengalami sendiri dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian Anggayuni, Marli & Utami (2013), mengungkapkan bahwa Hasil analisa diperoleh hasil  $t_{hitung} = 2,636$  pada tahap signifikan  $\alpha = 5\%$  diperoleh  $t_{tabel} = 1,995$ , ternyata  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,636 > 1,995$ ) berarti signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, sebaliknya  $H_a$  diterima atau disetujui. Dengan demikian, hasil kalkulasi kemampuan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapat yakni rata-rata hasil belajar yang menggunakan strategi pembelajaran tipe *Card Sort* lebih baik daripada dari rata-rata pemerolehan belajar peserta didik dengan tidak menggunakan strategi pembelajaran tipe *Card Sort* atau bias disebut dengan metode konvensional.

Ada hubungan yang bagus antar strategi pembelajaran aktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas tinggi di sekolah dasar (SD). Terlihat bahwa terdapat pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan dalam penerapan strategi pembelajaran aktif pada proses pembelajaran, termasuk diantaranya strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dan *Card Sort*. Pembelajaran aktif *Index Card Match* dan *Card Sort* tidak hanya mengurangi rasa jenuh pada siswa, melainkan juga pada pembelajaran aktif ini dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam penerapan strategi pembelajaran aktif, guru dapat membantu siswa menghubungkan apa yang mereka pelajari di sekolah dengan apa yang mereka lakukan atau akan mereka lakukan di kehidupan nyata.

Berdasarkan pengkajian literatur yang telah dilakukan, terlihat bahwa pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* lebih tinggi daripada pemerolehan belajar peserta didik yang tidak menggunakan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match*. Begitupun halnya dengan penerapan strategi pembelajaran aktif *Card Sort*, tampak pula bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif *Card Sort*, hasil belajar siswa lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang tidak menerapkan strategi pembelajaran aktif *Card Sort*. Artinya, keefektifitasan penerapan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan dapat menimbulkan pengaruh positif di dalamnya. Dengan demikian, dengan diterapkannya strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* dan *Card Sort* tersebut, efektif terhadap hasil belajar siswa di kelas tinggi.

Dalam penerapan suatu strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran, pasti akan melahirkan hasil belajar yang berbeda. Begitupun halnya dalam penerapan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* dan *Card Sort* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar (SD), yang mana kedua strategi pembelajaran tersebut memiliki ciri dan prosedur/langkah-langkah yang berbeda. *Index Card Match* dan *Card Sort* merupakan bagian dari strategi pembelajaran aktif, menurut Silberman dalam (Situmorang & Hasanah, 2016), segala cara agar terbentuk siswa aktif yang didalamnya merupakan suatu kesatuan berbagai sumber strategi pembelajaran yang komprehensif adalah strategi pembelajaran aktif. Sehingga sangat bagus dilakukan dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* ini merupakan strategi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan (*Games*) yang dirancang oleh guru yang kreatif untuk siswa yang menggunakan kartu berpasangan berisikan pertanyaan dan jawaban terkait materi

pembelajaran. Strategi mengajak siswa untuk belajar aktif yang bertujuan agar siswa memiliki jiwa kemandirian dalam berproses selama pembelajaran berlangsung serta meningkatkan rasa tanggung jawab atas apa yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Lain dengan strategi pembelajaran aktif *Card Sort*, peserta didik diminta untuk mensortir kartu berisi konsep, penggolongan, fakta, yang terkait dengan objek pada materi pembelajaran, sehingga membentuk kelompok (*team*) dengan kartu yang memiliki konsep, penggolongan atau bahkan fakta sama.

Penerapan pembelajaran aktif ini membantu peserta didik untuk memahami bahwa kehidupan dan pembelajaran itu berhubungan. Seorang pendidik menginginkan peserta didik menyadari potensi mereka dan keberadaan di dunia bahwa suatu pembelajaran itu tidak pernah berakhir. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat berfikir secara mandiri dengan penuh motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi. Peserta didik perlu terlibat secara aktif dalam proses pembelajarannya, hal ini hanya bisa terjadi jika mereka diberi kesempatan untuk mengontrol proses pembelajarannya sendiri yang mengajarkannya untuk melakukan kajian mandiri. Dengan demikian, siswa juga dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dan kreatifitas ilmiahnya optimal karena siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau terlibat sendiri dalam proses kegiatan pembelajaran. Dibalik itu, pendidik berperan mempersiapkan sebuah persiapan yang matang untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur diastast bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif Index Card Mtach dan *Card Sort* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas tinggi di SD, maka kesimpulan yang dapat penulis ambil dalam penulisan ini adalah: Penerapan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas tinggi di SD. Hal ini juga demikian menyebutkan bahwa hasil yang mana dapat disimpulkan bahwa pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif *Card Sort* lebih baik dari pemerolehan belajar yang menerapkan pembelajaran konvensional. Kedua strategi pembelajaran aktif yaitu strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* dan *Card Sort*, efektif untuk dapat diterapkan pada pembelajaran IPS kelas tinggi di Sekolah Dasar . Penggunaan strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* dan *Card Sort* cocok untuk diterapkan di semua mata pelajaran di sekolah dasar, termasuk didalamnya muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggayuni, W., Marli, S., & Utami, S. (2013). Pengaruh strategi pembelajaran tipe card sort terhadap pemerolehan belajar ilmu pengetahuan sosial di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, 2(4), 1-16.
- Gleason, B. L., Peeters, M. J., Resman-Targoff, B. H., Karr, S., McBane, S., Kelley, K., Thomas, T., Denetclaw, T. H. (2011). An active-learning strategies primer for achieving ability-based educational outcomes. *The American Journal of Pharmaceutical Education*, 75(9), 1-12. <https://doi.org/10.5688/ajpe759186>
- Maisyaroh, S., Siswanto, S., & Muncarno, M. (2017). Pengaruh tipe index card match terhadap hasil belajar IPS. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(7), 1-10.

- Monika, V. R., Kristin, F., & Anugeraheni, I. (2018). Penerapan active learning untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dan hasil belajar IPS pada siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 61-69. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.406>
- Nulinnaja, R., & Cholilah, N. (2019). Implementasi strategi index card match untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*, 6(2), 59-70. <https://doi.org/10.18860/jpips.v6i2.8891>
- Prawira, S. N. P. S., Zulaikha, S., & Negara, I. G. A. O. (2014). Pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe index card match terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v2i1.2030>
- Rachmah, H. (2012). Strategi Pembelajaran Aktif Di Sekolah Dasar. *Widya*, 29(3), 7-15.
- Raufika, M., Sarengat, S., & Rapani, R. (2018). Pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe ICM terhadap hasil belajar IPS SD. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 1-13.
- Safitri, M., Rapani, R., & Ambarita, A. (2017). Pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe card sort terhadap hasil belajar IPS. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(7), 1-12.
- Sanjaya, I. K., Renda, N. T., & Riastini, P. N. (2016). Penerapan strategi pembelajaran card sort untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 6(3), 1-11. <http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v4i3.8643>
- Sari, Y. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Gerak Lurus Di MTs*. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Setya, A. M. A. (2020) *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Kelurahan Pondok Kelapa*. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Siswanto, U. (2016). Pengaruh strategi pembelajaran aktif index card match terhadap hasil belajar IPS kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(2). 1-9.
- Situmorang, P.C & Hasanah, U. (2016). Perbedaan hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe index match dengan card short pada materi organisasi kehidupan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 4(2), 114-121. <https://doi.org/10.24114/jpp.v4i2.4052>
- Zaini, H. (2017). Teori Pembelajaran Bahasa dan Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif. *Jurnal An- Nabigho*, 19(2), 194-211. <https://doi.org/10.32332/an-nabigho.v19i2.999>.
- Zuina, M. N, Hosnan, M., & Taufik, M. (2020). The application of active learning model card sort type toward learning outcomes of social studies in the fourth grade students. *Primary: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(3), 377-386. <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v9i3.7904>