

**PENGARUH METODE *CARD SORT* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR  
DAN KEAKTIFAN BERTANYA PADA MATA PELAJARAN FIKIH  
SISWA SMPI RADEN PATAH PUNGGING MOJOKERTO**

**Asmawi**

Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto  
Jl. Raya Km 4 Mojosari-Mojokerto-Jawa Timur  
e-mail: asmawi@lecturer.uluwiyah.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menguji coba pengaruh metode *card sort* terhadap kreativitas belajar pada mata pelajaran PAI (2) menguji coba pengaruh metode *card sort* terhadap keaktifan bertanya pada mata pelajaran PAI (3) menguji coba pengaruh metode *card sort* terhadap kreativitas belajar dan keaktifan bertanya secara simultan pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh secara signifikan antara metode *card sort* terhadap kreativitas belajar pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto dimana dibuktikan dengan uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi 0,005 yang artinya nilai tersebut kurang dari 0,05, terdapat pengaruh secara signifikan antara metode *card sort* terhadap keaktifan bertanya pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto dimana dibuktikan dengan uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi 0,000 yang artinya nilai tersebut kurang dari 0,05, serta terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas belajar dan keaktifan bertanya secara simultan pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto dimana dibuktikan dengan uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi 0,000 yang artinya nilai tersebut kurang dari 0,05.

**Kata Kunci:** Metode *Card Sort*, Kreativitas Belajar, dan Keaktifan Bertanya.

**Abstract**

This research aims to (1) test the effect of the card sort method on learning creativity in PAI subjects (2) test the effect of the card sort method on active questioning in PAI subjects (3) try out the effect of the card sort method on learning creativity and activeness asked simultaneously on PAI subjects for students at SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto. The results of this study show that the card sort method has a significant influence on learning creativity in PAI subjects for students at SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto, which is proven by hypothesis testing which obtained a significance value of 0.005, which means the value is less than 0.05, there is a significant influence between card sort method on the activeness of asking questions in PAI subjects at SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto which was proven by hypothesis testing which obtained a significance value of 0.000, which means the value is less than 0.05, and there is a significant influence on learning creativity and active questioning simultaneously on the eyes. PAI lessons for students at SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto were proven by hypothesis testing which obtained a significance value of 0.000, which means the value is less than 0.05.

**Keywords:** Card Sort Method, Learning Creativity, and Active Questioning.

## PENDAHULUAN

Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran seorang guru haruslah memiliki kemampuan untuk melakukan modifikasi metode pembelajaran yang hendak digunakan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Melalui metode pembelajaran seorang guru maka anak didik mampu menunjukkan kreativitasnya dalam belajar dan keaktifan bertanya. Metode mengajar seorang guru ini berbeda antara yang satu dengan yang lain pada saat proses belajar mengajar namun mempunyai tujuan sama, yaitu menyampaikan ilmu pengetahuan, membentuk sikap siswa, dan menjadikan siswa terampil dalam berkarya.

Metode pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar dan keaktifan bertanya siswa serta penggunaan metode pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting karena dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih fokus dan aktif.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun tercapai secara optimal. Metode juga salah satu alat untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Pemakaian metode harus sesuai dan selaras dengan karakteristik siswa, materi dan kondisi lingkungan pengajaran, kemampuan dan pribadi guru, serta sarana dan prasarana yang digunakan. Sebagai salah satu alternative dari metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, metode dapat diterapkan di kelas, yang diharapkan dapat meningkatkan tingkat pemikiran dan pengalaman siswa. Dan pemilihan metode hendaknya dipersiapkan betul di dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>1</sup>

Metode *card sort* merupakan metode yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran dan ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi, gerakan fisik yang diutamakan dapat membantu untuk memberi energi kelas yang telah letih.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Pramedia, 2016), hal.147.

<sup>2</sup> Mel Silberman, *Active Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), hal.157.

Penerapan metode *card sort* membuat peserta didik lebih mudah mengerti tentang materi yang diajarkan daripada menggunakan metode ceramah. Sosialisasi peserta didik lebih terbangun yakni antara peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya lebih akrab dan saling berkomunikasi. Minat belajar siswa kian meningkat dari setiap pertemuan.

Proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik kalau metode yang digunakan betul-betul tepat, karena antara metode dengan pendidikan saling berkaitan. Dengan pemilihan metode yang tepat, guru akan dimudahkan dalam proses belajar mengajar, dan ketika metode yang dipilih itu sesuai maka siswa akan merasa nyaman dan menerima dengan baik pembelajaran tersebut. Kondisi ini sangat terkait dengan kreativitas dan keaktifan bertanya siswa, karena dapat mempengaruhi kreativitas dan minat siswa untuk bertanya.

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Definisi kreativitas sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya.<sup>3</sup>

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Proses dalam hal ini, merupakan urutan kegiatan yang berlangsung secara Aktif yang dimaksud adalah siswa aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena belajar memang merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya. Sehingga, jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.<sup>4</sup>

Penulis menyimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan problema-problema dengan mengolaborasi gagasan-gagasan dengan mempergunakan daya khayal, fantasi tau imajinasi serta mampu menguji kebenaran akan gagasan tersebut. Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara bagi pemecahan problema-problema yang dihadapi siswa dalam situasi

---

<sup>3</sup> Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2006), hal.57.

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), hal. 4-6.

belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.

Belajar aktif bertanya adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan bertanya peserta didik secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aktif bertanya sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima informasi dari guru saja, akan timbul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru, oleh karena itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengingatkan yang baru saja diterima dari guru. Namun pembelajaran saat ini pun masih ada yang menggunakan metode belajar dimana siswa menjadi pasif seperti pemberian tugas, dan guru mengajar secara monolog, sehingga cenderung membosankan dan menghambat perkembangan aktivitas siswa.<sup>5</sup>

Salah satu tanda keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu selalu memberi respon dalam opini, sanggahan maupun aktif bertanya baik dalam forum diskusi maupun non diskusi. Dengan bertanya dalam proses pembelajaran, peserta didik mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang bertanya. Kemampuan bertanya juga mampu menciptakan generasi penerus yang kritis bertanggung jawab sesuai dengan konteks. Bahkan dengan bertanya siswa mampu mengeksplorasi permasalahan sehingga muncul pemikiran-pemikiran baru yang lebih kreatif dan inovatif.

Menurut Hariyani dan Indaria Tri sebagaimana yang dinukil dari Yamin menyatakan, pembelajaran yang baik ditandai oleh penggunaan bertanya yang baik, khususnya pembelajaran untuk anak yang besar jumlahnya. Bertanya yang baik dapat merangsang keingintahuan anak, menstimulasi imajinasi anak, dan memotivasi anak untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Keaktifan bertanya dapat menantang anak untuk berpikir kreatif, membantu anak untuk mengklarifikasi konsep dan problem yang berhubungan dengan pelajaran.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Hariyani dan Indaria Tri, *Hubungan Keaktifan Bertanya dengan Berpikir Kreatif pada Siswa SMPN 1 Taman Sidoarjo*, (Surabaya: Digilib UIN Sunan Ampel Surabaya, 2015), hal.16-17.

<sup>6</sup> *Ibid.*, hal.18-19.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كَمَا قَالَ الْيَتِيمُ لَهُ أَوْ لِغَيْرِهِ أَنَا وَهُوَ كَهَا تَيْنِ فِي الْجَنَّةِ وَأَ شَارَ مَا لَكَ بِالسَّبَابَةِ وَالْوَسْطَى (رواه مسلم)

“Dari Abu Hurairah r.a, ia berkata: Rasulullah SAW bersabda: orang yang menanggung hidup anak yatim atau yang lainnya, maka saya (Nabi) dan dia seperti ini di dalam surga dan Imam Malik mengisyaratkan seperti jari telunjuk dan tengah (HR. Imam Muslim).

Penggunaan metode *card sort* di SMP Islam Raden Patah Pungging dalam pembelajaran di kelas, belum ada pendidik menggunakan metode ini. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Raden Patah Pungging selalu menggunakan metode ceramah dan demonstrasi kepada siswa. Menurut kenyataan yang timbul disekolah adalah ketika dalam proses pembelajaran banyak didominasi oleh guru, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan suasana pembelajaran menjadi mati. Guru yang seharusnya berperan sebagai fasilitator tetapi beralih guru yang menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran tidak semua siswa berperan aktif di dalam kelas, ada yang bersikap pasif terlihat dari kurang percaya diri siswa saat bertanya dan menunjukkan hasil karyanya, ada yang duduk dipojok yang ramai sendiri, guru menjelaskan materi secara monoton sehingga siswa hanya mendengarkan tanpa mau mengembangkan pengetahuannya, dengan hal ini peserta didik akan sangat tertinggal jauh oleh peserta didik yang aktif di dalam kelas sehingga akan berdampak pada kreativitas dan keaktifan bertanya.<sup>7</sup>

Menurut asumsi penulis, pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat memerlukan metode *card sort* dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih faham materi-materi pendidikan agama islam melalui penerapan metode tersebut, sehingga kegiatan belajar mengajar akan melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi sebagai suatu proses dalam mencapai tujuan pengajaran. Guru sebagai salah satu sumber belajar, berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang aktif dan kreatif, terutama pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yang banyak pembahasan materinya, sehingga kreativitas dan keaktifan bertanya siswa dapat ditingkatkan, karena proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam.

Metode *card sort* baik digunakan untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang hal-hal yang berhubungan dengan proses mengatur sesuatu, proses membuat sesuatu,

---

<sup>7</sup> Berdasarkan hasil wawancara dengan pak Eri Marta, kepala SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto, Pada tanggal 5 Maret 2022

proses pekerjaan sesuatu, proses mengerjakan atau menggunakannya. Komponen-komponen yang membentuk sesuatu dan membandingkan suatu cara dengan cara lain dan untuk mengetahui atau melihat kebenaran sesuatu.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *card sort* terhadap kreativitas belajar dan keaktifan bertanya secara parsial dan simultan pada mata pelajaran PAI siswa kelas Raden Patah Pungging Mojokerto.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Islam Raden Patah Jln. Raden Patah No. 02 Dsn. Bedagas Ds. Tunggalpager Kec. Pungging Kab. Mojokerto Jawa Timur. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Kuasi arti lain dari semu. Penelitian *Quasi Eksperimen Desaign* dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu.<sup>8</sup> Penelitian ini memiliki populasi homogen yakni semua siswa kelas VII SMPI Raden Patah yang berjumlah 48 siswa yang terdiri dari 26 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisa data menggunakan uji analisis deskriptif dan uji prasyarat analisis inferensial.

## HASIL PENELITIAN

### A. Uji Persyaratan Analisis

#### 1. Uji Normalitas Data

Sebelum dilakukan uji hipotesis maka perlu dilakukan uji normalitas data. Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan teknik uji Liliefors dengan melihat hasil nilai Shapiro-wilk. Kriteria dari uji normalitas adalah data berdistribusi normal nilai Shapiro-wilk  $> 0,05$ . Adapun ringkasan uji normalitas dapat dilihat pada tabel 1, sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Data

---

<sup>8</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), hal.16.

**Tests of Normality**

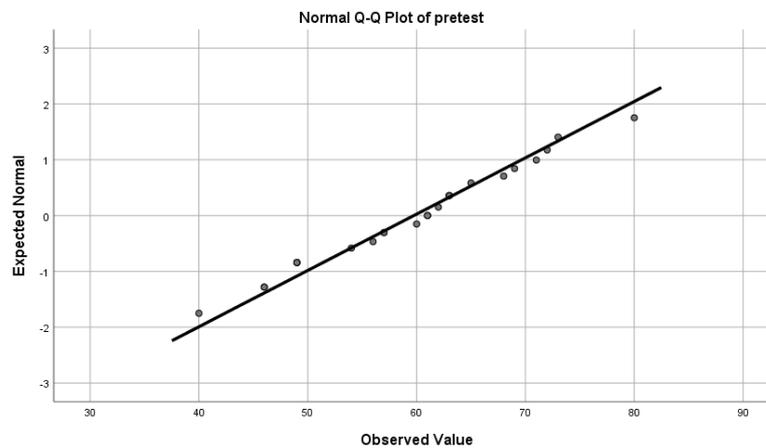
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen	.111	24	.200 <sup>*</sup>	.981	24	.916
Posttest Kelas Eksperimen	.126	24	.200 <sup>*</sup>	.964	24	.523
Pretest Kelas Kontrol	.126	24	.200 <sup>*</sup>	.964	24	.523
Posttest Kelas Kontrol	.108	24	.200 <sup>*</sup>	.974	24	.765

\*. This is a lower bound of the true significance.

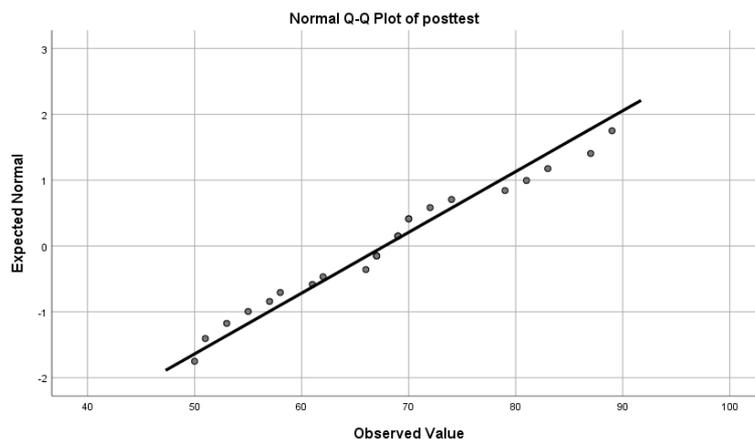
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas data pada tabel 1 maka dapat dilihat bahwa hasil uji Shapiro-wilk pada pretest maupun posttest memiliki signifikansi yang lebih besar daripada 0,05 yaitu pada pretest sebesar 0,916 dan posttest sebesar 0,523 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

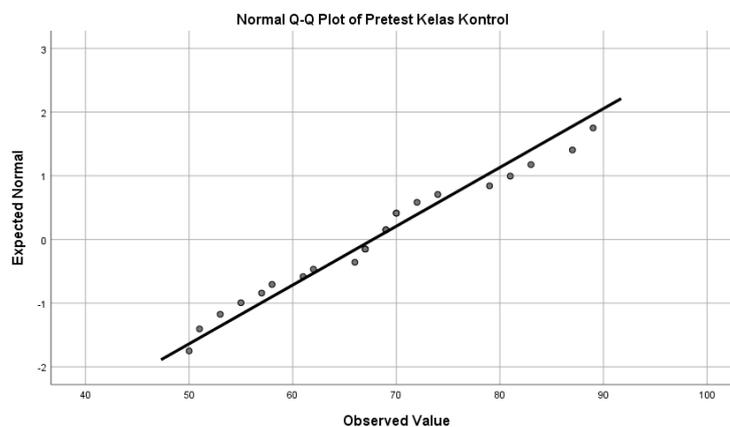
Uji normalitas data juga dapat dilihat dengan melihat Q-Q plots dimana suatu data dapat dikatakan normal apabila data tersebar di sekitar garis. Berikut sebaran data dengan menggunakan Q-Q plots.



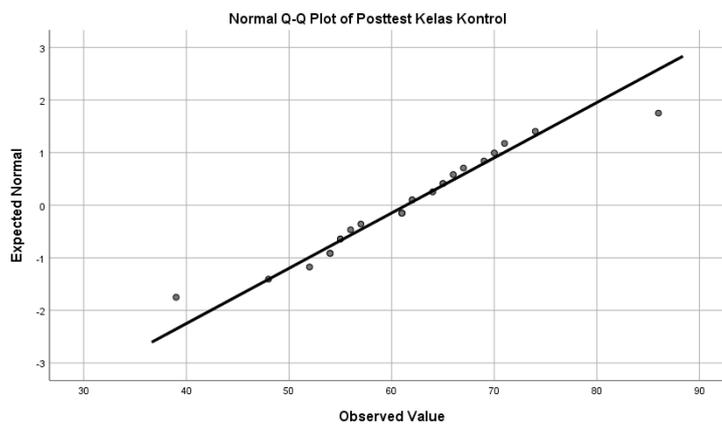
Gambar 1 Sebaran Data Pretest Kelas Eksperimen



Gambar 2 Sebaran Data Posttest Kelas Eksperimen



Gambar 3 Sebaran Data Pretest Kelas Kontrol



Gambar 4 Sebaran Data Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar Q-Q plots maka dapat dilihat bahwa data pretest dan posttest menyebar di sekitar garis dan tidak ada data yang letaknya jauh dari garis sehingga dapat dikatakan bahwa data telah berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai varian yang sama atau tidak. Dikatakan mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen) apabila taraf signifikansinya yaitu  $\geq 0,05$  dan jika taraf signifikansinya yaitu  $< 0,05$  maka data disimpulkan tidak mempunyai nilai varian yang sama/ berbeda (tidak homogen)

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas

### Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.437	1	46	.512
Belajar	Based on Median	.437	1	46	.512
Siswa	Based on Median and with adjusted df	.437	1	45.705	.512
	Based on trimmed mean	.437	1	46	.512

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 2 di atas menunjukkan hasil perhitungan uji homogenitas, diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,512. Karena nilai yang diperoleh dari uji homogenitas taraf signifikansinya  $\geq 0,05$  maka data mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen).

## B. Hasil Pengujian Hipotesis

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independent secara parsial, ditunjukkan oleh Tabel Coefficients. Uji signifikan ini dilakukan dengan cara membandingkan signifikan t hitung yang diperoleh dari hasil perhitungan tabel  $\alpha = 0,05$ .

### 1. Pengaruh metode *card sort* terhadap kreativitas belajar

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t sample berpasangan (*paired sample t test*) untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest setelah menggunakan metode *card sort* pada variabel kreativitas belajar.

Tabel 3 Output *Paired Sample Statistics*

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kreativitas Sebelum	32.08	24	6.100	1.245
	Kreativitas Sesudah	36.50	24	5.934	1.211

Sumber: Data Diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji statistic pada tabel 3 pada pretest dan posttest maka dapat dilihat bahwa mean dari kreativitas belajar sebelum menggunakan metode *card sort* sebesar 32,08 sedangkan untuk mean kreativitas belajar setelah pembelajaran menggunakan metode *card sort* sebesar 36,50 dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa. Untuk standar deviasi atau kedekatan data sampel pada pre test sebesar 6,100 dan post test sebesar 5,934 serta standar error mean untuk pretest sebesar 1,245 dan post test sebesar 1,211.

Nilai rata-rata kreativitas belajar siswa sebelum diberi perlakuan 32,08 < nilai rata-rata kreativitas belajar setelah menggunakan metode *card sort* 36,50 maka artinya secara deskriptif terdapat peningkatan kreativitas belajar setelah menggunakan metode *card sort*. Selanjutnya untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang nyata atau tidak maka dapat dilihat pada hasil uji t test.

Tabel 4 Hasil Output *Paired Samples Correlation*

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Kreativitas Sebelum & Kreativitas Sesudah	24	.551	.005

Sumber: Data Diolah, 2022

Berdasarkan hasil output uji korelasi pada tabel 4 maka hubungan antara kedua data yaitu kreavitas belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode *card sort* diketahui bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,551 dengan nilai signifikasi sebesar 0,005. Karena nilai signifikansi 0,005 < probabilitas 0,05 maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara kreativitas belajar sebelum dan sesudah pemberian metode *card sort*.

Tabel 5 Output Sample test

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Kreativitas Sebelum - Kreativitas Sesudah	-4.417	5.702	1.164	-6.824	-2.009	-3.795	23	.001

Sumber: Data Diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji t test pada tabel 5 maka dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah pemberian metode *sort card* artinya bahwa pengaruh penggunaan metode *card sort* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa sehingga  $H_{a1}$ : Ada pengaruh metode *card sort* terhadap kreativitas belajar pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto diterima dan  $H_0$  ditolak.

**2. Pengaruh metode *card sort* terhadap keaktifan bertanya**

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t sample berpasangan (paired sample t test) untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest setelah menggunakan metode *card sort* pada variabel keaktifan bertanya.

Tabel 6 Output Paired Sample Statistics

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 2	Keaktifan sebelum	27.67	24	4.565	.932
	Keaktifan sesudah	31.25	24	5.431	1.109

Sumber: Data Diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji statistic pada tabel 6 pada pretest dan posttest maka dapat dilihat bahwa mean dari keaktifan bertanya sebelum menggunakan metode *card sort* sebesar 27,67 sedangkan untuk mean keaktifan bertanya setelah pembelajaran menggunakan metode *card sort* sebesar 31,25 dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa. Untuk standar deviasi atau

kedekatan data sampel pada pre test sebesar 4,565 dan post test sebesar 5,431 serta standar error mean untuk pretest sebesar 0,932 dan post test sebesar 1,109.

Nilai rata-rata keaktifan bertanya siswa sebelum diberi perlakuan 27,67 < nilai rata-rata keaktifan bertanya setelah menggunakan metode *card sort* 31,25 maka artinya secara deskriptif terdapat peningkatan keaktifan bertanya setelah menggunakan metode *card sort*. Selanjutnya untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang nyata atau tidak maka dapat dilihat pada hasil uji t test.

Tabel 7 Hasil Output Paired Samples Correlation

		N	Correlation	Sig.
Pair 2	Keaktifan sebelum & Keaktifan sesudah	24	.759	.000

Sumber: Data Diolah, 2022

Berdasarkan hasil output uji korelasi pada tabel 7 maka hubungan antara kedua data yaitu keaktifan bertanya sebelum dan sesudah menggunakan metode *card sort* diketahui bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,759 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 < probabilitas 0,05 maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara keaktifan bertanya sebelum dan sesudah pemberian metode *card sort*.

Tabel 8 Output Sample test

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
2	Keaktifan sebelum - Keaktifan sesudah	-3.583	3.562	.727	-5.087	-2.079	-4.928	23	.000

Sumber: Data Diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji t test pada tabel 8 maka dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah pemberian metode *sort card* artinya bahwa

pengaruh penggunaan metode *card sort* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan bertanya siswa sehingga  $H_{a2}$ : Ada pengaruh metode *card sort* terhadap keaktifan bertanya pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto diterima dan  $H_0$  ditolak.

### 3. Pengaruh metode *card sort* terhadap kreativitas belajar dan keaktifan bertanya

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t sample berpasangan (paired sample t test) untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest setelah menggunakan metode *card sort* pada variabel kreativitas belajar dan keaktifan bertanya.

Tabel 9 Output Paired Sample Statistics

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 3	Kreativitas dan Keaktifan Sevelum	59.75	24	9.914	2.024
	Kreativitas dan Keaktifan sesudah	67.75	24	10.832	2.211

Sumber: Data Diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji statistic pada tabel 9 pada pretest dan posttest maka dapat dilihat bahwa mean dari kreativitas belajar dan keaktifan bertanya sebelum menggunakan metode *card sort* sebesar 59,75 sedangkan untuk mean kreativitas belajar dan keaktifan bertanya setelah pembelajaran menggunakan metode *card sort* sebesar 67,75 dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa. Untuk standar deviasi atau kedekatan data sampel pada pre test sebesar 9,914 dan post test sebesar 10,832 serta standar error mean untuk pretest sebesar 2,024 dan post test sebesar 2,211.

Nilai rata-rata kreativitas belajar dan keaktifan bertanya siswa sebelum diberi perlakuan 59,75 < nilai rata-rata kreativitas belajar dan keaktifan bertanya setelah menggunakan metode *card sort* 67,75 maka artinya secara deskriptif terdapat peningkatan kreativitas belajar dan keaktifan bertanya setelah menggunakan metode *card sort*. Selanjutnya untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang nyata atau tidak maka dapat dilihat pada hasil uji t test.

Tabel 10 Hasil Output Paired Samples Correlation

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 3 Kreativitas dan Keaktifan Sebelum - Kreativitas dan Keaktifan sesudah	24	.681	.000

Sumber: Data Diolah, 2022

Berdasarkan hasil output uji korelasi pada tabel 10 maka hubungan antara kedua data yaitu kreativitas belajar dan keaktifan bertanya sebelum dan sesudah menggunakan metode *card sort* diketahui bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,681 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi  $0,000 < \text{probabilitas } 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara kreativitas belajar dan keaktifan bertanya sebelum dan sesudah pemberian metode *card sort*.

Tabel 11 Output Sample Test

**Paired Samples Test**

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 3	Kreativitas dan Keaktifan Sebelum - Kreativitas dan Keaktifan sesudah	-8.000	8.330	1.700	-11.518	-4.482	-4.705	23	.000

Sumber: Data Diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji t test pada tabel 11 maka dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah pemberian metode *card sort* artinya bahwa pengaruh penggunaan metode *card sort* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas belajar dan keaktifan bertanya siswa sehingga  $H_{a3}$ : Ada pengaruh metode *card sort* terhadap kreativitas belajar dan keaktifan bertanya secara simultan pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto diterima dan  $H_0$  ditolak.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan maka pembahasan hasil uji hipotesis tersebut diuraikan sebagaimana berikut ini:

### 1. Pengaruh metode *card sort* terhadap kreativitas belajar pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto

Kreativitas belajar siswa dapat ditingkatkan salah satunya dengan memilih metode pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini metode *card sort* dipilih untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *card sort* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil respon siswa sebelum dan setelah menggunakan metode *card sort* yaitu yang awalnya 32,08 meningkat menjadi 36,50. Hasil penelitian menunjukkan terdapat korelasi antara kreativitas sebelum dan sesudah menggunakan metode *card sort* yaitu sebesar 0,551 dengan signifikansi sebesar 0,005 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05. Selain itu, berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,005 dimana nilai tersebut kurang dari probabilitas 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode *card sort*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sakti, 2012)<sup>9</sup> dimana penggunaan metode *card sort* dapat meningkatkan kreativitas siswa karena metode *card sort* mengajak siswa untuk secara aktif menggunakan otaknya baik dalam menggunakan ide pokok dari materi maupun memecahkan persoalan<sup>10</sup> sehingga diharapkan nantinya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar.

### 2. Pengaruh metode *card sort* terhadap keaktifan bertanya pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto

Keaktifan bertanya siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang mendorong siswa agar aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan bertanya siswa setelah menggunakan metode *card sort* dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil respon siswa terhadap

---

<sup>9</sup>Bunthas Permata Sakti, *Penerapan Model Card Sort Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gedangsari Gunungkidul*, (Yogyakarta: UIN Yogyakarta, 2012).

<sup>10</sup> *Ibid.*

keaktifan bertanya sebelum dan setelah menggunakan metode *card sort* yaitu yang awalnya 27,67 meningkat menjadi 31,25. Hasil penelitian menunjukkan terdapat korelasi antara keaktifan bertanya sebelum dan sesudah menggunakan metode *card sort* yaitu sebesar 0,759 dengan signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05. Selain itu berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari probabilitas 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan bertanya sebelum dan sesudah menggunakan metode *card sort*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lailiyah (2021) dimana penggunaan metode *card sort* dapat meningkatkan keaktifan bertanya dan prestasi belajar siswa.<sup>11</sup> Hal ini dikarenakan metode *card sort* mengajak peserta didik untuk turut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran dimana metode ini menerapkan pembelajaran kolaboratif sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa berdiskusi, mempresentasikan hasil diskusinya, serta dapat mengutarakan pendapatnya.<sup>12</sup>

### **3. Pengaruh metode *card sort* terhadap kreativitas belajar dan keaktifan bertanya pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto**

Berdasarkan hasil uji statistik menunjukkan bahwa metode *card sort* berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas belajar dan keaktifan bertanya. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil respon siswa terhadap kreativitas belajar dan keaktifan bertanya sebelum dan setelah menggunakan metode *card sort* yaitu yang awalnya 59,75 meningkat menjadi 67,75. Hasil penelitian menunjukkan terdapat korelasi antara kreativitas belajar dan keaktifan bertanya sebelum dan sesudah menggunakan metode *card sort* yaitu sebesar 0,681 dengan signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05. Selain itu berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari probabilitas 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara reativitas belajar dan keaktifan bertanya sebelum dan sesudah menggunakan metode *card sort*.

---

<sup>11</sup> Mufidatul Lailiyah, *Pengaruh Metode Card Sort Terhadap Keaktifan Dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Fiqih Bab Puasa Fardlu Kelas VIII di MTs Nusantara Sukolilo Sukodadi Lamongan*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2021)

<sup>12</sup> Iis Amelia, *Pengaruh Metode Card Sort Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, (Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah, 2013).

Metode *card sort* dapat meningkatkan kreativitas belajar dan keaktifan siswa dikarenakan ketika menggunakan metode ini siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui interaksi atau kerjasama dengan kelompoknya secara kooperatif dimana hal tersebut dapat meningkatkan aspek-aspek dalam indikator kreativitas belajar maupun keaktifan bertanya.

## **KESIMPULAN**

1. Terdapat pengaruh secara signifikan antara metode *card sort* terhadap kreativitas belajar pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto dimana dibuktikan dengan uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi 0,005 yang artinya nilai tersebut kurang dari 0,05
2. Terdapat pengaruh secara signifikan antara metode *card sort* terhadap keaktifan bertanya pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto dimana dibuktikan dengan uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi 0,000 yang artinya nilai tersebut kurang dari 0,05
3. Terdapat pengaruh secara signifikan antara metode *card sort* terhadap kreativitas belajar dan keaktifan bertanya secara simultan pada mata pelajaran PAI siswa SMPI Raden Patah Pungging Mojokerto dimana dibuktikan dengan uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi 0,000 yang artinya nilai tersebut kurang dari 0,05

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amelia, Iis. 2013. *Pengaruh Metode Card Sort Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hariyani dan Indaria Tri. 2015. *Hubungan Keaktifan Bertanya dengan Berpikir Kreatif pada Siswa SMPN 1 Taman Sidoarjo*. Surabaya: Digilib UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.

Lailiyah, Mufidatul. 2021. *Pengaruh Metode Card Sort Terhadap Keaktifan Dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Fiqih Bab Puasa Fardlu Kelas VIII di MTs Nusantara Sukolilo Sukodadi Lamongan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung.

Sakti, Bunthas Permata. 2012. *Penerapan Model Card Sort Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gedangsari Gunungkidul*. Yogyakarta: UIN Yogyakarta.

Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Pranamedia.

Silberman, Mel. 2007. *Active Learning*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.