

## PENGARUH *CARD SORT* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PEMAHAMAN SISWA KELAS IV MATERI KERAJAAN DI INDONESIA

**Ardhio Farzha Putra Pratama Suwarno**

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

[farzhaardhio@upi.edu](mailto:farzhaardhio@upi.edu)

**Diah Gusrayani**

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

[gusrayanidiah@upi.edu](mailto:gusrayanidiah@upi.edu)

**Nurdinah Hanifah**

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

[nurdinah.hanifah@upi.edu](mailto:nurdinah.hanifah@upi.edu)

### Abstrak

*Pendidikan menjadikan manusia untuk dapat berkembang lebih baik. Kurangnya kualitas pemahaman siswa dalam materi kerajaan di Indonesia yang salah satunya disebabkan pembelajaran yang kurang variatif. Maka dalam permasalahan ini, digunakan media pembelajaran Card Sort berbantuan video animasi dengan tujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang di hasilkan dari penerapan media pembelajaran Card Sort berbantuan video animasi pada siswa kelas IV materi kerajaan di Indonesia. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen dan desain Non-equivalent Control Group Design. Jumlah partisipan yaitu 60 siswa dari dua sekolah yang berada di kecamatan Sumedang Utara. Data yang telah didapat diolah serta dianalisis untuk ditarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran di kelompok eksperimen. 2) Terdapat pengaruh signifikan pada pembelajaran di kelompok kontrol. 3) Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi sehingga dikatakan pembelajaran lebih baik ketika menggunakan media Card Sort berbantuan video animasi.*

*Kata kunci: Card Sort, Video Animasi, Pemahaman Siswa*

### Abstract

*Education enables people to develop better. The lack of quality in students' understanding of the material on kingdoms in Indonesia is partly due to less varied teaching methods. Therefore, in addressing this issue, Card Sorting media assisted by animated videos is used with the aim of helping to improve students' understanding. This research aims to determine the influence of applying Card Sorting media assisted by animated videos on fourth-grade students' understanding of the material on kingdoms in Indonesia. The approach used is a quantitative approach with a quasi-experimental research method and a Non-equivalent Control Group Design. The number of participants is 60 students from two schools in the North Sumedang district. The collected data is processed and analyzed to draw conclusions. The research results show that: 1) There is a significant effect on learning in the experimental group. 2) There is a significant effect on learning in the control group. 3) There is a difference in the improvement of students' understanding between the experimental group and the control group. The average result of the experimental group is higher, indicating that learning is better when using Card Sorting media assisted by animated videos.*

*Keywords: Card Sorting, Animated Video, Student Understanding*

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadikan manusia untuk dapat berkembang lebih baik. Pendidikan dapat menuntun manusia untuk mendapatkan kebahagiaan dengan menjadikan pribadi yang berakhlakul karimah di dalam sebuah masyarakat. Dalam hal ini selaras dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Tujuan dari pendidikan yaitu adanya proses perubahan pada segi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik seseorang atau kelompok dan melakukan upaya untuk mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan.<sup>1</sup>

Jika berbicara tentang pendidikan, maka tidak akan pernah lepas dari yang namanya pembelajaran. Hal ini dikarenakan kunci sukses dan keberhasilan dari sebuah pendidikan bergantung dari proses pembelajaran tersebut.<sup>2</sup> Pembelajaran yang baik dapat menghasilkan pendidikan yang baik juga. Sebaik apapun program sekolah atau kurikulum yang diterapkan tidak akan efektif bilamana pembelajaran dikelas dilaksanakan kurang maksimal. Maka dari itu, dalam suatu pendidikan dibutuhkan kurikulum sebagai sebuah pijakan untuk guru. Sedangkan pembelajaran dibutuhkan guru yang kreatif dan juga dibutuhkan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran untuk memberikan pembelajaran yang maksimal. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Supriyanto dalam Ani Daniyati, alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam belajar karena media dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret.<sup>3</sup> Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan pembelajaran akan lebih maksimal dalam pelaksanaannya.

Pendidikan dasar memiliki beberapa mata pelajaran yang harus diberikan kepada siswa dan harus dipelajari oleh siswa. Salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial. Karena Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sebagai bagian integral dari fungsi sekolah, memiliki peran krusial dalam mengembangkan berbagai keterampilan yang harus dimiliki siswa di era globalisasi. Keterampilan tersebut mencakup keterampilan sosial, kolaboratif, interpersonal, interaksi sosial dan antarbudaya, tanggung jawab pribadi dan sosial, literasi budaya, serta kesadaran global.<sup>4</sup> Ilmu pengetahuan sosial adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial serta humaniora, yakni diantaranya, ekonomi, sejarah, politik, hukum, geografi, sosiologi dan juga budaya Ilmu pengetahuan sosial.<sup>5</sup> Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang banyak mempelajari bagaimana kehidupan dalam

---

<sup>1</sup> Junier Sakerebau, "Memahami Peran Psikologi Pendidikan Bagi Pembelajaran," *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 1, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.34307/b.v1i1.22>.

<sup>2</sup> Muhamad Damiami, Nurasikin Junaedi, and Masduki Asbari, "Prinsip Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka," *Journal of Information Systems and Management (JISMA)* 3, no. 2 (2024).

<sup>3</sup> Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (January 23, 2023), <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

<sup>4</sup> Sahma Nada Afifah Ekaprasetya et al., "Peran Pembelajaran IPS Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (April 2, 2022), <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3487>.

<sup>5</sup> Anis Fauzi et al., "Pengaruh Metode Card Sort Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits," *International Journal of Educational Resources (INCARE)* 03, no. 03 (2022).

bermasyarakat, interaksi sosial, budaya dan ekonomi. Salah satu materi yang diajarkan atau diberikan kepada siswa yaitu materi kerajaan di Indonesia.

Melihat dari materi kerajaan yang terdapat dalam ilmu pengetahuan sosial yang bisa dikatakan siswa dituntut harus dapat menghafalkan materi yang banyak. Maka dari itu, tak jarang siswa sering mengalami kendala susah menghafal materi dan juga mudah lupa dengan materi. Hal tersebut dikarenakan pada materi kerajaan banyak sekali tentang nama raja, tahun berdiri dan tahun runtuh, peninggalan kerajaan dan letak dari kerajaan tersebut. Dikarenakan materi ini adalah materi sejarah yang dimana terkadang jika siswa tidak berminat maka akan terbentuk pembelajaran yang kurang efektif. Oleh karena itu, untuk menciptakan kegiatan belajar yang baik dibutuhkan guru yang kreatif dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran guna untuk memudahkan siswa menerima materi. Kreativitas guru dalam suatu pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa karena semakin guru kreatif dalam menyampaikan materi maka semakin mudah siswa memahami pelajaran atau materi.<sup>6</sup>

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa yang dimiliki siswa yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang variatif. Menurut Suhana dalam Dita Elha bahwa salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa yaitu dengan menggunakan berbagai teknik dan melakukan penyesuaian terhadap isi dan sifat media pembelajaran.<sup>7</sup> Dengan kata lain, untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa yang dimiliki siswa maka harus meningkatkan minat belajar siswa terlebih dahulu. Minat siswa dapat meningkat apabila metode dan media pembelajarannya menarik.<sup>8</sup> Dengan meningkatnya minat belajar siswa dapat mengajak untuk berpartisipasi aktif dan memudahkan siswa untuk memahami isi materi yang diberikan. Meningkatnya minat belajar siswa di dalam pembelajaran diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa.

Berangkat dari salah satu sekolah yang bertempat di Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang didapatkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi kerajaan di Indonesia karena guru belum memberikan metode atau media pembelajaran yang variatif. Siswa kesulitan dalam mengidentifikasi antara tahun berdiri dan tahun runtuh kerajaan, nama-nama raja, peninggalan-peninggalan kerajaan, dan letak kerajaan serta peran kerajaan. Selain itu, waktu pembelajaran yang sedikit dan jumlah materi yang banyak menguatkan alasan para siswa

---

<sup>6</sup> Israwati Iklimatul Wardah, Tati Fauziah, Hasmiana Hasan, "Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 14 Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2018).

<sup>7</sup> Dita Elha RimahDani, Shaleh Shaleh, and Nurlaeli Nurlaeli, "Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>.

<sup>8</sup> Shafira Puspa Faradila and Siti Aimah, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA N 15 Semarang," *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus* 1 (2018).

mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal materi tersebut. Pada proses kegiatan belajar mengajar, terkadang siswa mudah mengalami bosan dan kurang bergairah dalam menikmati pembelajaran. pola pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa jenuh. Beberapa siswa juga terlihat sibuk dengan aktivitasnya sendiri untuk mengatasi kebosanan. Sehingga hal tersebut dapat membuat siswa sangat jauh dari kata paham dengan materi yang diajarkan dan menjadi pasif.

Dalam mengatasi hal tersebut maka pembelajaran perlu dibantu oleh media pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menghilangkan rasa jenuh siswa. Dalam perjalanan untuk mencapai kata paham, maka langkah awal dalam melaksanakannya yaitu dengan membangkitkan minat belajar siswa guna bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang kurang memiliki minat belajar akan susah menerima materi. Hal tersebut dikarenakan kurangnya daya tarik siswa terhadap pembelajaran sehingga siswa tidak dapat menangkap materi atau bahkan dapat menangkap materi namun berselang waktu yang tidak lama siswa akan lupa kembali dengan materi yang telah diberikan. Silberman dalam Ahmad Syahid mengatakan “Kita dapat menceritakan sesuatu kepada peserta didik dengan cepat. Namun peserta didik akan melupakan apa yang kita ceritakan dengan lebih cepat.”<sup>9</sup> Dalam kutipan tersebut, memberikan makna tersirat dimana pentingnya pembelajaran yang mengandung unsur keaktifan agar siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan tidak mudah melupakan materi dengan cepat.

Salah satu tipe hasil belajar yang berkaitan erat dengan materi kerajaan di Indonesia yaitu hasil belajar tipe kognitif. Hasil belajar kognitif ini dilandasi atas tujuan pencapaian siswa dalam ranah pengetahuan yaitu pemahaman siswa. Selain itu, berbagai metode juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang salah satu diantaranya dengan menggunakan media *Card Sort* berbantuan video animasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran *Card Sort* berbantuan video animasi dan kolaborasi dengan model pembelajaran *Active Learning* diharapkan mampu memberikan peningkatan minat belajar, ketertarikan terhadap pembelajaran dan peningkatan pemahaman siswa pada materi kerajaan di Indonesia. Pembelajaran ini sejatinya memiliki suasana bermain dan melatih kerja sama dalam pembelajarannya. Video animasi digunakan dalam proses penyampaian materi yang diharapkan dapat mampu membuat rangsangan terhadap minat belajar siswa dan juga meningkatkan daya siswa dengan keunggulan media ini yaitu menggunakan audio visual berupa gambar dan juga suara yang dapat dilihat dan didengar oleh siswa.<sup>10</sup> *Card Sort* yang digunakan setelah pemaparan materi dengan pembagian kelompok dalam penyusunan kartu secara bergantian yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari

---

<sup>9</sup> Ahmad Syahid, “Gembira Bersekolah: Memaknai Fun Learning Di Sekolah Dasar,” *Education 1*, no. 1 (2019).

<sup>10</sup> Ismail, “Teknik Multimedia Dan Animasi,” 2021.

dari video animasi dan juga dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama yang baik. Setelah penyusunan kartu setiap kelompok diminta untuk menjelaskan alur kerajaan yang didapatkan dalam kelompok tersebut berdasarkan kartu yang telah disusun secara bergantian. Pengkombinasian dengan *Active Learning* sebagai model pembelajaran yang aktif serta membutuhkan kolaborasi dalam pembelajaran dapat menjadi pendukung dalam penggunaan media *Card Sort* dalam pembelajaran.

Penelitian ini bukanlah hal yang baru, dimana telah dilakukan beberapa penelitian dengan model pembelajaran video animasi atau dengan media pembelajaran *Card Sort* untuk mengetahui seberapa peningkatan yang terjadi terhadap hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Fauzi yang membahas tentang peningkatan hasil belajar siswa kelas VII E materi Al-Qur'an Hadits di MTs Kebunrejo Genteng Banyuwangi.<sup>11</sup> Setelah diterapkannya media *Card Sort* nilai siswa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai awal dan nilai akhir. Kemudian dari penelitian lain yang dilakukan oleh Dea yang membahas tentang penerapan strategi *Card Sort* pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Lubukngin.<sup>12</sup> Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa terdapat pengaruh peningkatan terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD setelah diterapkannya media *Card Sort*. Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Sonia membahas tentang pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai.<sup>13</sup> Setelah dilakukan lima kali pertemuan untuk perlakuan setelah Pretest, maka dilakukan kegiatan yaitu Posttest yang dimana dari hasil belajar siswa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Dalam penelitian ini media *Card Sort* akan digabung dengan kata lain dibantu oleh video animasi dalam penerapannya. Selain itu, media *Card Sort* dan video animasi tidak dihubungkan dengan materi pembelajaran IPA maupun Al-Qur'an Hadits dan juga hasil belajar siswa. Tetapi dihubungkan dengan pengaruhnya terhadap pemahaman siswa pada materi pembelajaran IPS yaitu kerajaan di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menggabungkan kedua media pembelajaran tersebut sebagai inovasi untuk guru dan sekaligus menjadi bahan untuk penulisan skripsi ini. Dengan meninjau masalah yang peneliti paparkan di atas, mungkin dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat guru lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa lebih menikmati kegiatan pembelajaran agar tercapai pembelajaran yang diinginkan. Oleh

---

<sup>11</sup> Fauzi et al., "Pengaruh Metode Card Sort Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits."

<sup>12</sup> Dea Aprilika, Asep Sukenda Egok, and Harmoko, "Penerapan Strategi Card Sort Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Lubukngin," *Linggau Jurnal Of Elementary School Education* 2, no. 2 (2022).

<sup>13</sup> Sonia Yulia Friska et al., "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 08 Sungai Rumbai," *PENDIPA Journal of Science Education* 6, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.250-255>.

karena, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang pengaruh pembelajaran menggunakan media *Card Sort* berbantuan video animasi dengan model pembelajaran Active Learning terhadap pemahaman siswa pada materi kerajaan di Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Kuasi eksperimen seringkali digunakan untuk penelitian dengan pendekatan *kuantitatif*. Selain itu, pemilihan kuasi eksperimen dilakukan karena kemudahannya dalam pengimplementasian di lapangan dan kefleksibilitasan dari desain tersebut. Sejalan dengan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan, maka pemilihan desain tersebut dipilih yaitu untuk membandingkan apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media *Card Sort* berbantuan video animasi dengan penggunaan metode konvensional terhadap pemahaman siswa kelas IV materi kerajaan di Indonesia. Dalam desain tersebut, subjek penelitian tidak dipilih secara acak tetapi dimasukkan ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol.<sup>14</sup> Desain yang digunakan yaitu *non-equivalent group design* dengan tujuan untuk membandingkan pengaruh yang terjadi antara menggunakan media *Card Sort* berbantuan video animasi dan metode ceramah.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Treatment</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Eksperimen	O1	XE	O2
Kontrol	O3	XK	O4

**Sumber:** Abraham and Supriyati<sup>15</sup>

### **Keterangan:**

X<sub>E</sub>: Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menggunakan media *Card Sort* berbantuan video animasi.

X<sub>K</sub>: Perlakuan terhadap kelompok kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional atau metode ceramah.

O<sub>1</sub>: *Pretest* kelompok eksperimen.

O<sub>2</sub>: *Posttest* kelompok eksperimen.

O<sub>3</sub>: *Pretest* Kelompok kontrol.

O<sub>4</sub>: *Posttest* kelompok kontrol

<sup>14</sup> Irfan Abraham and Yetti Supriyati, "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>.

<sup>15</sup> Abraham and Supriyati.

Desain ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat atau tidaknya pengaruh pada media pembelajaran *Card Sort* yang berbantuan video animasi. Penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonrandom sampling/nonprobability sampling* dengan jenis yaitu *Purposive Sampling* yang dimana digunakan untuk mengetahui perbandingan pengaruh dari dua kelompok yaitu antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Card Sort* berbantuan video animasi dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional atau metode ceramah. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu menggunakan teknik tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini secara total dengan 60 siswa kelas IV. 30 siswa untuk kelas Eksperimen dan 30 siswa untuk kelas kontrol.

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi nilai pada kelompok populasi. Kemudian dilakukan analisis data menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun indikator yang terapkan yaitu dari Anderson dan Krathwohl. Menurut Lorin dan David menjelaskan bahwa siswa telah mencapai pemahaman atas suatu konsep ketika mereka dapat menghasilkan interpretasi atau makna dari pesan-pesan pembelajaran, apakah itu disampaikan secara verbal, tertulis, atau dalam bentuk grafis, yang mereka terima melalui proses pengajaran, bahan bacaan, atau media digital.<sup>16</sup> Untuk mengukur pemahaman siswa dibutuhkan beberapa indikator yang dapat digunakan sebagai landasan bahwa siswa tersebut telah memahami materi yang telah diberikan. Adapun indikator yang di jelas oleh Anderson dan Krathwohl dalam Ferdi diantaranya sebagai berikut; 1) Menafsirkan, 2) Memberikan contoh, 3) Mengklasifikasikan, 4) Meringkas atau merangkum, 5) Menarik inferensi atau menyimpulkan, 6) Membandingkan, dan 7) Menjelaskan.<sup>17</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari kelompok subjek penelitian yaitu kelompok kontrol yang berjumlah 30 orang dan kelompok eksperimen yang berjumlah 30 siswa dengan menerapkan media video animasi diperoleh data hasil belajar yang dapat dilihat pada tabel berikut:

---

<sup>16</sup> Lorin W Anderson and David R Krathwohl, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran Dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).

<sup>17</sup> Ferdi Ahmad Dani et al., "Studi Komparasi Kemampuan Pemahaman Konseptual Siswa Man 1 Banyuwangi Dan Man 3 Banyuwangi Pada Materi Model Atom," *Jurnal Kumparan Fisika* 5, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.33369/jkf.5.2.105-112>.

**Tabel 2.** Deskripsi Statistik Data

	Jumlah Siswa (N)	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata	S.Dev (Simpangan Baku)
<i>Pretest</i> Eksperimen	30	22	52	35.60	7.266
<i>Posttest</i> Eksperimen	30	46	76	61.87	10.088
<i>Pretest</i> Kontrol	30	14	62	35.80	10.522
<i>Posttest</i> Kontrol	30	20	80	50.60	15.975

Berdasarkan Tabel di atas telah diketahui bahwa jumlah sampel pada *Pretest* kelompok eksperimen berjumlah 30 siswa dengan jumlah nilai minimal 22 dan nilai maksimal 52 serta memiliki nilai rata-rata 35.60 dan standar deviasi atau simpangan baku 7.266. Sedangkan *Posttest* kelompok eksperimen memiliki sampel yang berjumlah 30 siswa dengan jumlah nilai minimal 46 dan nilai maksimal 76 serta memiliki rata-rata 61.87 dan standar deviasi atau simpangan baku 10.088. Dan pada *Pretest* kelompok kontrol terdapat sampel yang berjumlah 30 siswa dengan nilai minimal 14 dan nilai maksimal 62 serta nilai rata-rata 35.80 dan standar deviasi atau simpangan baku 10.522. Sedangkan *Posttest* kelompok kontrol memiliki jumlah sampel 30 siswa dengan nilai minimal 20 dan nilai maksimal 80 serta nilai rata-rata 50.60 dan nilai standar deviasi atau simpangan baku 15.975. Dengan hasil tersebut dikatakan bahwa data telah berhasil diinput seluruhnya.

### Uji Kelompok Eksperimen

#### Uji normalitas Kelompok Eksperimen

**Tabel 3.** Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen

<i>Shapiro-Wilk</i>		
Kelompok	Nilai P-Value Signifikasi	Hasil
<i>Pretest</i> Eksperimen	0.618	Terdistribusi Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0.013	Terdistribusi Tidak Normal

Dari tabel di atas didapat data *Pretest* eksperimen mendapatkan nilai p-value signifikasi 0,618 yang berarti data terdistribusi secara normal karena  $0,618 > 0,05$ . Sedangkan data *Posttest* eksperimen mendapatkan nilai p-value signifikasi 0,013 yang berarti data tidak terdistribusi secara normal karena  $0,013 < 0,05$ . Dengan adanya dua data yang berbeda distribusinya, maka hipotesis yang didapatkan adalah  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Oleh karena itu, data *Pretest* dan *Posttest* kelompok eksperimen disimpulkan tidak normal.

### Uji Wilcoxon Kelompok Eksperimen

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pada hasil Pretest dan Posttest kelompok eksperimen, dilakukan uji non-parametrik Wilcoxon. Hal ini disebabkan karena data hasil *Posttest* kelompok eksperimen tidak berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut tidak memenuhi kriteria untuk uji parametrik sehingga menggunakan uji non-parametrik. Hasil uji Wilcoxon dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini.

**Tabel 4.** Uji Wilcoxon Kelompok Eksperimen

	<i>Posttes Eksperimen- Pretest Eksperimen</i>
Z	-4.788 <sup>b</sup>
Asymp.Sig. (2-Tailed)	.000

Hipotesis dalam pengujian ini yaitu "ada pengaruh antara hasil *Pretest* dan *Posttest* pada kelompok eksperimen". Prosedur pengujian Wilcoxon didasarkan pada nilai Asymp.Sig. (2-Tailed). Jika nilai ini  $< 0,05$ , maka hipotesis diterima. Sebaliknya, jika nilai Asymp.Sig. (2-Tailed)  $> 0,05$ , maka hipotesis ditolak. Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai Asymp.Sig (2-Tailed) sebesar 0.000 sehingga menunjukkan hipotesis dapat diterima karena nilai  $0,000 < 0,05$ . Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *Pretest* dan *Posttest* pada kelompok eksperimen. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat ditarik dari data tersebut yaitu bahwa media *Card Sort* berbantuan video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa pada kelompok eksperimen pada materi kerajaan di Indonesia.

### Uji Normalitas Kelompok Kontrol

**Tabel 5.** Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelompok kontrol

<i>Shapiro-Wilk</i>			
	Kelompok	Nilai P-Value Signifikasi	Hasil
<i>Pretest</i>	Kontrol	0.094	Terdistribusi Normal
<i>Posttest</i>		0.012	Terdistribusi Tidak Normal

Dari tabel di atas didapat data *Pretest* kontrol mendapatkan nilai p-value signifikasi 0,094 yang berarti data terdistribusi secara normal karena  $0,094 > 0,05$ . Sedangkan data *Posttest* kontrol mendapatkan nilai p-value signifikasi 0,012 yang berarti data tidak terdistribusi secara normal karena  $0,012 < 0,05$ . Dengan adanya dua data yang berbeda distribusinya, maka hipotesis yang

didapatkan adalah  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Oleh karena itu, data *Pretest* dan *Posttest* kelompok kontrol disimpulkan tidak normal.

### Uji Wilcoxon Kelompok Kontrol

**Tabel 6.** Uji Wilcoxon Kelompok Kontrol

	<b><i>Posttes Kontrol- Pretest Kontrol</i></b>
Z	-4.148 <sup>b</sup>
Asymp.Sig. (2-Tailed)	.000

Hipotesis dalam pengujian ini yaitu "ada pengaruh antara hasil *Pretest* dan *Posttest* pada kelompok kontrol". Prosedur pengujian Wilcoxon didasarkan pada nilai Asymp.Sig. (2-Tailed). Jika nilai ini  $< 0,05$ , maka hipotesis diterima. Sebaliknya, jika nilai Asymp.Sig. (2-Tailed)  $> 0,05$ , maka hipotesis ditolak. Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai Asymp.Sig (2-Tailed) sebesar 0.000 sehingga menunjukkan hipotesis dapat diterima karena nilai  $0,000 < 0,05$ . Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *Pretest* dan *Posttest* pada kelompok kontrol. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat ditarik dari data tersebut yaitu bahwa metode konvensional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa pada kelompok kontrol pada materi kerajaan di Indonesia.

### Uji Homogenitas

**Tabel 7.** Uji Homogenitas Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

	<b><i>Levene Statistic</i></b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig</b>	
Hasil Siswa	Based On Mean	8.855	1	58	0.004

Berdasarkan tabel diatas hasil uji homogenitas memiliki nilai sebesar 0.004. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *p-value sig*  $< 0.05$  yang berarti hasil *Posttest* siswa dari kelompok eksperimen dan kontrol bersifat tidak homogen. Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  dapat diterima. Langkah selanjutnya akan menggunakan uji non-parametik yaitu uji *Mann-Whitney U test*.

### Uji *Mann-Whitney*

Uji ini digunakan untuk membandingkan hasil *Posttest* dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan dalam hasil setelah perlakuan diberikan. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Mann-whitney yaitu dengan

hipotesis “ada perbedaan pemahaman siswa antara *Posttest* kelompok eksperimen dan kontrol”. Jika nilai signifikan atau Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka hipotesis diterima. Namun jika nilai Signifikansi atau Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka hipotesis ditolak.

**Tabel 8.** Uji *Mann-Whitney*

		Hasil Belajar
<i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol	Mann-Whitney U	240.000
	Asymp. Sig. (2-Tailed)	0.002

Berdasarkan data pada tabel diatas diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-Tailed) yaitu sebesar 0,002. Oleh karena itu, telah ditetapkan bahwa hipotesis diterima dikarenakan nilai Asymp. Sig (2-Tailed) 0,002 < 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *Posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Maka dari itu, kesimpulan akhir terdapat perbedaan pengaruh terhadap pemahaman siswa kelas IV antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### Uji N-Gain

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan pemahaman siswa serta selisih persentase pemahaman siswa dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Untuk mengetahui hasil uji gain, maka digunakan *normalized gain* yang disebut dengan N-gain dari data yang dikumpulkan selama proses pembelajaran. Adapun rumus untuk mengetahui uji N-Gain yaitu, sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Dalam pengujian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 9.** Hasil Uji N-Gain

Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
Rata-rata (%)	Kategori	Rata-rata (%)	Kategori
41.0392	Kurang efektif (Sedang)	23.1422	Tidak efektif (Rendah)

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain persen yang tercantum dalam Tabel 9, terlihat bahwa nilai rata-rata N-gain persen pada kelompok eksperimen yang menerapkan media *Card Sort* berbantuan video animasi adalah sebesar 41%. Dengan merujuk pada kategori kriteria N-gain yang

tertera dalam Tabel 9, hasil tersebut termasuk dalam kategori kurang efektif atau sedang. Sementara itu, nilai rata-rata N-gain persen pada kelompok kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional adalah sebesar 23% sesuai dengan kategori kriteria N-gain persen hasil ini termasuk dalam kategori tidak efektif atau rendah. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan media *Card Sort* berbantuan video animasi lebih signifikan daripada kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa perbandingan kemampuan pemahaman siswa pada materi kerajaan di Indonesia kelompok eksperimen dengan menggunakan media *Card Sort* berbantuan video animasi lebih signifikan daripada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media *Card Sort* berbantuan video animasi terhadap pemahaman siswa kelas IV pada materi kerajaan di Indonesia. Temuan dari hasil analisis data pertama menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa kelas IV pada materi Kerajaan di Indonesia, baik ketika menggunakan media *Card Sort* berbantuan video animasi maupun tidak menggunakan. Kemudian hasil analisis data selanjutnya menemukan bahwa dengan penerapan media pembelajaran yang melibatkan *Card Sort* berbantuan video animasi dapat membuat siswa lebih baik dalam kualitas kemampuan pemahaman siswa. Seperti yang terlihat dari nilai rata-rata *Posttest* yang lebih tinggi yaitu 61,87 dengan 50,60. Analisis selanjutnya dilakukan untuk mengetahui perbandingan pemahaman siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasilnya ditemukan bahwa dengan menggunakan media *Card Sort* memiliki dampak walau rendah dengan kategori kurang efektif. Sedangkan pada kelompok kontrol tanpa menggunakan media memiliki dampak yang sangat rendah hingga masuk ke dalam kategori tidak efektif. Dalam mengukur pengaruh tersebut digunakan uji N-Gain yang mendapatkan hasil bawah pengaruh dengan menggunakan media *Card Sort* berbantuan video animasi terhadap pemahaman siswa kelas IV materi kerajaan di Indonesia yaitu sebesar 41%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh dari media *Card Sort* berbantuan video animasi terhadap pemahaman siswa kelas IV materi kerajaan di Indonesia adalah rendah dengan kategori media kurang efektif untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>.
- Anderson, Lorin W, and David R Krathwohl. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran Dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

Ardhio Farzha Putra Pratama Suwarno, Diah Gusrayani, Nurdinah Hanifah: Pengaruh *Card Sort* Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Materi Kerajaan di Indonesia

- Aprilika, Dea, Asep Sukenda Egok, and Harmoko. "Penerapan Strategi *Card Sort* Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Lubukngin." *Linggau Jurnal Of Elementary School Education* 2, no. 2 (2022).
- Damiati, Muhamad, Nurasikin Junaedi, and Masduki Asbari. "Prinsip Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka." *Journal of Information Systems and Management (JISMA)* 3, no. 2 (2024).
- Dani, Ferdi Ahmad, Faizzatul Ummah, Nila Rayi Puspitasari, Ferdi Yusril Hikam Suharsono, Lailatul Nuraini, and Bambang Supriadi. "Studi Komparasi Kemampuan Pemahaman Konseptual Siswa Man 1 Banyuwangi Dan Man 3 Banyuwangi Pada Materi Model Atom." *Jurnal Kumparan Fisika* 5, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.33369/jkf.5.2.105-112>.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (January 23, 2023). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Ekaprasetya, Sahma Nada Afifah, Shalwa Rizky Salsabila, Muh Husen Arifin, and Yona Wahyuningsih. "Peran Pembelajaran IPS Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (April 2, 2022). <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3487>.
- Faradila, Shafira Puspa, and Siti Aimah. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA N 15 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus* 1 (2018).
- Fauzi, Anis, Imam Mashuri, Deni Arjun Priwanto, and Hasil Belajar Siswa. "Pengaruh Metode *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits." *International Journal of Educational Resources (INCARE)* 03, no. 03 (2022).
- Friska, Sonia Yulia, Maulidya Tri Amanda, Ana Novitasari, and Gingga Prananda. "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 08 Sungai Rumbai." *PENDIPA Journal of Science Education* 6, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.250-255>.
- Iklimatul Wardah, Tati Fauziah, Hasmiana Hasan, Israwati. "Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 14 Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2018).
- Ismail. "Teknik Multimedia Dan Animasi," 2021.
- RimahDani, Dita Elha, Shaleh Shaleh, and Nurlaeli Nurlaeli. "Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>.
- Sakerebau, Junier. "Memahami Peran Psikologi Pendidikan Bagi Pembelajaran." *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 1, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.34307/b.v1i1.22>.
- Syahid, Ahmad. "Gembira Bersekolah: Memaknai Fun Learning Di Sekolah Dasar." *Education* 1, no. 1 (2019).