

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Secara etimologis, kata pendidikan berasal dari kata dasar “didik” yang kemudian ditambahkan imbuhan pada awal kalimatnya yaitu (pe) dan imbuhan pada akhir kalimatnya yaitu (an) sehingga membentuk kata “pendidik-an”, “pendidikan”. Sementara kata kerja “mendidik”, mengandung pengertian membantu, anak untuk bisa menguasai pengetahuan, keterampilan, perilaku, sifat dan sikap serta nilai-nilai yang diwarisi dari lingkungannya, yakni dalam keluarga dan masyarakat (Abdy Busthan, 2022). Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan. Selain itu pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir (Budi juardi, 2024)

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar bertujuan untuk menumbuhkan sikap cinta tanah air, memperkuat rasa kebangsaan, dan membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai yang menjadi dasar kehidupan bangsa, yaitu Pancasila (Parawangsa *et al.*, 2021). Mata pelajaran PPKn juga berperan sebagai pendidikan nilai dan moral, karena melalui pelajaran ini siswa diperkenalkan dan ditanamkan nilai-nilai Pancasila serta budaya bangsa. Dengan demikian, PPKn membantu membentuk perilaku dan moral siswa agar sejalan dengan falsafah hidup bangsa Indonesia.

Walaupun memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran PPKN, kenyatannya dilapangan menunjukkan bahwa tujuan utama

pembelajaran PPKn seringkali belum tercapai secara maksimal. Permasalahan mendasar yang terjadi adalah siswa tidak dapat memahami dan merefleksikan fungsi hakiki dari pembelajaran PPKn itu sendiri, yaitu sebagai landasan perilaku dan karakter. Siswa cenderung hanya mampu menghafal konsep-konsep nilai dan norma secara verbal tanpa mampu menginternalisasinya. Kondisi ini membuat siswa sulit menerapkan nilai-nilai dan karakter yang termuat dalam PPKn di kehidupan sehari-hari, sehingga terjadi kesenjangan antara pengetahuan (cognitive) di kelas dengan perilaku (affective dan psychomotor) di lingkungan sosial (Susanti et al., 2023).

Salah satu pemicu utama kegagalan siswa dalam menginternalisasi dan menerapkan fungsi PPKn adalah dominasi metode pengajaran konvensional. Menurut Syamsurijal *et al* (2023) Dalam praktik pembelajaran di madrasah dan sekolah dasar, metode ceramah masih menjadi pendekatan yang paling sering digunakan oleh guru dalam mengajarkan berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Metode ceramah memang memiliki keunggulan dalam penyampaian informasi secara cepat dan (Mahmudah, 2020). Namun, apabila digunakan secara dominan tanpa didukung media pembelajaran yang sesuai, proses pembelajaran cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi dan memberikan ruang yang terbatas bagi siswa untuk mengolah serta membangun pemahamannya sendiri. Kondisi tersebut dapat menyebabkan pembelajaran berlangsung satu arah dan kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan.

Pembelajaran yang tidak variatif dan berpusat pada guru tersebut hanya mampu melatih daya ingat (*remembering – C1*), dan sulit menyentuh kemampuan kognitif yang lebih tinggi seperti pemahaman dan aplikasi nilai yang merupakan tujuan hakiki dari pembelajaran PPKn. Kondisi pembelajaran yang kurang interaktif ini sejalan dengan temuan oleh Ramdhan (2026) yang menyatakan bahwa praktik pembelajaran monoton di

tingkat Madrasah Ibtidaiyah seringkali menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa karena kurangnya variasi dalam proses belajar. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Dadan F Ramdan, 2025) yang menegaskan bahwa penggunaan pembelajaran yang kurang bervariasi cenderung membuat siswa menjadi pasif dan kurang percaya diri dalam menguasai kompetensi di kelas. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu melibatkan siswa secara aktif agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik serta mendukung pemahaman konsep.

Permasalahan antara penguasaan pengetahuan dan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) teridentifikasi di MIS Kawistara Pangalengan, khususnya pada siswa kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru Kelas IV MIS Kawistara, serta observasi non-partisipatif yang dilakukan pada hari Sabtu, 21 Desember 2025 diketahui bahwa proses pembelajaran PPKn masih didominasi oleh metode ceramah dengan variasi metode yang terbatas dan tanpa penggunaan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan belum melibatkan siswa secara aktif. Dalam pelaksanaannya, guru lebih berperan sebagai pusat pembelajaran, sedangkan siswa cenderung pasif, menerima dan mencatat materi yang disampaikan. Keaktifan siswa hanya muncul saat menjawab pertanyaan guru. Akibatnya, kesempatan siswa untuk memahami konsep secara mendalam dan memperoleh informasi secara mandiri masih sangat terbatas.

Urgensi masalah ini semakin kuat didukung oleh temuan riset sebelumnya yang menegaskan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Nugralia *et al* (2019) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa mampu meningkatkan pemahaman konseptual secara lebih efektif dibanding metode yang bersifat pasif. Dengan demikian, kondisi pembelajaran di MIS Kawistara membutuhkan dukungan media pembelajaran yang dapat

mengaktifkan siswa dalam proses berpikir, mengolah informasi, dan memahami konsep yang dipelajari.

Salah satu media pembelajaran yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah media *Card Sort*. *Card Sort* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang memuat informasi, konsep, definisi, gambar, ataupun fakta yang dapat digunakan siswa untuk melakukan kegiatan memilah dan mengelompokkan informasi berdasarkan kategori tertentu. Penggunaan media kartu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui aktivitas mengamati, membaca, mencocokkan, mengelompokkan, dan mendiskusikan informasi yang terdapat pada kartu. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam mengolah informasi sehingga dapat membantu mengembangkan kemampuan memahami dan menerapkan konsep. (Uswatun & Siti, 2019)

Selain memberikan pengalaman belajar secara langsung, penggunaan media *Card Sort* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif karena siswa terlibat dalam aktivitas individu maupun kelompok. Kegiatan memilah dan mencocokkan kartu dapat membantu siswa menghubungkan informasi yang satu dengan informasi lainnya sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, media *Card Sort* memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran PPKn, khususnya dalam membantu siswa memahami konsep keberagaman sosial dan budaya.

Penggunaan *Card sort* telah banyak dibuktikan dalam berbagai penelitian, terutama dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa Nugralia et al (2019) menunjukkan bahwa *Card sort* mampu meningkatkan hasil belajar IPA materi Sumber Energi pada siswa kelas IV SD, sementara penelitian Rada (2022) menemukan adanya pengaruh signifikan penggunaan *Card sort* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD pada mata pelajaran PKn. Eksplorasi terhadap penggunaan *Card sort*

sebenarnya telah banyak didokumentasikan dalam berbagai penelitian terdahulu dengan beragam hasil. Jika merujuk pada aspek metodologi, penelitian yang dilakukan oleh Fadillah (2017) telah membuktikan efektivitas *card sort* ini, namun keduanya masih terbatas pada desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini menjadi titik tolak bagi penulis untuk mengembangkan penelitian dengan desain Kuasi Eksperimen guna mendapatkan data yang lebih valid secara ilmiah melalui perbandingan kelas kontrol dan eksperimen.

Meskipun terdapat penelitian dari Zahraya *et al* (2024) yang juga mengkaji aspek pemahaman, namun perbedaan mendasar terletak pada pemilihan desain *True Experimental* yang dilakukan secara acak ketat. Penelitian ini, di sisi lain, memilih desain Kuasi Eksperimen (*Nonequivalent Control Group Design*) yang lebih relevan untuk diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) tanpa merusak tatanan kelas yang sudah ada. Melalui berbagai perbandingan tersebut, penelitian ini hadir untuk menutup celah dengan menawarkan bukti empiris mengenai pengaruh Card sort terhadap pemahaman siswa secara lebih spesifik, faktual, dan mendalam

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut cenderung berfokus pada hasil belajar (*outcome*) atau keterampilan spesifik (berpikir kritis), namun belum banyak yang secara spesifik menguji pengaruh *Card sort* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran PPKn di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, dengan menggunakan desain Kuasi Eksperimen (melibatkan kelompok kontrol) yang memberikan validitas internal yang tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan memberikan bukti empiris yang spesifik dan terukur mengenai efektivitas Media *Card sort* dalam meningkatkan pemahaman konseptual, khususnya dalam konteks materi PKn di kelas IV MIS Kawistara.

Oleh Karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa kelas IV MIS Kawistara. Media *Card sort* berpotensi membantu

memahami konsep secara lebih aktif, namun pengaruh penggunaannya terhadap peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih belum banyak dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Card sort* terhadap peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan desain kuasi eksperimen yang melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Maka dari itu, penelitian ini diberi judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Card sort* untuk meningkatkan pemahaman siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Keberagaman sosial dan Budaya di kelas IV”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemahaman siswa kelas IV MIS Kawistara pada kelas eksperimen dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi keberagaman sosial dan budaya dengan menggunakan media *Card sort* ?
2. Bagaimana pemahaman siswa kelas IV MIS Kawistara pada kelas kontrol dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi keberagaman sosial dan budaya tanpa menggunakan media *Card sort*?
3. Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa kelas IV MIS Kawistara antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Card sort* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Card sort* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi Keragaman sosial Budaya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemahaman siswa kelas IV MIS Kawistara pada kelas eksperimen dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan materi keberagaman sosial dan budaya dengan menggunakan media *Card sort*.

2. Untuk mengetahui pemahaman siswa kelas IV MIS Kawistara pada kelas kontrol dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi keberagaman sosial dan budaya tanpa menggunakan media *card sort*.
3. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman siswa kelas IV MIS Kawistara antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Card sort* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Card sort* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi keberagaman sosial dan budaya.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini mencakup manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian keilmuan dalam bidang pembelajaran PGMI, khususnya yang berkaitan dengan penerapan metode *Card sort* sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Terutama aktivitas mengelompokkan kartu atau konsep mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena siswa terlibat langsung dalam proses mengorganisasi informasi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi guru, siswa, sekolah dan penelitian lain.

- a. Bagi Guru : penelitian ini memberikan manfaat berupa tersedianya pembelajaran alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas. Melalui penerapan metode *Card sort*, guru memperoleh pengalaman langsung mengenai bagaimana aktivitas pengelompokan kartu dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam.

- b. Bagi siswa: Hasil penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Metode *Card sort* memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan mengorganisasikan informasi, berdiskusi, serta menemukan hubungan antar konsep. Selain itu Pembelajaran melalui Metode *Card sort* juga membantu perkembangan kemampuan berpikir kritis, kerja sama kelompok, serta kemandirian dalam memahami materi.
- c. Bagi Sekolah: penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui penerapan teknik pembelajaran yang inovatif dan berbasis aktivitas. Hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan program pengembangan profesional guru, terutama terkait penggunaan metode-metode pembelajaran aktif.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar merupakan program pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dengan tujuan mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur serta moral bangsa. Mata pelajaran ini berperan penting dalam membentuk karakter siswa agar mampu memahami dan mengamalkan nilai-nilai kebangsaan. Selain itu, PPKn mengajarkan siswa untuk dapat menghargai keberagaman agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa yang ada di sekitar mereka sehingga tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari (Parawangsa et al., 2021).

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai komponen, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya materi keberagaman sosial dan budaya di kelas IV, siswa dituntut untuk

memahami berbagai konsep, contoh, serta bentuk perbedaan sosial dan budaya yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Materi tersebut tidak hanya menekankan kemampuan menghafal, tetapi juga membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam agar siswa mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pemahaman siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Card Sort*. Media *Card Sort* berupa kartu-kartu yang memuat konsep, fakta, gambar, istilah, atau informasi tertentu yang digunakan dalam kegiatan memilah, mencocokkan, dan mengelompokkan kartu berdasarkan kategori yang telah ditentukan. Melalui penggunaan media tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam mengamati, membaca, membandingkan, mengelompokkan, dan menghubungkan informasi yang terdapat pada kartu (Jafar, 2021).

Penggunaan media *Card Sort* dalam pembelajaran PPKn memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses berpikir, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman dalam memahami materi. Aktivitas menggunakan kartu dapat membantu siswa mengingat konsep keberagaman sosial dan budaya (C1), memahami makna serta perbedaan bentuk keberagaman sosial dan budaya (C2), dan menerapkan pemahaman tersebut melalui kegiatan mengelompokkan serta mencocokkan informasi berdasarkan kategori yang sesuai (C3). Dengan demikian, penggunaan media *Card Sort* diharapkan mampu membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan mempermudah proses pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah sebagaimana pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru. Metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang menempatkan guru sebagai sumber utama informasi dan materi disampaikan secara lisan

serta sistematis kepada siswa. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan atau apersepsi untuk mengondisikan siswa dan menghubungkan materi dengan pengetahuan awal yang dimiliki. Selanjutnya, guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengklarifikasi pemahamannya. Setelah itu, guru memberikan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup berupa penegasan serta penyimpulan materi.

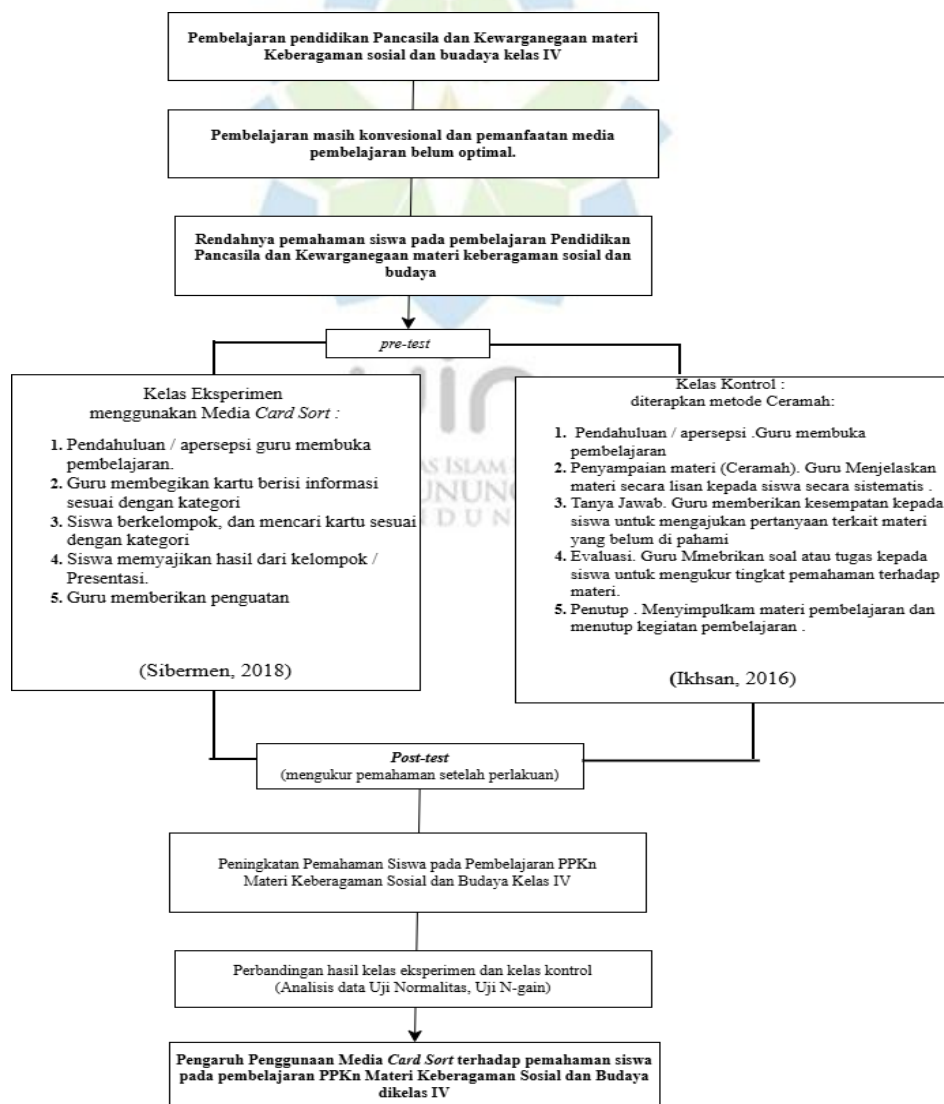
Meskipun metode ceramah memiliki kelebihan dalam penyampaian materi secara terarah dan efisien, pembelajaran yang hanya mengandalkan penyampaian informasi secara lisan cenderung memberikan keterlibatan yang lebih terbatas kepada siswa. Siswa lebih banyak menerima informasi yang disampaikan oleh guru sehingga kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran menjadi lebih sedikit. Kondisi tersebut dapat memengaruhi proses pemahaman siswa, terutama pada materi yang memerlukan kemampuan membedakan, mengelompokkan, dan menghubungkan berbagai konsep seperti materi keberagaman sosial dan budaya.

Pemahaman siswa dalam penelitian ini dikaji melalui ranah kognitif. Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan siswa. Menurut Anderson dan Krathwohl dalam (A. Nur & Sayhri, 2021), ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Namun, penelitian ini dibatasi pada tiga tingkatan ranah kognitif, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3), karena ketiga aspek tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran PPKn materi keberagaman sosial dan budaya di kelas IV.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung

pemahaman siswa terhadap materi PPKn. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan media *Card Sort*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media *Card Sort*. Kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *posttest* untuk mengetahui pemahaman siswa setelah pembelajaran. Hasil dari kedua kelas kemudian dibandingkan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Card Sort* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi keberagaman sosial dan budaya di kelas IV.

Kerangka berpikir tersebut di gambarkan dengan sebagai berikut:



F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai dugaan sementara yang akan diuji melalui pengumpulan data. Sesuai dengan variabel penelitian, maka hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh dari penerapan media *Card sort* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Sosial dan Budaya di kelas IV.
2. Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat pengaruh dari penerapan media *Card sort* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Sosial dan Budaya di kelas IV.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat landasan penelitian ini, peneliti mengkaji beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diteliti. Sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rada (2022) yang berjudul “Pengaruh penggunaan Metode Active Learning Tipe *Card sort* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dikelas V SD Muhammadiyah 12 Medan”. Penelitian ini membuktikan bahwa metode *Active Learning* tipe *Card sort* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Muhammadiyah 12 Medan. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teknik *Card sort* sebagai variabel bebas. Perbedaannya terletak pada variabel terikat, yaitu kemampuan berpikir kritis (C5–C6), sedangkan penelitian ini berfokus pada pemahaman siswa (C2–C4).
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Fadillah, 2021) yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan *Card sort Learning*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa

penerapan metode *Card sort Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV. Persamaannya terletak pada penggunaan *Card sort* dan jenjang kelas yang sama. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, yaitu PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen.

3. Penelitian yang di lakukan oleh Hikmah *et al.* (2023) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Strategi *Card sort* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi (Pre Eksperimen Siswa Kelas IV SD Negeri Kemang Kota Serang)" hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa setelah diterapkan strategi *Card sort*. persamaan penelitian terletak pada penggunaan *Card sort* dan subjek siswa kelas IV. Perbedaannya terletak pada desain penelitian, yaitu pre-eksperimen tanpa kelompok kontrol, sedangkan penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan kelas kontrol.
4. Penelitian yang di yangdilakukan oleh Andin (2024) yang berjudul "Implementasi Metode *Card sort* para mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan hasil belajar siswa, Studi kasus dikelas VII A *boarding school* Mu'allimin Muhammadiyah Lombok barat". Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Card sort* pada mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Persamaannya terletak pada penggunaan *Card sort* dan mata pelajaran PPKn. Perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian, yaitu kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif kuasi eksperimen.
5. Penelitian yang dilakukan oleh **Loeti Siti Zahraya dkk. (2024)** yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Type Card sort* Terhadap Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Makna Hubungan Simbol Sila-Sila Pancasila". Penelitian ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran tipe *Card sort* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan

pemahaman siswa PPKn. Persamaan penelitian terletak pada variabel dan fokus pemahaman siswa. Perbedaannya terletak pada desain penelitian, yaitu *true experimental*, sedangkan penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen.

6. Penelitian yang di tulis oleh Hikmah *et al.* (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Tipe *Card sort* Pada Pembelajaran PPKn Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Sukamulya”. Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV. Persamaannya terletak pada mata pelajaran PPKn dan jenjang kelas. Perbedaannya terletak pada fokus perlakuan, karena penelitian ini secara khusus menggunakan teknik *Card sort* dengan desain kuasi eksperimen.
7. Penelitian yang di tulis oleh Patmawati (2020) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Card Short* dan Metode Jarimatika terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika". Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *Card sort* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan variabel terikat yang diteliti. Penelitian ini menggunakan konteks PPKn dan memfokuskan pada pemahaman siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan metode *Card sort* terhadap peningkatan hasil belajar, pemahaman, maupun kemampuan berpikir siswa. Persamaan penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode *Card sort* sebagai variabel bebas serta keterlibatannya dalam meningkatkan aspek kognitif siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat yang diteliti desain penelitian, mata pelajaran, serta jenjang pendidikan. Beberapa penelitian berfokus pada hasil belajar atau kemampuan berpikir kritis, sedangkan penelitian ini secara khusus

menekankan pada peningkatan pemahaman siswa. Selain itu, terdapat perbedaan pada metode penelitian yang digunakan, seperti Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pre-eksperimen, dan kualitatif deskriptif.



BAB II

TINJUAN PUSKATA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

kata media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Sedangkan pengertian media menurut Ahmad Rohanu, Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar (Fadilah & Kanya, 2023)

Sedangkan di jelaskan oleh Muryaningsih (2021) media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang memungkinkan digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Peranan media dalam pembelajaran adalah meletakkan ide-ide konsep dasar, sehingga dengan bantuan media yang sesuai, peserta didik dapat memahami ide-ide dasar yang melandasi sebuah konsep dan dapat menarik suatu kesimpulan dari hasil pengamatannya. Kemudian pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Liana *et al.*, 2023)

2. Pengertian media *Card sort*

Media Card sort pertama kali diperkenalkan oleh Melvin L. Silberman, yaitu seorang Guru Besar Kajian Psikologi Pendidikan di Tempel University, dengan spesialisasi Psikologi Pengajaran. Diantara reputasi Internasionalnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran aktif adalah metode pembelajaran Card sort (Sortir Kartu) (Tanjung *et al.*, 2024).

Menurut Andriyani *et al.* (2022) *card sort* (mensortir kartu) yaitu suatu strategi yang digunakan pendidik untuk menemukan konsep untuk