

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN TIPE KARTU SORTIR (CARD SORT) TERHADAP HASIL
BELAJAR PPKn SISWA DI SMP NEGERI 4 SAPE TAHUN AJARAN
2021/2022**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Strata Satu (S1)
pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

HARYATI
11630005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN TIPE KARTU SORTIR (CARD SORT) TERHADAP HASIL
BELAJAR PPKn SISWA DI SMP NEGERI 4 SAPE TAHUN AJARAN
2020/2021**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
pada tanggal, 09 Agustus 2021

Dosen Pembimbing I



Hafsah, S.Pd., M.Pd
NIP. 196905062007012037

Dosen Pembimbing II



Abdul Sakban, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0824048404

Menyetujui:

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Ketua Program Studi,**



Abdul Sakban, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0824048404

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TIPE KARTU SORTIR (*CARD SORT*) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn SISWA DI SMP NEGERI 4 SAPE TAHUN AJARAN 2020/2021

Skripsi atas nama Haryati telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram
pada hari/tanggal Senin, 09 Agustus 2021

Dosen Penguji:

1. (Hafsah, S.Pd.,M.Pd)
NIDN. 19695062007012037

Ketua



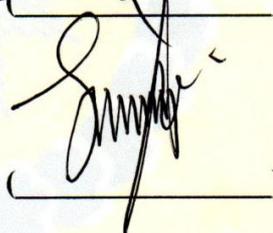
2. (Abdul Sakban, S.Pd.,M.Pd)
NIDN. 0824048404

Anggota



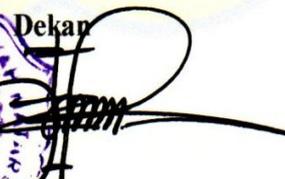
3. (Saddam, S.Pd.,M.Pd)
NIDN. 0826079103

Anggota



Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM


Dekan

(Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si)
NIDN.0821078501

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Haryati

Nim : 116130005

Alamat : Kekalik

Memang benar skripsi yang berjudul **“pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (card sort) terhadap hasil belajar ppkn siswa di smp negeri 4 sape”**, adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 30 Juli 2021
Yang membuat pernyataan,



HARYATI
NIM. 116130005



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A: Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haryati
NIM : 116130005
Tempat/Tgl Lahir : Pal. 01, 10 Desember 1998
Program Studi : PPKn
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085.337.862.503
Email : Yatih1864@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Tipe
Kartu Sortir (Card Sort) Terhadap Hasil Belajar PPKn siswa di SMP
Negeri 4 Sape

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 391

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 28 Januari2022

Penulis



Haryati

NIM. 116130005

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar. S.Sos..M.A.

NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat

Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haryati
 NIM : 116130005
 Tempat/Tgl Lahir : Ran. O. 10 Desember 1998
 Program Studi : PPKn
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 085 337 062 503
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Tipe.....
Kartu Sorti (Card Sort) Terhadap Hasil belajar PPKn siswa di SMP Negeri.
4 Sape

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 28, Januari.....,2022

Penulis



Haryati

NIM. 116130005

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.

NIDN. 0802048904

MOTTO

“Tidak penting seberapa lambat anda berjalan, selama anda tidak berhenti”

Waktu terus berjalan jadi hargailah waktu sebaik mungkin, untuk meraih
kesuksesan.

Jangan dengarkan kata orang yang membuatmu down jadikan ocehan itu sebagai
pendorong semangat untuk meraih apa yang menjadi cita-citamu

Karena proses setiap orang itu berbeda-beda.

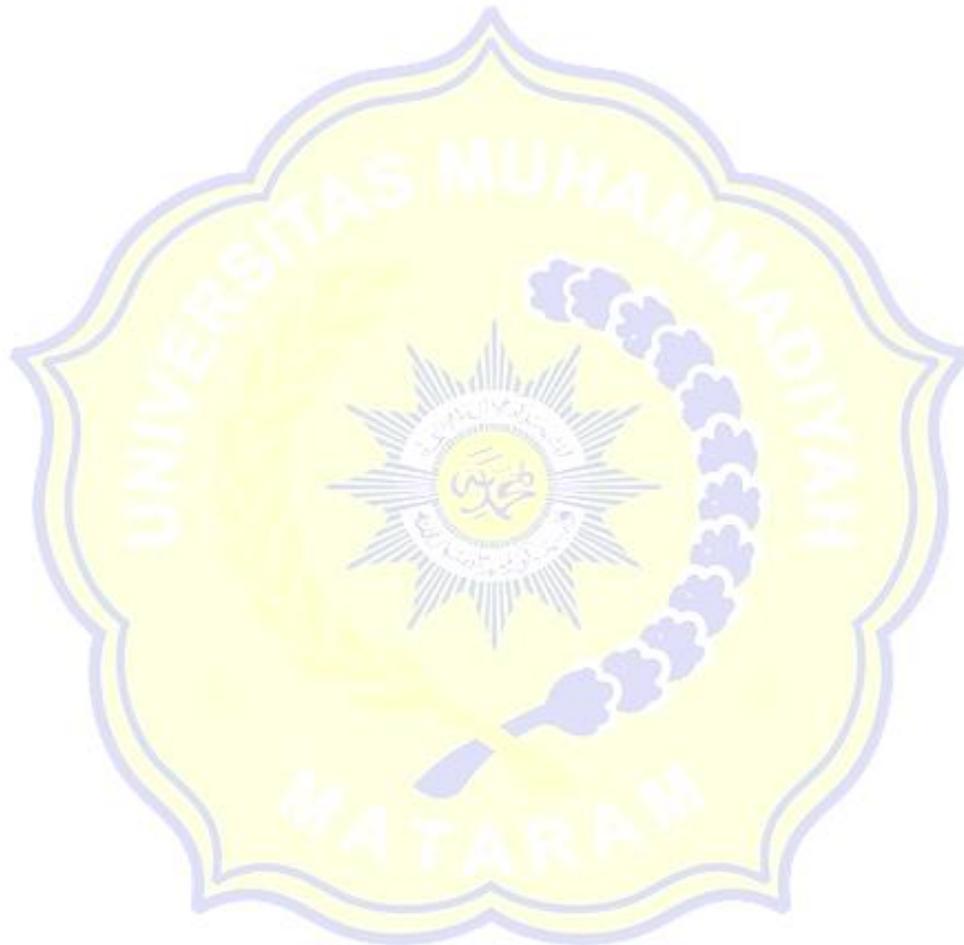


PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil alamin, terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan saya jalan dalam penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang tersayang yang selalu setia mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini :

1. Untuk kedua orang tua tercinta sekaligus malaikat tak bersayap saya bapak (Muhdar) dan ibu (Baadiyah). Saya ucapkan terimakasih banyak atas doa dan dukungannya, motivasinya, serta semangat yang tiada henti yang kalian berikan kepada saya, dan terimakasih juga sudah hadir dikehidupan saya dan menjadi orang yang paling sabar dan tetap tegar dalam situasi apapun.
2. Untuk abang-abangku dan adikku tercinta (ba Kanda, ba Limi dan adikku Adi), terimakasih banyak untuk perjuangannya selama ini yang ikut membiayai sekolah saya.
3. Untuk keluarga dari bapak dan ibu terutama (Manca dan Ori sa) terimakasih atas doanya dan motivasinya selama ini yang tiada henti, dan terimakasih juga sudah mau merawat saya seperti anaknya sendiri.
4. Untuk sepupu-sepupuku kaka ayu, kaka indra, efa, juraidin, ashar, kaka aini, kaka mini, abang irwan terimakasih sudah memberikan motivasi dan semangat untuk saya dalam meraih cita-cita.
5. Untuk sahabatku tercinta (yuni), terimakasih untuk selama ini sudah jadi penyemangat dan memberikan motivasi ketika lagi down.
6. Untuk kaka Nia dan kaka Ulfa terimakasih sudah menjadi kaka sekaligus teman buat saya.

7. Untuk para guru SD Negeri Inpres Rai-oi, guru SMP Negeri 4 Sape, guru SMA Negeri 2 Sape dan dosen-dosen Universitas Muhammadiyah Mataram terimakasih atas bimbingan dan didikannya selama ini.
8. Untuk teman-teman kelas, PPKn dan teman-teman seperjuangan angkatan 16 yang telah memberikan dukungan dan doa, saya ucapkan terimakasih banyak. Kalian hebat dan sangat hebat.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan yang maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-nya, sehingga Skripsi Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis permainan Tipe Kartu Sortir (card sort) Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa di SMP Negeri 4 Sape, dapat daselesaikan tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan semua pihak. Untuk itu melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan penyelesaian skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor UM Mataram
2. Ibu Drs. Hj. Maemunah, S.Pd, M.H. selaku Dekan FKIP-UM Mataram
3. Bapak Abdul Sakban, S.Pd.,M.Pd selaku ketua Prodi
4. Ibu Hafisah, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing I
5. Bapak Abdul Sakban, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing II
6. Bapak Abdul Haris, S.Pd dan seluruh bapak/ibu guru SMP Negeri 4 Sape

Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian Skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan limpahan rahmat dan balasan yang setimpal atas peranan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, berkenaan dengan itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, Amin.

Mataram, 30 Juli 2021
Penulis,

HARYATI
Nim : 116130005

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TIPE KARTU SORTIR (CARD SORT) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn SISWA DI SMP NEGERI 4 SAPE

Oleh:

HARYATI
116130005

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *card sort* terhadap hasil belajar PPKn siswa. Penelitian ini tergolong ke dalam Jenis *quasi experimental* menggunakan desain *pretest-posttes control group design*. Sampel terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen (dibelajarkan dengan model pembelajaran *card sort* sedangkan kelas kontrol (diajarkan dengan metode konvensional), yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk mengukur tes objektif pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar. Berdasarkan analisa data siswa rata-rata kelas eksperimen 77,73 dan kelas kontrol 70,96 sedangkan hasil analisa data hasil belajar menunjukkan nilai $t_{hitung}(1,60) > t_{tabel}(1,59)$ pada taraf signifikan 5 % sehingga hipotesis (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif model pembelajaran *card sort* terhadap hasil belajar PPKn siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran *card sort*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING CARD SORT GAME-BASED LEARNING METHODS ON STUDENTS' CIVICS LEARNING OUTCOMES AT SMP NEGERI 4 SAPE

By:
HARYATI
116130005

The purpose of this study is to ascertain how the card sort learning paradigm affects students' learning results for civic education. Using a pretest-posttest control group design, this study is categorized as a quasi-experimental kind. The sample is made up of two classes: the experimental class, which is taught using a card sort learning model, and the control class, which is taught using the traditional manner. Both classes are chosen using a saturation sampling strategy. Multiple-choice objective assessments are used as part of the data gathering technique to assess learning results. Based on the analysis, the learning outcomes data showed that the value of $t_{count} (1,60) > t_{table} (1,59)$ at a significant level of 5%, rejecting the hypothesis (H_0) and accepting the hypothesis (H_a). The average student data for the experimental class are 77.73 and the control class are 70.96. Therefore, it can be said that the card sort learning paradigm has a favorable impact on students' Civic Education learning outcomes.

Keywords: Card Sort Learning Model, Learning Outcomes



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERYANTAAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASME	v
PERNTAAN PERSETUJUAN PUBLIK KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	xi
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	xii
DAFTAR ISI	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Yang Relevan	8
2.2 Kajian Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran Berbasis Permainan ..	8
2.2.2 Pengertian Kartu Sortir (Card Sort).....	9
2.2.3 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Tipe Kartu Sortir (<i>Card Sort</i>)	12
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode Kartu Sortir (<i>Card Sort</i>)	

2.2.5	Tinjauan Tentang Hasil Belajar	14
2.2.6	Tinjauan Tentang Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	15
2.2.7	Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Pada SMP	24
2.3	Kerangka Berpikir	27
2.4	Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN.....		29
3.1	Rancangan Penelitian	29
3.2	Lokasi Dan Waktu Penelitian	32
3.3	populasi dan sampel.....	32
3.3.1	Populasi	32
3.3.2	Sampel	32
3.4	Teknik Pengumpulan Data	34
3.4.1	Teknik pengumpulan data	34
3.4.2	Instrument Penelitian.....	34
3.5	Teknik Analisis Data	35
3.5.1	Uji prasyarat	35
3.5.2	Uji Hipotesis	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Deskripsi Data	38
4.1.1	Data hasil pre-test siswa	38
4.1.2	Data hasil <i>post-test</i> siswa	39
4.2	Pembahasan	34
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		47
5.1	simpulan	47
5.2	saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN		51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang membutuhkan tenaga dan dana yang cukup besar, hal ini disadari oleh setiap orang atau suatu bangsa untuk masa depan. Demikian pula Indonesia memiliki harapan yang tinggi terhadap para pendidik dalam pembangunan bangsa ini ke depan, karena dari situlah harapan bangsa sebagai generasi penerus terbentuk. Oleh karena itu pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat mendasar bagi setiap individu, itulah hal yang mendasari kebutuhan pendidikan bagi setiap individu, tak terkecuali di Indonesia, sehingga negara juga mengatur pendidikan di Indonesia sebagaimana tercantum dalam UUD (Undang-Undang Dasar) 1945. yang juga merupakan salah satu tujuan negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, menyatakan bahwa pendidikan sebagai sebuah hak dasar atau hak yang hakiki bagi warga Negara.

Meskipun diakui pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang besar yang harus ditata, disiapkan dan dilengkapi dengan sarana dan prasarana dari segi modal materi yang cukup besar, namun sampai saat ini Indonesia masih berkebutuhan pada masalah klasik yaitu kualitas pendidikan. pendidikan. Namun pada kenyataannya masih jauh dari yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, hal ini ditunjukkan dengan beberapa permasalahan yang sering muncul khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: 1) siswa tidak aktif

dalam kegiatan pembelajaran, 2) guru kurang kreatif dalam proses pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran, karena guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang masih menjadi menu utama dalam pembelajaran, 3) siswa hanya datang, duduk, diam dan mendengarkan penjelasan guru tanpa kegiatan apapun, karena peran guru masih mendominasi dan masih lebih aktif dari pada siswa.

Selain itu, hasil belajar siswa masih pada ranah kognitif tingkat rendah, 40% hasil berkriteria baik, 40% cukup, dan hanya 20% kurang. Salah satu dari sekian banyak unsur yang dapat mempengaruhi kemampuan seorang guru untuk membantu siswa mencapai hasil belajar adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif dan cenderung berulang atau tradisional (Kurnia 2013:26).

Menurut hasil observasi di SMPN 4 Sape pada 11 Januari 2020, guru tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, metode ceramah digunakan bersamaan dengan metode tanya jawab untuk mengajar.

Ada tambahan bukti belajar siswa dalam data nilai ulangan harian yang rata-rata mencapai skor 50. Rendahnya motivasi belajar siswa akibat menggunakan pendekatan pembelajaran mengamati di kelas, ketika mereka hanya berperan sebagai pendengar, hanya salah satu dari beberapa masalah yang peneliti temukan dalam pengamatannya terhadap pembelajaran PPKn. Untuk mengatasi masalah ini, siswa harus diberi kesempatan untuk membangun kemampuan berpikir kritis saat belajar, khususnya di mata

pelajaran PKn, untuk memperoleh kompetensi yang dibutuhkan dan selanjutnya meningkatkan hasil belajar.

Kecil kemungkinan siswa untuk belajar sendiri karena guru adalah sumber informasi utama, sedangkan siswa lebih pasif dan pasif menerima dan mencatat dari guru. Hal ini membuat siswa kurang antusias belajar dari guru. Selama presentasi guru tentang materi pelajaran, peneliti memperhatikan anak-anak membungkuk di atas meja mereka dan bermain sendiri.

Selain itu, guru belum memanfaatkan sepenuhnya sumber daya pendidikan sekolah. Wawancara dengan sejumlah guru saat ini mengungkapkan bahwa, meski media kelas seperti LCD (Liquid Crystal Display) sudah mumpuni, namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Akibatnya, guru khawatir tentang apakah mereka akan menggunakan media atau tidak. Guru PKn sering menggunakan papan tulis sebagai alat mengajar. Selain penggunaan media di bawah standar untuk pembelajaran, sumber daya yang tersedia masih terbatas. Hanya LKS yang digunakan sebagai sarana pembelajaran selama pembelajaran (Lembar Kerja Siswa). Pemahaman siswa terhadap materi masih rendah karena lingkungan pengajaran yang dijelaskan di atas. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya tingkat prestasi belajar siswa PKn.

Menurut Rahayu (2013), penelitian tentang pengaruh pembelajaran aktif bertipe kartu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD di gugus dua kecamatan Pengasih Kulon Progo menemukan bahwa penggunaan pembelajaran aktif bertipe kartu pembelajaran berpengaruh positif terhadap

hasil belajar IPS siswa. Pembelajaran jenis kartu menghasilkan hasil yang lebih baik dalam studi sosial daripada metode pengajaran yang lebih tradisional yang digunakan oleh instruktur di kelas empat, menurut temuan tersebut. Hasil uji-t dengan taraf signifikansi 5% (tingkat kepercayaan 95 persen) diperoleh t hitung (2,997) > t tabel (t hitung) (1,679). Berdasarkan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yaitu 79,13 dibandingkan dengan kelompok kontrol sebesar 68,80, maka hasil belajar IPS kelompok eksperimen lebih banyak dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, penelitian tertarik mengadakan penelitian untuk mengetahui **“Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Tipe Kartu Sortir (*Card Sort*) Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa di SMPN 4 Sape.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah ada peningkatan terhadap pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (*card sort*) terhadap hasil belajar PPKn siswa di SMPN 4 Sape tahun ajaran 2020/2021?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan terhadap pengaruh penggunaan metode

pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (*card sort*) terhadap hasil belajar PPKn di SMPN 4 Sape.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (*card sort*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Model pembelajaran berbasis permainan kartu sortir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi bidang pendidikan pada umumnya, serta hasil belajar PPKn. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut dan memperluas temuan penelitian ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru

- a) Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (*card sort*) dapat menjadi motivasi bagi guru untuk memilih dan menerapkan strategis sehingga dapat tercipta pembelajaran aktif, inovatif, kreati, dan menyenangkan di kelas.
- b) Dengan di terapkannya metode pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (*card sort*), diharapkan dapat membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa akan meningkat

2. Bagi Siswa

- a) Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (*card sort*) dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Dengan di terapkannya metode pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (*card sort*), diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran PPKn, mengoptimalkan kemampuan berpikir, dan dapat meningkatkan hasil belajarnya

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan mutu proses pembelajaran dan perbaikan kualitas pendidikan di sekolah, khususnya pada mata pelajaran PPKn

4. Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan pola pikir dan kreatifitas peneliti dalam mengembangkan metode pembelajaran serta memperkaya wawasan strategis pembelajaran yang berguna bagi profesi peneliti di masa yang akan datang. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Yang Relevan

Untuk tahun ajaran 2020/21, SMPN 4 Sape sedang melakukan kajian tentang pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan kartu mengurutkan terhadap hasil belajar PKn siswa. Para akademisi sebelumnya telah mengkaji secara ekstensif penelitian PKn, khususnya di bidang pendidikan kewarganegaraan, baik di dalam kelas maupun di dalam kelas. Isi penelitian ini tidak diragukan lagi berbeda dari penelitian lain dan memiliki kekhasan tersendiri. Oleh karena itu layak untuk menemukan konsep-konsep baru dalam mata pelajaran kewarganegaraan yang mencoba untuk memperluas basis pengetahuan saat ini di bidang ini. Berikut ini adalah penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pokok bahasan penelitian ini.

“Penerapan model pembelajaran kartu sortir dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan keterlibatan siswa pada Maple Tik Kelas VII di SMPN 7 Pematang” oleh Yunia Dwi Riya Rahartika (2015) merupakan penelitian pertama yang menjawab permasalahan tersebut. Model pembelajaran kartu sortir digunakan dalam penelitian ini untuk menguji peningkatan aktivitas belajar TIK pada siswa kelas VII SMP Negeri Pematang. Berbeda dengan peneliti sendiri, tujuan peneliti adalah untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa di SMPN 4 Sape dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan kartu sortir. Meskipun kedua penelitian menggunakan model pembelajaran semacam kartu, mereka berbeda dalam fokus pada aspek yang

berbeda dari topik yang akan diteliti dan metodologi penelitian yang digunakan untuk menyelesaikannya, namun memiliki manfaat yang sama.

Dua penelitian terpisah dilakukan untuk mengatasi masalah "jenis kartu model aplikasi apa yang harus digunakan untuk mendorong pembelajaran aktif siswa Al-Qur'an dan Hadits di SMA (SMA) 1 Peukan." Dalam hal tujuan penelitian, penelitian Putriana Rahmalia berfokus pada aktivitas belajar siswa, sedangkan penelitian saya bertujuan untuk meningkatkan dampak pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Mengurutkan kartu PKn di SMPN 4 Sape untuk menilai kemajuan siswa Ada dua alasan untuk ini: Pertama, imbalan penelitian secara substansial berbeda dari peneliti. Sementara Putriana Rahmalia melakukan penelitiannya di sekolah dasar, saya melakukan penelitian sendiri di sekolah menengah pertama, yang merupakan perbedaan ketiga di antara keduanya. Yang kedua menggunakan strategi penelitian yang sama, serta instrumen dan metodologi penelitian yang sama dengan yang pertama.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran Berbasis Permainan

Pendekatan permainan dapat dimanfaatkan untuk memotivasi dan menggairahkan siswa saat mereka belajar. Dengan kata lain, "permainan adalah setiap situasi yang melibatkan pemain yang terlibat satu sama lain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu juga." (Sanggara, 2016:11). Tujuan edukatif atau pembelajaran dapat dicapai melalui

permainan, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau sebagai sumber belajar.

Salah satu proses mental mendasar dalam pertumbuhan intelektual adalah penyesuaian dan bermain merupakan mekanisme penyesuaian penting bagi perkembangan atau pertumbuhan manusia menurut piaget (Sanggara 2016:12). Lingkungan belajar yang menyenangkan, baru, dan ceria tetap dapat dicapai melalui penggunaan permainan.

Jelas bahwa pelajaran dapat diajarkan lebih efektif dengan meniru permainan dunia nyata, dan ini, pada gilirannya, dapat membuat belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi untuk materi pelajaran yang ada. keinginan untuk belajar. Kartu sortir (sorting card) akan digunakan dalam penelitian ini, khususnya pemilihan kartu dalam pelatihan PPKn.

2.2.2 Pengertian Kartu Sortir (Card Sort)

Dalam bentuk potongan-potongan kertas berbentuk kartu-kartu yang memuat informasi atau materi pelajaran, tersedia kartu pembelajaran semacam ini. Pembelajaran aktif dengan model card sort merupakan pembelajaran edukatif tentang keaktifan siswa dimana setiap siswa diberikan kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, kemudian siswa mencocokkan kartu indeks yang dimasukkan dengan kartu indeks dengan cara yang benar. Percakapan setelah makan malam akan mengikuti presentasi siswa dan informasi dari masing-masing area kelompok.

Kegiatan seperti menyortir kartu mendorong anak-anak untuk aktif belajar dengan menggunakan otak mereka. Ketika datang untuk memahami

dan mengatasi masalah, ini adalah alat yang sangat baik. Dengan berpartisipasi hanya dalam semua proses pembelajaran, siswa didorong untuk terlibat tidak hanya secara mental tetapi juga secara fisik dalam proses pembelajaran. Metode card sort ini termasuk pembelajaran yang dapat memacu siswa untuk menemukan pokok-pokok materi yang dipelajari dan mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang dipelajari (Amelia, 2013:23). Dengan cara ini, biasanya siswa akan merasakan lingkungan yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat lebih maksimal (Amelia, 2013:23). Untuk mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri.

Uraian di atas menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran kartu sortir dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong mereka untuk menjadi peserta yang lebih aktif dalam pendidikan mereka sendiri.

Kartu diurutkan dengan tangan, menurut Silberman (2014:171) yang menggambarkan pengurutan kartu sebagai kegiatan kolaboratif yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep, pengelolaan kualitas, data tentang suatu objek, atau informasi berulang. Melanjutkan penjelasan Silberman (2014), penyortiran kartu digunakan dalam pembelajaran jenis ini untuk memberikan pengetahuan atau contoh yang termasuk dalam satu kategori atau lebih. Setelah kartu dibagikan kepada siswa, mereka harus berusaha menemukan kartu yang termasuk dalam kategori yang sama. Jenis pembelajaran yang menuntut siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan tidak hanya

melibatkan aktivitas fisik siswa dalam proses pembelajaran disebut sebagai pembelajaran tipe kartu.

Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah (Amelia, 2013:12), kegiatan kolaboratif yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep, mengklasifikasikan sifat dan fakta tentang suatu objek adalah semacam kartu. Penyortiran kartu juga dapat digunakan untuk meninjau materi yang diberikan sebelumnya atau diulang. Siswa akan diberikan kartu yang sudah menampilkan materi yang akan mereka pelajari dalam kelompoknya sehingga mereka dapat lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membantu menghindari kejenuhan dan kebosanan. Jenis kartu ini adalah contoh dari jenis pembelajaran ini. selama menempuh pendidikan mereka.

Zaini dkk (Susanti. 2014:17) Mengklasifikasikan sifat, fakta, dan informasi tentang suatu objek dengan menggunakan metode card sort merupakan kegiatan kooperatif yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep atau mengkaji pengetahuan. Karena penekanan aktivitas pada mobilitas fisik, ini dapat membantu memberi energi pada kelas yang tidak banyak bergerak. Penyortiran kartu, menurut Yasin, adalah metode yang digunakan guru untuk membantu siswa menemukan konsep dan fakta baru melalui klasifikasi informasi yang tercakup di kelas. Siswa yang merasa lelah dapat mengambil manfaat dari beberapa latihan fisik di daerah ini (Rahayu, 2013:18). Setelah presentasi selesai, guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan mengklarifikasi materi yang belum dipahami siswa.

Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran card sorting adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dimana siswa diberikan sebuah kartu yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas dengan menggunakan kegiatan kolaborasi, kemudian siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kartu yang mana mereka berdagang.

2.2.3 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Tipe Kartu Sortir (*Card Sort*)

Dalam pendidikan metode penyortiran kartu, siswa diberikan kartu berbentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pembelajaran, kemudian mereka dikelompokkan sesuai dengan kartu yang telah dibagikan. Menurut Silberman (2014:171-172) langkah-langkah pendekatan pembelajaran pemilahan kartu adalah sebagai berikut:

- 1) Bubarkan secara acak kertas yang berisi data atau klasifikasi tertentu.
- 2) Kedua, mintalah anak untuk bergabung dalam kelompok dengan siswa lain yang memiliki tulisan yang sama di kertas/kartunya.
- 3) Minta mereka untuk mendemonstrasikannya.
- 4) Buatlah beberapa poin pengajaran yang dianggap penting oleh guru saat setiap kategori diberikan.

Djamarah (Amelia, 2013:14) langkah-langkah metode kartu sortir (*card sort*) sebagai berikut :

- 1) Selembar kertas dengan informasi atau contoh dari satu atau lebih kategori diserahkan kepada setiap murid. Siswa diberikan kartu yang

berisi informasi berdasarkan definisi, klasifikasi, dan kelompok. Kelas yang lebih besar berarti lebih banyak pasangan kartu untuk dibagikan.

- 2) Siswa harus didorong untuk berjalan di sekitar kelas untuk mencari kartu yang termasuk dalam kategori yang sama. Atau, Anda dapat membiarkan siswa menemukan kategorinya sendiri.
- 3) Setelah diskusi kelompok tentang materi/kategori, siswa mempresentasikan temuannya di depan seluruh kelas.
- 4) Berikan poin-poin kunci yang relevan dengan materi topik bersama dengan presentasi setiap kategori. Untuk memberikan umpan balik kepada siswa, guru akan mencatat aspek yang paling signifikan dari presentasi mereka dan kemudian memberikan penjelasan dan komentar dalam bentuk umpan balik.

Setelah berkonsultasi dengan seorang ahli dalam pembelajaran jenis kartu sortir, peneliti memutuskan untuk menggunakan langkah-langkah metode pembelajaran kartu sortir Silberman karena lebih mudah diakses oleh peneliti. Menggunakan pengurutan kartu, Silberman menyarankan agar siswa terlebih dahulu menerima kartu dengan informasi tentang mereka dalam kategori yang sama; kemudian mereka mencari kelas untuk siswa lain dengan kategori yang sama; akhirnya, siswa dengan kategori yang sama mempresentasikan temuan mereka ke seluruh kelas; dan terakhir, selama presentasi setiap kategori, guru harus membuat poin pengajaran tambahan yang mereka anggap perlu. Beginilah cara peneliti memanfaatkan pendekatan kartu sortir untuk belajar.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode Kartu Sortir (*Card Sort*)

Dari metode pembelajaran kartu sortir (*card sort*) ini memiliki kelebihan dan kekurangan bagi siswa maupun guru.

Adapun kelebihan kelebihan dan kekurangan metode *card sort* menurut Sandara (2012:23) adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan Metode *Card Sort*

- a. Materi topik mudah dikuasai siswa.
- b. Siswa lebih menikmati kelas mereka.
- c. Keterampilan pemecahan masalah diasah oleh siswa dalam kaitannya dengan area topik
- d. Siswa mengambil peran lebih aktif dalam pendidikan mereka sendiri.
- e. Dimungkinkan bagi siswa untuk mandiri, mengambil kepemilikan atas kartu yang mereka pegang.
- f. Menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa.

2. Kekurangan Metode *Card Sort*

- a. Penerapan kartu sortir membutuhkan keahlian guru.
- b. Siswa harus memiliki pemahaman yang baik tentang apa yang mereka pelajari untuk mencocokkan kartu dengan benar.
- c. Setiap kegiatan siswa harus diperhatikan oleh guru.

Pendekatan pembelajaran pemilahan kartu memiliki kelebihan dan kekurangan, dan meskipun dapat menginspirasi siswa dan mempermudah mereka untuk belajar, guru harus terampil dalam menerapkan materi pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

2.2.5 Tinjauan Tentang Hasil Belajar

2.2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bakat yang diperoleh seseorang sebagai hasil dari proses belajar, atau mereka adalah penguasaan keterampilan pengetahuan yang diperoleh melalui proses belajar dengan sumber daya tertentu. Hasil belajar siswa tidak hanya ditunjukkan oleh nilainya, tetapi juga dari tindakan, sikap, dan kebiasaannya.

“Hasil belajar adalah ketika seseorang telah belajar maka akan terjadi perubahan perilaku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak paham menjadi paham,” menurut Hamalik (2006:30). Selain itu, menurut Sudjana (2005), hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi sebagai akibat dari proses belajar. Kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan yang merupakan konsekuensi dari belajar merupakan bukti adanya perubahan perilaku.

Telah dikemukakan oleh Aunurrahman (2014:37) bahwa hasil belajar ditandai dengan perubahan perilaku. Sekalipun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan akibat dari kegiatan belajar, perubahan tingkah laku seringkali disertai dengan kegiatan belajar. Perubahan perilaku adalah sesuatu yang dapat dideteksi di sebagian besar hasil. Namun demikian, tidak semua perubahan perilaku yang disebut sebagai hasil belajar dapat diperhatikan dalam jangka pendek. Mayoritas perubahan yang mungkin diamati terkait dengan perubahan karakteristik motor.

Bloom (Umayah et al., 2014:8) membagi hasil belajar menjadi tiga kategori yaitu kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hasil kognitif dibagi menjadi tiga kategori:

1) Dunia pikiran

Mengembangkan kemampuan dan keterampilan intelektual adalah fokus penelitian kognitif. Bakat intelektual siswa yang beragam mencerminkan kemajuan mereka dalam hasil belajar kognitif. Mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengembangkan, dan memproduksi semuanya termasuk dalam area ini.

2) Kedua, ranah emosional.

Perasaan, sikap, nilai, dan emosi semuanya berada di bawah payung domain afektif. Penerimaan, tanggapan, keinginan, struktur, dan karakterisasi nilai semuanya termasuk dalam domain ini.

3) Area otak yang berhubungan dengan pergerakan tubuh

Keterampilan motorik dan kegiatan termasuk sebagai bagian dari domain psikomotor. Persepsi, kesiapsiagaan, gerakan terbimbing, gerakan kebiasaan, gerakan rumit, penyesuaian, dan daya cipta semuanya termasuk dalam kategori ini.

Seperti yang dinyatakan Bloom di atas, siswa dapat terlibat dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik dari tiga domain Bloom. Pendidik dan siswa dapat bekerja sama untuk mengembangkan ketiga bidang keahlian tersebut. Hanya domain kognitif yang bisa diperiksa dalam penelitian ini karena penguasaan materi pelajaran yang dipertaruhkan oleh siswa.

Aman untuk menyimpulkan dari pandangan para ahli di atas yang terlibat dalam penelitian ini bahwa hasil belajar yang dibahas di sini sesuai dengan perubahan sikap, kemampuan, dan pengetahuan siswa yang terjadi sebagai akibat dari pembelajaran PKn. Hasil belajar yang disinggung dalam penelitian ini adalah yang termasuk dalam ranah kognitif.

2.2.5.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu ada dua macam yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Aunurrahman (2014:178-185) menjelaskan faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Beberapa faktor internal mempengaruhi hasil belajar yaitu :

1) Karakteristik siswa

Berkaitan dengan kesehatan fisik dan mental kepribadian siswa maka timbul masalah pemagangan dalam pembelajaran. Jika dibandingkan dengan dimensi mental atau emosional, aspek fisik akan lebih mudah dilihat dan didekati.

2) Sikap positif terhadap pembelajaran

Sikap siswa terhadap proses belajar pada saat memulai kegiatan merupakan aspek penting dalam kegiatan pembelajaran yang harus diperhatikan karena kegiatan belajar siswa selanjutnya sebagian besar dikendalikan oleh sikap siswa terhadap proses belajar pada saat memulai kegiatan.

3) Mengembangkan motivasi diri sendiri

Adanya motivasi dalam kegiatan dapat berfungsi sebagai pendorong bagi siswa untuk menggunakan potensi yang ada dalam dirinya maupun potensi yang ada di luar dirinya guna mencapai tujuan belajarnya.

4) Berkonsentrasilah pada studi Anda.

Konsentrasi belajar merupakan salah satu ciri psikologis belajar yang seringkali sulit dikenali oleh orang lain selain diri sendiri yang tidak belajar sendiri. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa apa yang dilihat seseorang melalui aktivitasnya tidak selalu konsisten dengan apa yang sebenarnya dimiliki.

5) Menganalisis dan mengevaluasi bahan ajar

Ketika siswa menerima dan memproses informasi pembelajaran, mereka cenderung membuat hubungan antara konten dan metode memperoleh pengetahuan, menghasilkan pemahaman yang lebih besar. Mempelajari berbagai disiplin ilmu dapat membantu Anda meningkatkan kemampuan menerima informasi serta cara Anda memperolehnya. Ketika siswa aktif belajar, kapasitas mereka untuk memproses informasi yang termasuk dalam materi pembelajaran meningkat.

6) Periksa kemungkinan hasil belajar

Dalam proses pembelajaran, proses pengaktifan kembali pesan-pesan yang telah tersimpan dalam hasil belajar menjadi kendala karena

siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami sinyal-sinyal lama yang telah diterima sebelumnya.

7) Rasa percaya diri

Rasa percaya diri seringkali berkembang ketika seseorang berniat untuk melakukan atau terlibat dalam suatu kegiatan tertentu yang pikirannya diarahkan untuk memperoleh hasil yang sebaik mungkin.

8) kebiasaan belajar

Dalam rangka meningkatkan pengetahuan baik di sekolah maupun di rumah, kebiasaan belajar merupakan kegiatan belajar seseorang yang terjadi dari waktu ke waktu dengan cara yang sama

Selanjutnya, faktor ekstern adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri. Adapun faktor ekstern yang mempengaruhi belajar menurut Anurrahman (2014:187-195) yaitu :

1. Faktor guru

Bahkan di tengah kemajuan teknologi yang luar biasa yang telah merambah bidang pendidikan, peran guru tetap vital. Banyak kemampuan yang diperlukan bagi instruktur untuk melakukan tugas mereka dalam lingkup pekerjaan mereka.

2. Lingkungan sosial

Siswa dapat mengambil manfaat dari dan terpengaruh secara negatif oleh lingkungan sosial. Tidak mungkin bagi anak mana pun

untuk sepenuhnya mengisolasi diri dari teman-teman mereka dan lingkungan sekolah.

3. Kurikulum sekolah

Guru berkonsultasi dengan kurikulum ketika merencanakan pelajaran dan kegiatan untuk siswa mereka. Setiap aspek proses pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan awal hingga pelaksanaan yang sebenarnya, harus diarahkan oleh kurikulum. Ini mencakup segala sesuatu mulai dari bahan yang dipilih hingga metode pengajaran yang digunakan.

4. Sarana dan prasarana

Juga mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sumber daya dan infrastruktur sekolah. Kegiatan belajar dapat ditunjang dengan kondisi gedung sekolah, ruang kelas, perpustakaan, serta ketersediaan buku dan laboratorium.

Ada beberapa unsur yang mempengaruhi hasil belajar, baik internal maupun eksternal, selama berlangsungnya proses pembelajaran. Pengaruh lain terhadap hasil belajar siswa meliputi faktor dari luar kelas seperti keadaan sekolah, anggota fakultas, dan lingkungan sosial, selain faktor internal seperti sikap siswa terhadap belajar, motivasi belajar, fokus siswa (termasuk teman sebaya).

2.2.6 Tinjauan Tentang Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

2.2.6.1 Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Di Filipina, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran wajib yang harus ditempuh di setiap jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar dan menengah serta sekolah negeri, swasta, dan sederajat. Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang membedakan dengan mata pelajaran lainnya karena berkaitan dengan penanaman ideologi bangsa dalam benak generasi berikutnya agar mereka tumbuh menjadi warga negara yang baik di masa depan.

Sebagaimana tertuang dalam kurikulum 2013, Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya menanamkan rasa kebangsaan pada peserta didik berdasarkan cinta tanah air, yang dijiwai nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Persatuan dalam Keberagaman, dan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Penting diperhatikan disini bahwa mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata kuliah yang menitikberatkan pada pengembangan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan kewajiban dan haknya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter dan berbudi luhur sesuai dengan fitrahnya. sumber daya. Hal ini sesuai dengan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dan konsep “Bhinneka Tunggal Ika”.

2.2.6.2 Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dalam kurikulum 2013, tujuan PKn dibagi menjadi dua kategori: umum dan khusus. Tujuan umum PKn adalah sebagai berikut:

Potensi siswa dalam semua dimensi kewarganegaraan, termasuk (1) sikap kewarganegaraan seperti keteguhan, komitmen, dan tanggung jawab kewarganegaraan; (2) pengetahuan kewarganegaraan; dan (3) kewarganegaraan termasuk dan partisipasi dalam kewarganegaraan, merupakan tujuan umum mata pelajaran PKn di pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran PKn diajarkan dengan berbagai cara, antara lain: 5-6) (Kurikulum 2013: 5-6)

Secara khusus, ada tujuan PPKN yang dirancang untuk membantu siswa meningkatkan nilai dan perilakunya sebagai orang dewasa. Berikut ini adalah beberapa tujuan khusus dari PPKN:

1. Membentuk karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengalaman pribadi dan sosial seseorang terhadap cita-cita dan moral Pancasila sangat penting.
2. Memiliki komitmen konstitusional yang didukung oleh sikap positif dan pemahaman yang mendalam terhadap Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
3. Memiliki semangat nasionalisme dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen United

Nations Organization to the United Organisasi Bangsa-Bangsa ke Organisasi Perserikatan Bangsa-Bangsa.

4. Sejalan dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai konfigurasi sosial budaya, anggota masyarakat, warga negara, dan warga negara harus berperan serta secara aktif, intelektual, dan bertanggung jawab dalam segala aspek kehidupannya.

Sedangkan PPKn lebih memiliki kedudukan dan fungsi sebagai berikut:

1. Nilai, moral/karakter, dan pendidikan kewarganegaraan Indonesia dalam pendidikan Pancasila tidak sama dengan pendidikan kewarganegaraan di Amerika Serikat, pendidikan kewarganegaraan di Inggris, talimatul muwatanah di negara-negara Timur Tengah, atau pendidikan kewarganegaraan dalam bahasa Latin.
2. Komitmen Indonesia dalam membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta terwujudnya warga negara yang bertanggung jawab secara demokratis, sangat sesuai dengan pemanfaatan Pancasila sebagai wahana pendidikan, akhlak/karakter Pancasila, dan peningkatan kapasitas psikososial di Indonesia, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003.

Berikut ini peran yang juga dilakukan oleh mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan: 1) pengembangan dan penerapan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. peserta didik yang sadar akan hak dan kewajibannya berdasarkan peraturan yang berlaku serta berakhlak mulia akan dikembangkan dan dibina dengan cara demikian. 3) membantu siswa memahami dan menghayati pentingnya keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. (Depdiknas, 2008:87).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa PPKn sengaja dibentuk sebagai wadah dalam rangka menciptakan warga negara yang memiliki jiwa nasionalisme dan rasa bangga terhadap negara. Memiliki pengetahuan serta keterampilan dalam mengembangkan cita-cita untuk memajukan negara.

2.2.7 Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Pada SMP

Pendidikan nasional berbasis Pancasila di Indonesia bertujuan untuk menumbuhkembangkan kapasitas dan karakter bangsa yang bermartabat, serta peradaban bangsa, dalam rangka mencerdaskan kehidupan.

Berdasarkan Pasal 3 UU Sisdiknas Tahun 2003, pendidikan bertujuan mendidik warga negara agar diakui sebagai warga negara yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan cakap. Pendidikan bertujuan untuk membantu orang mengembangkan kualitas-kualitas ini dalam diri mereka sendiri sehingga mereka dapat keluar ke dunia sebagai warga negara yang diakui.

Agar pendidikan nasional berhasil, maka harus dikoordinasikan di semua tingkatan, termasuk Sekolah Menengah Pertama (SMP). Ketika berbicara tentang pembentukan karakter anak-anak, ini berkaitan dengan bagaimana mereka berinteraksi dengan orang lain di masyarakat.

Mata pelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pribadi yang sadar dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia, sebagaimana disyaratkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

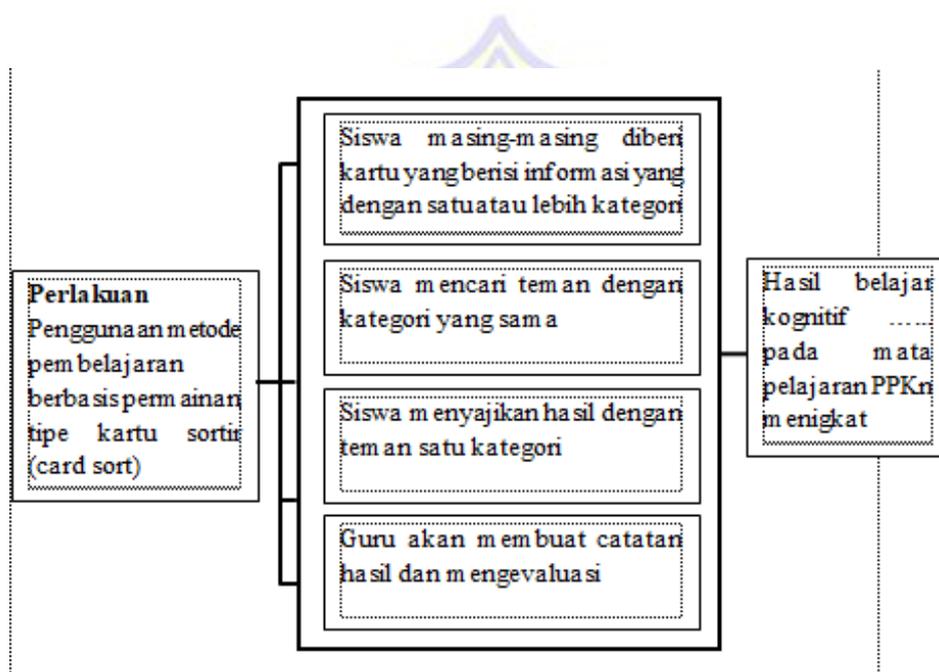
1. Pendidikan Kewarganegaraan berusaha untuk mengembangkan keterampilan berikut pada siswa:
 - a. Mampu merespon isu-isu sipil secara kritis, logis, dan kreatif;
 - b. Terlibat dalam kegiatan masyarakat, nasional dan negara dan inisiatif anti-korupsi;
 - c. Bersikap positif dan demokratis dalam perkembangan anda sehingga anda dapat lebih cocok dengan bangsa lain dan budaya mereka; dan
 - d. Mampu berinteraksi dengan negara lain di pentas global secara langsung maupun tidak langsung
2. Mata pelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan meliputi bidang-bidang berikut.
 - a. Kebanggaan bangsa Indonesia, hidup rukun satu sama lain sambil merangkul perbedaan, kepedulian terhadap lingkungan, dan persatuan bangsa hanyalah beberapa cara kita dapat menunjukkan

komitmen kita terhadap persatuan dan kesatuan bangsa sebagai sebuah bangsa.

- b. kehidupan keluarga; Sekolah; Norma yang ada dalam masyarakat; peraturan daerah; Norma dalam bangsa; dan negara; berbangsa dan bernegara; sistem peradilan di negara secara keseluruhan, Hukum dan keadilan dalam masyarakat global
- c. Hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen hak asasi manusia nasional dan internasional, pemajuan, hak dan perlindungan hak asasi manusia
- d. Harga diri sebagai warga negara, kebebasan berorganisasi, kebebasan berekspresi, penghargaan terhadap keputusan bersama, pencapaian diri, dan kesetaraan kewarganegaraan adalah beberapa kebutuhan warga negara.
- e. Proklamasi Kemerdekaan dan Undang-Undang Dasar Pertama, serta Undang-Undang Dasar yang pernah dipakai di Indonesia, termasuk dalam e). Hubungan antara negara dan konstitusi f) Kekuasaan dan politik, termasuk pemerintah daerah dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, serta pemerintah nasional Masyarakat sipil dan sistem demokrasi, sistem pemerintahan, dan budaya demokrasi Dalam masyarakat demokratis, pers sangat penting.
- f. Dalam konteks politik dalam negeri Indonesia, globalisasi memiliki sejumlah implikasi bagi politik dalam negeri Indonesia, antara lain: dampak globalisasi terhadap politik dalam negeri Indonesia, proses

terbentuknya Pancasila sebagai dasar negara, penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan Pancasila sebagai ideologi terbuka.

2.3 Kerangka Berpikir



Dengan teknik pembelajaran berbasis permainan menyortir kartu, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas dengan memilih kartu yang berisi materi yang akan dibahas selama kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang dipimpin siswa didorong oleh penggunaan permainan pengurutan kartu, yang memungkinkan siswa untuk menciptakan pengetahuan mereka sendiri dengan berpartisipasi dalam kegiatan dan membentuk kelompok diskusi dengan orang lain yang memegang kartu dengan judul yang sama. di antara mereka sendiri, dan kemudian di depan kelas, bersama dengan teman sekelas mereka. Pembelajaran kognitif siswa

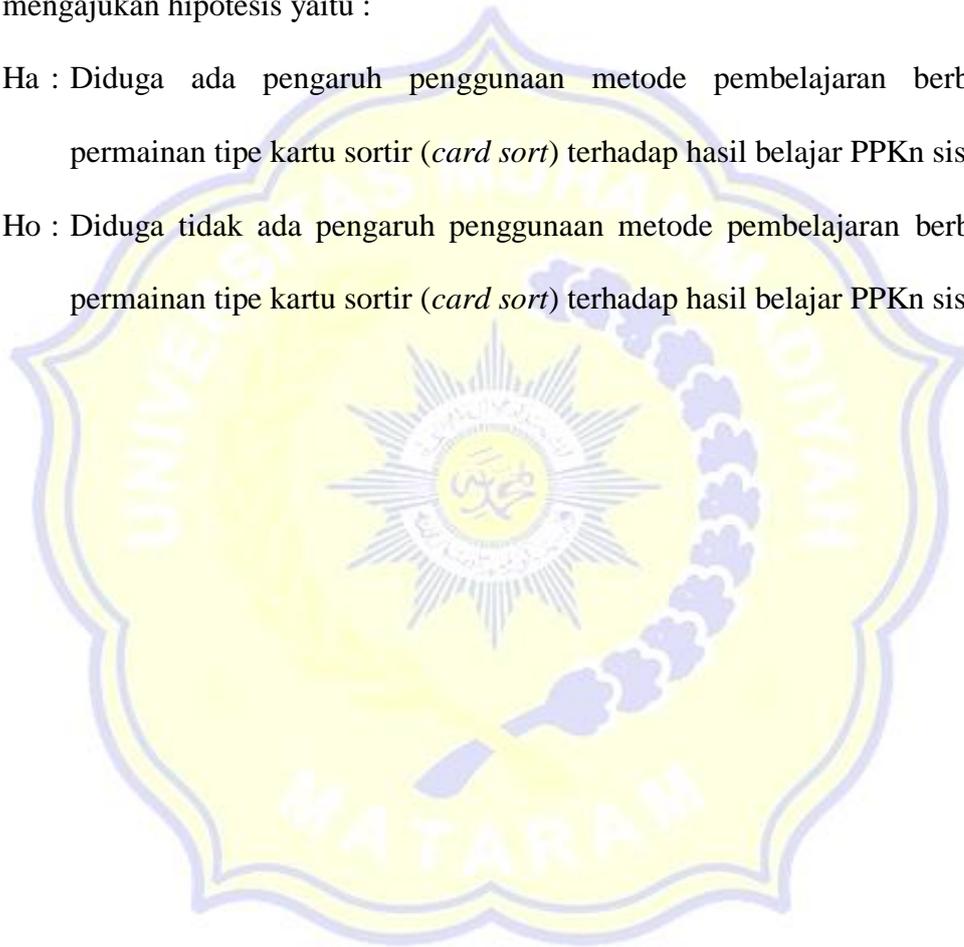
dalam mata kuliah PPKn dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan kartu sortir untuk lebih baik mengajarkan materi yang menarik dan menyenangkan bagi mereka.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis yaitu :

Ha : Diduga ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (*card sort*) terhadap hasil belajar PPKn siswa.

Ho : Diduga tidak ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (*card sort*) terhadap hasil belajar PPKn siswa.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Desain eksperimental dengan kelompok kontrol yang tidak setara akan digunakan dalam penelitian ini, yang termasuk dalam kategori kuantitatif. Eksperimen menurut Sugiyono (2008:107), adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan terapi bagi orang lain dalam suatu lingkungan yang terkendali. Desain kelompok kontrol non-ekuivalen digunakan untuk menghindari kesulitan memilih kelompok kontrol dalam penelitian, menurut Sugiyono (2012: 77), sedangkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak dalam desain eksperimen semu ini.

Eksperimen adalah tes yang dilakukan untuk menentukan apakah suatu kegiatan tertentu memiliki efek pada perilaku oleh peneliti itu sendiri. Eksperimen sedang dilakukan untuk melihat apakah menyortir permainan kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa di lingkungan kelas. Untuk meringkas: Pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol tidak dilakukan secara acak; Selain itu, peneliti menggunakan desain kelompok kontrol yang tidak setara karena mereka menggunakan kelas yang ada sebagai kelompok eksperimen dan kontrol.

Variabel Operasional dalam Penelitian: Sebuah Penjelasan

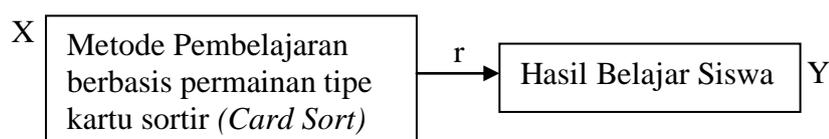
Diputuskan untuk menggunakan variabel independen serta variabel dependen dalam penyelidikan ini. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah pengurutan kartu (X) dan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar.

- 1) Ketika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mereka diberikan sebuah kartu yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, dan mereka dikelompokkan sesuai dengan kartu yang ditarik. Disarankan kepada siswa untuk diberikan satu set kartu yang berisi informasi yang dapat diurutkan ke dalam kategori yang sama, kemudian berkeliling kelas mencari siswa lain yang memiliki kategori yang sama, kemudian mempresentasikan temuannya kepada siswa lain, dan terakhir (4) membuat beberapa poin pengajaran saat setiap kategori sedang disajikan.
- 2) Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan keinginannya untuk mempelajari fenomena dan kejadian yang tampak dalam seni dan sains merupakan salah satu hasil belajar dalam penelitian ini. Hasil belajar lainnya yang termasuk dalam penelitian ini meliputi aplikasi, sintesis dan evaluasi serta analisis cakupan (Menganalisis pasal-pasal yang mengatur wilayah negara, warga negara dan penduduk, serta kepercayaan, pertahanan dan keamanan).

Variabel bebas tunggal dan satu variabel terikat digunakan dalam paradigma penelitian penelitian ini (tergantung). Hasil belajar siswa akan dinilai dengan membandingkan kinerjanya pada pendekatan pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan kartu yang berbeda jenis (X) (Y).

Paradigma studi digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1: Paradigma :



Keterangan:

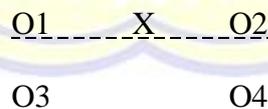
X = Metode pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (*card sort*)

r = Pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir
(*card sort*)

Y = Hasil Belajar Siswa

Kursus eksperimental dan kontrol keduanya termasuk dalam desain penelitian ini. Untuk melihat apakah kedua kelompok serupa, pretest diberikan pada kelompok eksperimen dan kontrol. Jika ya, maka terapi diberikan pada kedua kelompok. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan menyortir kartu digunakan di kelas eksperimen sedangkan kelompok kontrol diberikan metode pengakuan, dan kedua kelas diberikan pos di akhir eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pengurutan kartu berbasis permainan dengan siswa yang tidak menggunakan metode pemilahan kartu. Menurut Sugyono (2010:116), berikut adalah deskripsi dari desain penelitian:

Diagram 3.1 Rancangan penelitian



Keterangan :

O1 : Pretes pada kelas eksperimen

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan metode pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (*card sort*)

O2 : Postes pada kelas eksperimen

---- : Garis putus-putus diantara kelompok-kelompok eksperimen artinya kelompok sampel tidak dipilih secara random (kelas intake group)

O3 : Pretes pada kelas kontrol

O4 : Postes pada kelas control

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Sape yang beralamat di jalan Raya Sangia Sape, Sangia, Kec. Sape, Kab. Bima pada 15 Februari sampai dengan 15 Maret 2021.

3.3 Populasi dan sampel penelitian

3.3.1 Populasi

Ini semua tentang populasi Arikunto (2006:130). Menurut Nurul Zuriah (2007:116), peneliti harus memperhatikan populasi secara keseluruhan. Gunakan istilah "populasi" untuk merujuk pada kategori yang luas dari hal-hal dan individu yang dapat diperiksa dan dari mana peneliti dapat diturunkan generalisasinya (Sugiyono, 2013:61).

3.3.2 Sampel

Ukuran dan susunan populasi tercermin dalam sampel. Purposive sampling adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengambil sampel berdasarkan kriteria tertentu (Sugiyono, 2014:124). Untuk

memastikan validitas eksperimen, dua kelas dari setiap demografi akan dipilih untuk eksperimen kelas, dan pertimbangan tambahan akan dibuat setelah studi menawarkan pra-tes untuk semua kelas. Untuk memastikan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki kondisi yang sama dan bahwa variabel bebas atau yang akan ditangani dengan kartu sortir berdampak nyata terhadap hasil belajar siswa, maka perlu dipilih sampel siswa yang representatif dari setiap kelas. Purposive sampling digunakan dalam penelitian karena sampel dipilih karena berbagai alasan, antara lain:

- 1) Populasi yang sama digunakan untuk semua sampel.
- 2) Materi pelajaran PKn diajarkan oleh guru yang sama baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- 3) Waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari PPKn hampir sama.
- 4) Hasil serupa juga ditemukan pada hasil belajar siswa di kelas PKn
- 5) Akhirnya, kelompok eksperimen dan kontrol akan dipilih berdasarkan tingkat kesamaan mereka dengan populasi seperti yang disebutkan dalam paragraf sebelumnya.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 yang dipilih karena berbagai alasan, antara lain karena diambil dari populasi yang sama, bahwa guru yang mengajar PKn di kedua kelas adalah sama, bahwa pelajaran PKn diajarkan pada kira-kira jam sekolah. waktu yang sama, dan bahwa hasil belajar siswa di kelas PKn relatif sama.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Teknik observasi

Ada banyak proses biologis dan psikologis yang masuk ke dalam observasi, menurut (Sugiyono, 2014:203). Proses observasi dan mengingat adalah dua yang paling penting. Penelitian ini menggunakan metodologi observasi untuk menentukan metode pembelajaran pada kelas eksperimen berbasis card sort game, sehingga dapat diamati perbedaan aktivitas belajarnya.

2. Tes

Soal atau latihan digunakan untuk mengukur keterampilan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat individu atau kelompok sebagai alat pengumpul data (Riduwan, 2005:37). Peneliti melakukan tes ini untuk membandingkan hasil belajar siswa eksperimen yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan menyortir kartu dengan siswa kontrol yang menggunakan metode tradisional.

3.4.2 Instrument Penelitian

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lembar observasi

Observasi ini akan dilakukan oleh peneliti ketika penerapan variabel bebas didalam kelas eksperimen. Tujuan peneliti melakukan observasi ini adalah untuk melihat ketepatan dalam penerapan metode pembelajaran berbasis permainan tipe kartu sortir (*card sort*) dalam pembelajaran.

2. Instrument tes

Soal tes ini disusun berdasarkan kompetensi dasar (KD) dari materi yang akan diajarkan di kelas ketika peneliti melakukan penelitian. Tes akan diberikan oleh peneliti sebelum dan sesudah melakukan perlakuan. Tujuan diberikan soal tes sebelum perlakuan adalah untuk melihat homogeny atau tidaknya kedua kelas yang akan diteliti. Sedangkan tujuan diberikan soal tes setelah perlakuan penelitian apakah permainan kartu sortir sebagai strategi pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono (2012: 147) adalah suatu proses yang terjadi setelah semua data terkumpul dari seluruh responden atau sumber data lainnya. Uji-t merupakan uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini, oleh karena itu penting untuk dilakukan uji pendahuluan. Untuk memastikan validitas sampel, uji normalitas dan homogenitas harus dilakukan sebelum analisis data dapat dimulai.

3.5.1 Uji prasyarat

1. Uji normalitas

Dengan menggunakan uji normalitas ini, dimungkinkan untuk menentukan apakah data dari dua kelompok sampel yang dianalisis berasal dari distribusi normal atau tidak. Dengan menggunakan Chi Square (2), yang membandingkan kurva normal data dengan kurva standar tipikal, kita dapat menentukan apakah data yang dikumpulkan adalah normal. Jika hitung Chi Square lebih kecil dari harga meja, maka H_0 disetujui, dan jika lebih besar atau sama dengan (α) harga meja, H_0 ditolak. Rumus dari Chi Square adalah (sugiyono, 2014:107) :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

keterangan :

χ^2 = Chi Kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

2. Uji Homogenitas (Uji F)

Jika dua kelompok sampel tidak homogen, uji homogenitas ini dapat digunakan untuk menilai apakah mereka serupa atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Fisher (F). dengan rumus (Sugiyono, 2014:204).

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah:

Misalnya, jika harga F hitung F lebih besar atau sama dengan nilai F tabel yang diberikan, maka varians kedua kelompok tersebut tidak homogen. Berdasarkan hasil uji F maka akan ditentukan uji t yang akan digunakan untuk menguji hipotesis

3.5.2 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis uji- t dua sampel akan digunakan jika kedua kondisi terpenuhi. Uji- t varian yang disurvei dan uji- t varian-terpisah akan digunakan untuk menguji hipotesis jika data berdistribusi normal dan homogen, tetapi uji- t varian-terpisah akan digunakan jika datanya tidak berdistribusi normal.

Ada dua cara untuk melakukan tes satu sisi ini: Pertama, Anda dapat menggunakan tes tangan kiri, yang berbunyi "lebih dari atau sama dengan ($>=$)" dan kemudian tes tangan kanan, yang berbunyi "lebih besar dari atau sama dengan ($>$)" untuk menentukan dapat atau tidaknya Anda menerima atau menolak harga t hitung t tabel H_a . Jika harga t hitung t tabel menerima H_0 tetapi menolak H_a , maka H_0 lolos uji sisi kanan karena dikatakan "kurang dari atau sama dengan ($<=$).". Untuk uji t dua pihak, H_0 diterima dan H_a ditolak jika t sama dengan atau lebih besar dari t tabel. T hitung $>$ T tabel mengakibatkan H_0 ditolak dan H_a disetujui.