

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP  
HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA TEMA BENDA  
DI SEKITARKU DI KELAS III SDN 38 MATARAM**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

**ROSIDAH**  
**NIM: 116180106**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK  
PADA TEMA BENDA DI SEKITARKU DI KELAS III  
SDN 38 MATARAM**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Senin, 18 Januari 2021

**Dosen Pembimbing I**

  
**Hajjaturrahmah, M.Pd**  
NIDN. 0804048501

**Dosen Pembimbing II**

  
**Nursina Sari, M.Pd**  
NIDN. 0825059102

**Menyetujui:**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**KETUA PROGRAM STUDI**

  
**Hajjaturrahmah, M.Pd**  
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK  
PADA TEMA BENDA DI SEKITARKU DI KELAS III  
SDN 38 MATARAM

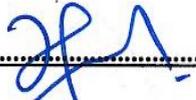
Skripsi Atas Nama Rosidah Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Senin, 01 Februari 2021

Dosen Penguji:

1. Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

(Ketua)

(.....)  


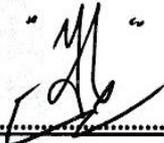
2. Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd  
NIDN. 0823078802

(Anggota)

(.....)  


3. Yuni Mariyati, M.Pd  
NIDN. 0806068802

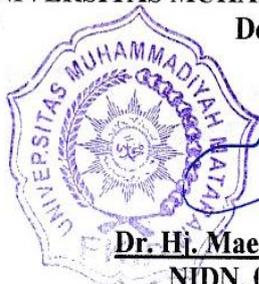
(Anggota)

(.....)  


Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,



Dr. Hj. Maemunah, S.Pd.,MH  
NIDN. 0802056801



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

## UPT. PERPUSTAKAAN

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

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

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

### SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

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

Nama : Rosidah  
NIM : 116180106  
Tempat/Tgl Lahir : Dompu, 25 September 1997  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 08234013146 /rosidahmandate@gmail.com  
Judul Penelitian : -

Pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada tema benda disekitarku dikelas III SDN 38 Mataram

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 46%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya *bersedia menerima sanksi* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

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

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 17 Maret 2021

Penulis

METERAI  
TEMPEL  
23878AHF913622008  
6000  
ENAM RIBURUPIAH  
Rosidah  
NIM. 116180106

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos.,M.A.  
MIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASIKARYA ILMIAH**

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

Nama : Rondah  
NIM : 116180106  
Tempat/Tgl Lahir : Pompu, 25 September 1997  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 08234013146 / rondahmandane@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI

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

Pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada tema benda disekitarku kelas III SDN 38 Mataram.

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

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

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 17 maret 2021

Penulis



Rondah  
NIM. 116180106

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Rosidah

NIM : 116180106

Alamat : Pagesangan

Memang benar Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Tema Benda Di Sekitarku Di Kelas III SDN 38 Mataram”** adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

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

Jika di kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekana dari pihak manapun.

Mataram, 18 Januari 2021

Yang membuat pernyataan,



NIM 116180106

## MOTTO

“Jangan tuntutan Allah SWT karena tertundanya keinginanmu, tapi tuntutan dirimu karena menunda adabmu kepada Allah SWT.”



## PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Skripsi ini akan ku persembahkan untuk semua yang telah berjasa dalam hidupku yaitu:

1. Terima kasih banyak kepada Allah SWT berkat kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat merasakan sebuah arti dari perjuangan hidup.
2. Keluarga besarku, khususnya Ayahku tercinta Mardan dan Ibuku Ante atas do'a, kasih sayang dan pengorbanannya selama ini dalam mengiringi langkahku, sehingga anaknda dapat menjadi seperti ini serta dukungan moral maupun materi, sehingga penulis dapat merasakan kebahagiaan tak terhingga dan menyelesaikan studi.
3. Saudara laki-lakiku (Arifudin, Jihan, Fajeri Dan Riski Aditia), terima kasih banyak sudah memberi ku dukungan berupa moral maupun materi dan motivasi dari kalian sehingga aku dapat menyelesaikan studi.
4. Teruntuk dosen pembimbing I ibu Haifaturrahmah, M.Pd dan pembimbing II ibu Nursina Sari, M.Pd, yang telah membantu dan membimbing sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dosen-dosen tercinta, seluruh keluarga besar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Untuk temanku tercinta sekaligus saudara di kota rantauan ( Kiki, Widia, Ayu, Fitri, dan Ana) terima kasih sudah berjuang sama-sama menyelesaikan skripsi, disaat duka maupun bahagia selalu memberikan motivasi dan dukungan.
7. Teman-teman PGSD angkatan 2016 yang tidak dapat disebut satu persatu yang selalu membantu dan memberi dukungan serta kebersamaan selama ini. Terima kasih dan tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi.
8. Untuk almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat, Taufik, Hidayat-Nya dan serta tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang, sehingga penulis akhirnya menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Tema Benda Di Sekitarku Di Kelas III SDN 38 Mataram.”**

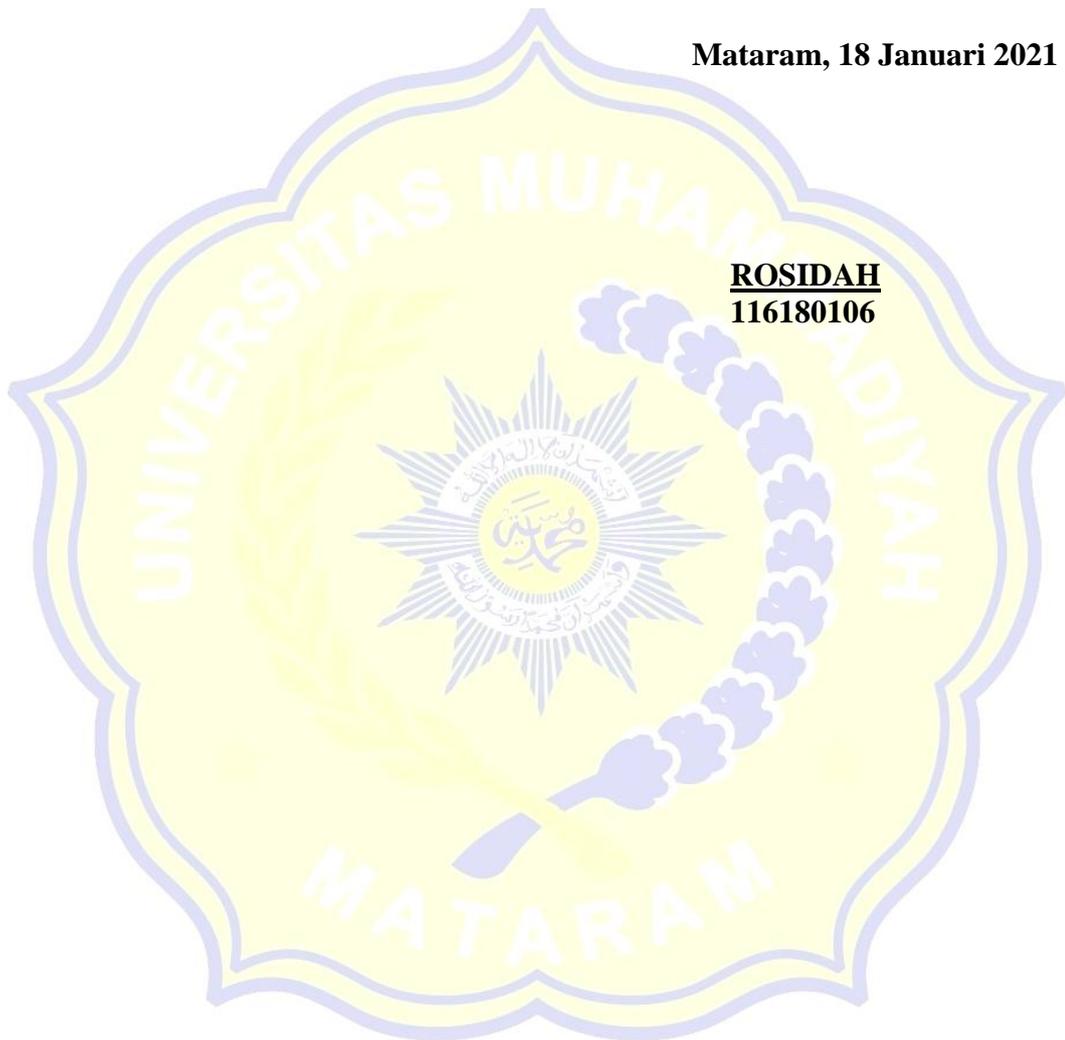
penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr, H. Arsyad Abd Gani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd, M.H, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD, sekaligus pembimbing ke I.
4. Ibu Nursina Sari, M.Pd, selaku pembimbing ke II.
5. Kedua orang tua, sahabat-sahabat, dan pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

**Mataram, 18 Januari 2021**

**ROSIDAH**  
**116180106**



Rosidah. 2021. “**Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Tema Benda Di Sekitarku Di Kelas III SDN 38 Mataram** “. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Hifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing 2 : Nursina Sari, M.Pd

### ABSTRAK

Kartu bergambar merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Media menggunakan kartu bergambar yang diperlihatkan pada anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rumusan dari penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada tema benda di sekitarku di kelas III SDN 38 Mataram?. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen, sampel digunakan adalah 20 peserta didik terdiri dari kelas III A 10 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan III B 10 peserta didik sebagai kelas kontrol, sedangkan teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Uji coba instrument yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal, sedangkan analisis data menggunakan uji normaitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus *independen samplet-test* dan uji NGain

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada tema benda di sekitarku di kelas III SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021, yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $74,242 > 2.101$   $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, dengan perbandingan nilai rata-rata hasil posttes kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu  $91,6 > 73,5$ .

**Kata Kunci:** Media kartu bergambar, Hasil belajar kognitif peserta didik

Rosidah. 2021. " **The Effect of Using Picture Card Media on Students' Cognitive Learning Outcomes in Class III SDN 38 Mataram on the Themes of Things Around Me**". A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Hifaturrahmah, M.Pd  
Second Supervisor : Nursina Sari, M.Pd

### ABSTRACT

Picture cards are small cards with images, text, or symbols on them that are used to remind or direct students to something relevant to the image. Children's media, such as photo cards, will encourage them to be more involved and engage with their surroundings, which can help them learn more effectively. The study question is: What is the impact of using picture card media on students' cognitive learning outcomes in class III SDN 38 Mataram on the theme of objects around me? This is an experimental testing procedure, The sample size was 20 students, with 10 students from class III A as the experimental class and 10 students from class III B as the control class, and data was collected using observation, measurements, and documentation. The validity test, reliability test, difficulty level test, and distinguishing power test were used in the testing, while the normality test, homogeneity test, and t test using the independent samplet-test and NGain test were used in the data analysis.

The findings of this study show that using picture card media has an impact on students' cognitive learning outcomes in class III SDN 38 Mataram Academic Year 2020/2021 on the theme of objects *Around Me*. The results of hypothesis testing show that  $H_0$  is rejected when  $t_{count} > t_{table}$  is  $74.242 > 2.101$ .  $H_a$  is acknowledged when the mean value of the experimental class's posttest results is greater than the control class's, namely  $91.6 > 73.5$ .

**Keywords:** *Picture Card Media, Students' Cognitive Learning Outcomes*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian . .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	8
2.2 Kajian Teori .....	9
2.2.1 Media Pembelajaran .....	9
2.2.2 Kartu Bergambar .....	14
2.2.3 Hasil Belajar .....	19
2.2.4 Pembelajaran Tematik .....	23
2.2.5 Tema Benda Di Sekitarku .....	28
2.3 Kerangka Berpikir.....	28
2.4 Hipotesis . .....	31

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	33
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
3.3 Populasi dan Sampel .....	34
3.3.1 Populasi.....	34
3.3.2 Sampel.....	35
3.4 Variabel penelitian .....	36
3.4.1 Variabel <i>Independen</i> (variable bebas).....	36
3.4.2 Variabel <i>Dependen</i> (variabel terikat).....	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.5.1 Teknik Observasi .....	37
3.5.2 Teknik Tes.....	38
3.5.3 Teknik Dokumentasi .....	38
3.6 Instrumen Penelitian .....	38
3.6.1 Lembar Observasi .....	39
3.6.2 Lembar Soal .....	44
3.6.3 Dokumentasi .....	48
3.7 Teknik Analisis Data .....	48
3.7.1 Uji Coba Instrumen .....	48
3.7.2 Uji Prasyarat .....	52
3.7.3 Uji Hipotesis .....	55
3.7.4 Analisi Hasil Belajar Uji Gain .....	55

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	56
4.1.1 Lokasi Penelitian.....	56
4.1.2 Subjek Penelitian .....	57
4.2 Deskripsi Data Penelitian.....	57
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Uji Instrumen.....	57
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Uji Prasyarat.....	62
4.2.3 Hasil Uji Hipotesis .....	63
4.2.4 Data Pelaksanaan Penelitian .....	65

4.3 Pembahasan.....	68
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	71
5.2 Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Table 3.1 Desain Penelitian.....	33
Table 3.2 Populasi dan Sampel .....	35
Tabel 3.3 Sampel Peserta Didik Kondisi Covid-19 .....	36
Table 3.4 Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran .....	37
Table 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen .....	39
Table 3.6 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol .....	42
Table 3.7 Kisi-Kisi Lembar Soal Pilihan Ganda.....	44
Tabel 3.8 Kriteria Gain Score .....	55
Tabel 4.1 Deskripsi Subjek Penelitian di SD Negeri 38 Mataram.....	57
Tabel 4.2 Hasil Validitas Butir Soal .....	58
Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas Soal.....	59
Tabel 4.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran soal .....	59
Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Beda Soal .....	60
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas .....	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	63
Tabel 4.8 Independent Samples Test .....	64
Tabel 4.9 Hasil Media Kartu Bergambar .....	65
Tabel 4.10 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol .....	66
Tabel 4.11 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kartu Bergambar .....	18
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir .....	31
Gambar 4.1 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Control .....	67
Gambar 4.2 Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	68



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan nasional merupakan salah satu faktor paling strategis dan penting dalam pembentukan dan penyiapan sumber daya manusia demi terwujudnya masyarakat madani yang berkualitas. Pendidikan merupakan Secara sadar dan sistematis berupaya untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan moralitas yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, negara, dan bangsa (UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional). Hal ini menjelaskan bahwa ranah pendidikan adalah ujung tombak yang mempengaruhi berkembangnya suatu Bangsa dan Negara dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan profesionalitas. Dalam bidang pendidikan, peran guru merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan dan tugas belajar sekolah. Dalam proses pembelajaran yang baik terjadi komunikasi antara guru dan siswa sebagai peserta didik (Sudjana, 2000).

Proses pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 akan membuat peserta didik akan mendapatkan pengalaman langsung, setelah pelatihan, mereka dapat menemukan ilmu yang mereka pelajari ketika pendidik menjadi integrator, peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan secara keseluruhan, sehingga pembelajaran menjadi efektif bagi peserta didik itu sendiri. Selain itu, pemerintah juga menekankan pada penggunaan metode saintifik dalam proses pembelajaran. Pendidik harus mampu menciptakan kesempatan belajar yang positif dengan mengamati, bertanya, mencoba, menalar, dan

mengkomunikasikan kegiatan yang berkaitan dengan materi yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran.

Pelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran ke dalam bentuk tema, seperti pada tema 3 benda di sekitarku subtema 1 aneka benda di sekitar kita di kelas III SD, yang terdiri dari beberapa mata pelajaran seperti, Bahasa Indonesia, Matematika dan PKn. Menurut Trianto (2011: 39) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberi pengalaman belajar yang berarti untuk peserta didik.

Pada proses belajar terbagi menjadi beberapa tipe belajar, ada yang visual, audio dan kinestetik. Tipe belajar visual adalah tipe belajar yang fokus pada penglihatan. Dimana tipe belajar visual lebih suka belajar menggunakan warna-warna, garis, maupun bentuk. Tipe belajar audio adalah tipe belajar lebih focus pada pendengarannya sebagai sarana menerima informasi dan pengetahuan. Cara belajar ini lebih mudah mengingat sesuatu daripada mendengarnya. Tipe belajar kinestetik adalah seseorang yang dapat menemukan bahwa tidak hanya mempelajari buku tetapi juga mempraktikannya juga sehingga mudah untuk mempelajari sesuatu

Adapun Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu faktor penggunaan metode, strategi dan media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai alat komunikasi untuk membantu guru menyampaikan informasi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerimanya selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 38 Mataram bahwaselama ini guru menggunakan media, tetapi medianya kurang komunikatif, kurang berinovasi dan kurang menarik, sehingga pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan media yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga mengakibatkan menurunnya hasil belajar peserta didik dimana masih banyak peserta didik dari kelas I-VI yang belum mencapai ketuntasan minimum (KKM) seperti yang terjadi di kelas III dapat dilihat dari hasil belajar, dari 32 peserta didik hanya 66% yang mencapai ketuntasan minimum. Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yakni kurangnya inisiatif guru dalam memberikan bimbingan pada tiap-tiap pesera didik yang kurang aktif dalam menanggapi pelajaran, sehingga peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya hasil belajar aspek kognitif peserta didik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, pendidik dapat menyesuaikan kondisi kelas dan memotivasi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran, serta membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menarik minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sesuaikan dengan konten yang dikomunikasikan pendidik kepada peserta didik. Oleh karena itu, dapat dimaklumi bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan membosankan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara lebih kreatif dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik berani mengungkapkan pandangan yang sesuai dengan topik yang dibahas dan diharapkan dapat meningkat hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif dalam mempelajari tematik dengan tema benda di sekitarku. Media pembelajaran yang akan peneliti gunakan dalam pelajaran tematik. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan

karakteristik perkembangan kognitif peserta didik menurut piaget dalam (Fita: 2013 - 4) anak usia 7-12 tahun berada dalam tahap operasional konkrit yaitu anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkrit namun belum dapat menangkap sesuatu yang abstrak. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, serta lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Tidak hanya guru saja yang dapat menciptakan situasi di dalam ruangan kelas, tetapi peserta didik juga ikut aktif di dalamnya.

Melalui penggunaan media peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang mengandung aspek kognitif, selain itu juga media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas karena media merupakan sarana pengalaman yang dilakukan secara langsung oleh peserta didik. Penggunaan media juga dapat menarik minat serta motivasi peserta didik sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut. Media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan dipelajari tentunya sangat baik untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti penggunaan media kartu bergambar menurut Fita (2013: 96) pembelajaran menggunakan kartu bergambar yang diperlihatkan pada anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berarti penggunaan media kartu bergambar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan hal tersebut sudah terdapat beberapa peneliti yang menggunakan media kartu bergambar sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Almaghfiroh (2018) pengaruh penggunaan Media kartu bergambar hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Candi Pari 1 Sidoarjo. Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan, oleh karena itu dari hasil perhitungan yang diperoleh

uji t diperoleh hasil uji t sebesar 3,328 dan dibandingkan dengan t tabel 1,706 dapat diketahui. Disimpulkan bahwa  $H_a$  Diterima tetapi  $H_o$  ditolak yang artinya penggunaan media kartu bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sosial. Menurut jumlah kuadrat Eta yang dihitung adalah  $0,29 > 0,14$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan perhitungan tersebut dapat ditarik pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 1 Sidoarjo.

Peneliti yang kedua dilakukan oleh Iska Widia Renny (2013) yang berjudul pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas disiplin dan motivasi siswa (88,46), interaksi siswa-mitra (79,81) dan keterampilan komunikasi siswa (69,23) mengalami peningkatan. Sebagian besar siswa bereaksi positif terhadap penggunaan media kartu bergambar, dan kemampuan berpikir kritis siswa juga meningkat, dengan rata-rata N gain 51,67. Oleh karena itu, penggunaan media kartu bergambar untuk pembelajaran berdampak pada kemampuan berpikir kritis siswa.

Dari beberapa penelitian penggunaan media kartu bergambar yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media kartu bergambar pada pembelajaran tematik yang terdiri dari 3 muatan yakni Bahasa Indonesia, Matematika dan PKn dengan tema benda di sekitarku pada pembelajaran tematik kelas III SD dengan menggunakan media kartu bergambar yang menarik dimana di kartu bergambar terdapat gambar yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga peneliti mengakat judul yaitu “ Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Tema Benda Di Sekitarku Di Kelas III SDN 38 Mataram.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimana pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada tema benda di sekitarku di kelas III SDN 38 Mataram”?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada tema benda di sekitarku di kelas III SDN 38 Mataram.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Adapun manfaat secara teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah khasana keilmuan bagi sarana belajar terutama dalam pembelajaran tematik.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi Peserta Didik, penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.
- 2) Bagi Pengajar, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media untuk memudahkan dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini memprediksi bahwa SDN 38 Mataram dapat menggunakan media kartu bergambar di semua mata kuliah, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran.

- 4) Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan dan memperoleh gelar sarjana di bidang pendidikan.
- 5) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan penelitian serupa di bidang pendidikan.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Yang Relevan**

Penelitian relevan merupakan penelitian sebelumnya yang dilakukan sebelum penelitian ini, dan penelitian sebelumnya memberikan dukungan terhadap penelitian ini. Penelitian yang telah diselesaikan sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Almaghfiroh (2018) pengaruh penggunaan Media kartu bergambar hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Candi Pari 1 Sidoarjo. Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh penggunaan dari penggunaan media kartu bergambar, oleh karena itu dari hasil perhitungan uji t diperoleh hasil uji t sebesar 3,328 dan dibandingkan dengan t table sebesar 1,706, dapat disimpulkan  $H_a$  Diterima,  $H_0$  ditolak yang artinya penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPS berdampak pada pengaruh belajar siswa. Jumlah berdasarkan kuadrat dari Eta yang dihitung adalah  $0,29 > 0,14$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan perhitungan tersebut dapat ditarik pengaruh penggunaan media kartu grafis terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 1 Sidoarjo.

Persamaan penelitian Almaghfiroh dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan media kartu bergambar dalam pembelajaran dan terdapat hasil belajar kognitif dan merupakan penelitian eksperimen. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Almaghfiroh yaitu terdapat pada materi pembelajaran dimana Almaghfiroh menggunakan muatan ips di kelas IV SDN Candi Pari 1 Sidoarjo, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang menggunakan pembelajaran tematik di kelas III SDN 38 Mataram.

2. Iska Widia Renny (2013) yang berjudul Dampak penggunaan media kartu bergambar terhadap keterampilan berpikir kritis. Menurut hasil penelitian ini, hasil penelitian menunjukkan aktivitas disiplin dan motivasi siswa (88,46), interaksi siswa-mitra (79,81) dan keterampilan komunikasi siswa (69,23) meningkat. Sebagian besar siswa memberi tanggapan positif penggunaan media kartu bergambar. Keterampilan berpikir kritis siswa juga meningkat, dengan perolehan N rata-rata 51,67. Oleh karena itu, penggunaan kartu bergambar untuk pembelajaran berpengaruh pada peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Iska Widia Renny dengan yang dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu sama-sama menggunakan media kartu bergambar dan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Perbedaan penelitian Iksa Widia Renny dengan peneliti sekarang terdapat ada muatan pelajaran, dan variabel terikat dimana Iksa Widia Renny menggunakan muatan IPA di kelas X di SMA 2 Bandar Lampung sedangkan peneliti sekarang menggunakan mata pelajaran tematik di kelas III SDN 38 Mataram. Variabel terikat yang terdapat pada penelitian Iksa Widia Renny yaitu keterampilan berpikir kritis, sedangkan pada peneliti sekarang yaitu hasil belajar kognitif.

## **2.2 Kajian Teori**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Arsyad (2013: 3) menjelaskan bahwa “kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Jadi

media pembelajaran merupakan perantara bagi guru ke peserta didik untuk mempermudah dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Sementara menurut Kustandi dan Sudjipto (2013: 8-9), “media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan memperjelas makna informasi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Sempurna”. Selain itu media pembelajaran juga merupakan sarana untuk meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam kegiatan mengajar, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat agar efektif saat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan efektif kalau ada media pembelajaran yang dijadikan sebagai memperjelas makna dari pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran memang membutuhkan media pembelajaran untuk membantu dan mempermudah dalam proses penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik ke peserta didik. Menurut Suryani dan Agung (2012: 136), media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar dan sarana penyampaian informasi dari sumber belajar kepada penerima informasi belajar / siswa.

#### 2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran yang menggunakan media memiliki banyak manfaat. Menurut Arsyad (2013: 29-30), manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran; 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan

membimbing perhatian anak, mengarah pada motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan, dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; 3) Media pembelajaran dapat mengatasi kendala sensorik, ruang dan waktu; dan 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang kejadian di lingkungannya, dan dapat langsung berinteraksi dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Menurut Supentanginingrum (2013: 321) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan minat dan interaksi siswa, serta meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga, 2) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun, 3) Membentuk sikap positif dalam materi dan proses pembelajaran, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, 4) Materi abstrak konkrit membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia, menampilkan objek pembelajaran ke kelas berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya, serta meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

Selanjutnya Menurut penelitian Daryanto (2010: 40) peran media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Memperjelas informasi agar tidak terlalu umum, 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan indera, 3) Merangsang semangat belajar, 4) Biarkan anak-anak belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan kemampuan visual, auditori dan kinestetik mereka, 5) Memberikan stimulus yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, 6) Dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

### 2.2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya adalah alat dan/atau sarana yang membantu guru dalam menyampaikan bahan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Media sangat beranekagaram dan dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2015:35-36) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media teknologi mutakhir dan media tradisional.

#### 1) Pilihan Media Tradisional

- (1) Gambar statis yang diproyeksikan: proyeksi buram (tidak terlihat), proyeksi overhead, slide, film
- (2) Efek visual non-proyeksi: gambar, poster, foto, obrolan, bagan, diagram, pameran, panel foto, panel bulu
- (3) Audio: Rekaman CD, kaset tape, reel, kaset tape Presentasi multimedia: slideshow plus suara (tape), banyak gambar
- (4) Proyeksi visual dinamis: film, TV, video
- (5) Materi cetakan: buku teks, modul, teks terprogram, buku kerja, jurnal ilmiah, jurnal, catatan kuliah
- (6) Game: teka-teki, simulasi, permainan papan
- (7) Realia: model, spesimen (contoh), kemampuan manuver (peta, boneka).

#### 2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- (1) Media berbasis telekomunikasi: telekomunikasi, kuliah jarak jauh.
- (2) Media berbasis mikroprosesor: instruksi dengan bantuan komputer, permainan komputer, sistem tutor cerdas, interaktif, hypermedia, CD-ROM (video).

Sedangkan menurut Sri Anita Wiryawan dan Nurhadi (Agung Suriyani, 2012: 140-143), media dibagi menjadi lima jenis antara lain:

1) Media visual

(1) Media gambar diam (gambar diam) dan grafik: garik, bagan.

(2) Peta, bagan, poster

(3) Papan media; papan tulis, papan flanel, papan tempel, papan pameran

(4) Media dengan proyeksi: slide, pita film, proyektor onerhead, transparansi, dan mikrofilm.

2) Media audio: alat perekam kaset, radio

3) Media audiovisual:

TV, kaset vide

4) Benda Asli dan Orang: Specimen, Moleck-up, Diorama, Laboratorium diluar sekolah, Museum, Lingkungan sebagai Media Pembelajaran

Menurut beberapa pendapat para ahli, media pembelajaran merupakan suatu metode penyampaian informasi pembelajaran melalui model pembelajaran langsung yaitu cara guru berperan sebagai penyebar informasi, dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media berdasarkan materi dan materi. karakteristik siswa. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa dapat merangsang aktivitas belajar peserta didik, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang bermanfaat dan efektif, serta mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan guru.

## 2.2.2 Kartu Bergambar

### 2.2.2.1 Pengertian Media Kartu Bergambar

Arsyad (2011:119) *flash card* atau kartu bergambar merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu bergambar biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu-kartu tersebut dapat menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

Selain itu Nurseto (2011: 26) menyatakan media kartu bergambar (*flash card*) merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar. Gambar dibuat dengan tangan atau foto, menggunakan kertas foto atau gambar yang sudah ada, kemudian ditempelkan pada kartu. Menurut Indriana (2011: 68), kartu bergambar adalah media visual (sudut pandang). Media semacam ini juga dapat digunakan untuk kelas besar dan kecil serta pembelajaran individu. *Flash card* merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar yang ukurannya kira-kira sebesar *postcard* atau 25x30cm. Gambar yang ditampilkan di media merupakan gambaran tangan atau foto yang sudah ada dan sudah ditempel di kartu.

### 2.2.2.2 Ciri-Ciri Media Kartu Bergambar

Menurut Arsyad (2011: 120), ciri-ciri media kartu bergambar adalah sebagai berikut:

- 1) Kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang efektif
- 2) Memiliki dua sisi, depan dan belakang.
- 3) Bagian depan berisi gambar atau simbol.
- 4) Bagian belakang berisi definisi, deskripsi, jawaban atau deskripsi.
- 5) Sederhana dan mudah dilakukan.

Media pembelajaran kartu bergambar digunakan untuk membantu mengingatkan atau membimbing siswa untuk memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan gambar, teks atau simbol yang ada pada kartu tersebut, serta merangsang pemikiran dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi efisien. Kartu bergambar menampilkan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan pengguna.

### 2.2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Kartu Bergambar

Kelebihan kartu bergambar menurut Sadiman dkk. (2011: 29) antara lain: 1) Ini bersifat konkret dan menunjukkan subjek lebih realistis daripada media verbal. 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, benda, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu memungkinkan untuk membawa peserta didik ke benda atau peristiwa tersebut. 3) Keterbatasan pengamatan kita bisa diatasi. 4) Dapat

mengklarifikasi masalah di bidang dan kelompok umur apa pun untuk mencegah kesalahpahaman. 5) Harga murah, mudah didapat dan digunakan tanpa peralatan khusus

Kekurangan atau kelemahan media kartu bergambar adalah sebagai berikut:

- 1) Hanya pengertian visual yang ditekankan, dan efeknya buruk saat menafsirkan gambar yang kompleks.
- 2) Jumlah kelompok besar terbatas.

Media kartu bergambar Susiliana dan Riyana (2008: 94) memiliki banyak keunggulan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Nyaman untuk dibawa, ukurannya kecil, dapat dimasukkan ke dalam saku meskipun ada di dalam saku, sehingga tidak membutuhkan banyak tempat, dan dapat digunakan dimana saja, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 2) Praktis Terlihat dari cara produksi dan penggunaan media kartu grafis yang sangat praktis, dalam menggunakan media ini pendidik tidak perlu menggunakan keahlian khusus, dan media ini tidak memerlukan listrik.
- 3) Fitur media kartu gambar yang mudah diingat adalah pesan singkat ditampilkan pada setiap kartu yang ditampilkan.
- 4) Media kartu bergambar yang menarik dapat digunakan melalui permainan.

Kekurangan media kartu bergambar antara lain:

- 1) Sulit untuk menunjukkan rasa gerakan di media.
- 2) Tanpa perawatan yang benar, media kartu gambar mudah rusak

dan hilang.

Hanisan (2016: 67) berpendapat bahwa keunggulan media kartu bergambar adalah sebagai berikut: 1) Ide abstrak dapat ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih konkret. 2) Mudah didapat, baik dari buku, internet, majalah atau surat kabar. 3) Sangat mudah digunakan karena tidak membutuhkan peralatan. 4) Relatif murah dan mudah dibuat. 5) Dapat digunakan dalam kursus dan area pembelajaran di semua tingkatan. 6) Lebih mudah memberikan pemahaman dan pemahaman kepada siswa. 7) Siswa akan ingat menjadi lebih muda karena mereka melihat foto.

Kekurangan media kartu bergambar adalah sebagai berikut. 1) Terkadang terlalu kecil untuk mewakili kelas besar. 2) Siswa tidak selalu tahu bagaimana mengartikan gambar. 3) Tidak bisa memberi kesan pada orang terkait dengan tindakan, emosi atau suara.

#### 2.2.2.4 Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Bergambar

Penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran merupakan suatu proses, yaitu bagaimana menggunakan kartu pembelajaran efektif yang berisi gambar, teks atau simbol untuk membantu merangsang pemikiran dan minat belajar 30 siswa. Menurut Buttner (2013: 2), langkah media kartu bergambar adalah menyediakan sekumpulan media kartu bergambar yang berisi berbagai kata atau gambar untuk siswa dalam pembelajaran kelompok, menuntut siswa untuk secara kreatif menggunakan semua kartu bergambar untuk menulis kalimat, pertanyaan dan kalimat. Tentukan apakah pertanyaannya benar atau salah, atau tulis kosakata yang tertera di kartu.



**Gambar 2.1 Kartu Bergambar**

Selain itu menurut Indriana (2011: 138) langkah-langkah penggunaan media kartu grafis adalah sebagai berikut.

- 1) Susunan kartu diletakkan di dada, menghadap siswa.
- 2) Setelah menyelesaikan penjelasan, ambil kartu satu per satu.
- 3) Berikan kartu penjelasan kepada siswa yang dekat dengan pendidik.  
Mintalah siswa mengamati kartu tersebut, kemudian meneruskannya kepada siswa lain sampai semua siswa mengamatinya.
- 4) Jika presentasi menggunakan metode permainan, maka dapat diselesaikan dengan cara berikut:
  - a. Tempatkan kartu secara acak di dalam kotak yang jauh dari siswa.
  - b. Mempersiapkan siswa yang akan mengikuti kompetisi.
  - c. Guru menginstruksikan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks atau simbol sesuai petunjuk.
  - d. Setelah menerima kartu tersebut, siswa tersebut kembali ke posisi semula.

e. Siswa menjelaskan isi kartu.

Menurut pendapat para ahli, media kartu bergambar merupakan salah satu jenis media pembelajaran, berupa kartu yang berisi gambar dan teks, ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dan dapat dibuat atau digunakan yang sudah jadi. Media kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan berbagai aspek, seperti mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosa kata.

Media kartu bergambar dapat membantu siswa memahami buku teks dengan lebih mudah selama proses pembelajaran. Dari segi biaya yang terjangkau, media kartu bergambar memiliki keunggulan karena mudah dibuat dan digunakan, dan sebenarnya dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, namun media kartu bergambar juga memiliki kelemahan yaitu ukurannya tidak sesuai untuk rombongan besar.

### **2.2.3 Hasil Belajar**

#### **2.2.3.1 Pengertian Hasil Belajar**

Setelah siswa mengalami proses pembelajaran, mereka dapat melihat hasil belajarnya. Menurut Rusman (2015: 67): hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Susanto (2013: 5) Hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan pembelajaran, selain itu hasil belajar juga berupa perubahan kognisi, emosi, dan gerak mental siswa melalui kegiatan pembelajaran.

Sedangkan Menurut Bloom (2012: 22-23) dalam Sudjana:

1. Bidang kognitif, yaitu mengamati dan menanyakan tentang

dirinya dan pengetahuan tentang benda-benda yang ditemukannya di rumah, sekolah, dan tempat hiburan berdasarkan rasa ingin tahu, sehingga dapat memahami pengetahuan faktual.

2. Area emosional, yaitu perilaku dengan kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, kepercayaan diri, dan kesopanan.
3. Bidang psikomotorik menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas, sistematis dan logis, karya yang estetik, merefleksikan tindakan anak yang sehat, dan merefleksikan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Dalam hal ini tingkat berpikir kognitif menurut *Taksonomi Bloom* merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi 6 tingkat yaitu:

1. C1 (pengetahuan) Mengingat, merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Pengetahuan dapat dibedakan menjadi 3 bagian yaitu:
  - 1) Pengetahuan tentang hal pokok
  - 2) Pengetahuan tentang cara melakukan hal pokok
  - 3) Pengetahuan tentang hal yang umum (mengingat, menghafal, dan menyebut).
2. C2 (pemahaman) Pemahaman yang bersangkutan dengan inti dari sesuatu, ialah suatu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan. Seperti pesan, bacaan, dan komunikasi (menjelaskan, menerangkan, dan merangkum)
3. C3 (penerapan) Merupakan proses yang kontinyu, dimulai dari peserta didik menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur buku/standar yang sudah diketahui. (menghitung, membuktikan, dan melengkapi).

4. C4 (Analisis) Merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari bagaimanakah keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. (memilih, membedakan, dan membagi).
5. C5 (mencipta) Mengarah pada proses kongnitif meletakkan unsur-unsur secara bersamaan untuk me bentuk satu kesatuan yang mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengkordinasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. (merangkai, merancang, dan mengatur).
6. C6 (Evaluasi) Menentukan materi dan metode untuk tujuan tertentu. Berkaitan dengan penentuan secara kuantitatif atau tentang nilai materi atau metode untuk maksud memenuhi tolak ukur tertentu. (mengkritik, menilai, menafsirkan).

#### 2.2.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pengaruh pembelajaran. Sudjana dan Rivai (Susanto, 2013: 14) menyatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari siswa dan faktor dari luar siswa atau faktor lingkungan. Munadi dalam Rusman (2015: 67-68) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

##### (1) Faktor internal

1. Faktor fisiologis Biasanya kondisi fisik, seperti kesehatan yang baik, tidak merasa lelah, dan tidak memiliki kecacatan fisik. Hal-hal tersebut akan mempengaruhi penerimaan siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

## 2. Faktor Psikologis .

Dalam hal ini, setiap siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, yang tentunya juga akan mempengaruhi efek belajarnya. Beberapa faktor psikologis antara lain kecerdasan (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, motivasi, kemampuan kognitif dan penalaran siswa.

(2) Faktor eksternal Faktor Lingkungan Faktor lingkungan akan mempengaruhi pengaruh belajar, faktor lingkungan tersebut meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial, serta lingkungan alam seperti suhu dan kelembaban. Belajar di ruangan dengan sirkulasi udara yang kurang pada siang hari, tentunya suasana belajar akan berbeda dengan suasana belajar di pagi hari.

### (1) Faktor Instrumental

Faktor instrumental dirancang dan faktor yang ada berdasarkan hasil belajar yang diharapkan. Faktor yang diharapkan akan berperan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang direncanakan. Faktor instrumental tersebut meliputi kursus, fasilitas, dan bentuk guru. Sedangkan menurut penelitian Wasliman dalam Susanto (2013: 12), hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhi faktor internal dan eksternal. Secara rinci, faktor-faktor tersebut diuraikan sebagai berikut.

(1) Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi kemampuan belajar dari dalam diri siswa. Faktor internal tersebut antara lain kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, kegigihan kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

(2) Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu keluarga, sekolah dan siswa.

Berdasarkan pandangan di atas, hasil belajar adalah kemampuan siswa memperoleh pengalaman belajar. Indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini berkelanjutan. Pada aspek kognitif yang meliputi C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan). Adapun tingkat berpikir kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berfikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional.

## **2.2.4 Pembelajaran Tematik**

### **2.2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran sekolah dasar dibagi menjadi dua tingkatan, yaitu kelas atas dan kelas bawah. Kelas bawah terdiri dari kelas 1, 2 dan 3, sedangkan kelas atas terdiri dari kelas 4, 5 dan 6. Dokumen Nomor 41 Tahun 2007, tentang Standar Proses Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah, "Metode pembelajaran mata pelajaran digunakan untuk siswa SD / MI dari kelas 1 sampai kelas 3. Pernyataan Nomor 41 Tahun 2007 Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia tentang Standar Proses Bidang Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan: "Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran dalam bentuk tema, dan tema tersebut diskusi. "Kemudian mengaitkan tema tersebut dengan semua mata pelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi tersebut, karena tema yang digunakan berkaitan dengan lingkungan peserta didik tersebut. Sehingga pelajaran yang dikaitkan dengan tema tersebut dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik karena disesuaikan dengan lingkungan peserta didik.

Pembelajaran tematik adalah salah satu jenis pembelajaran komprehensif yang menggunakan tema untuk menghubungkan berbagai disiplin ilmu, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa (Trianto, 2011: 39). Pembelajaran tema adalah model pembelajaran yang terintegrasi (integrated teaching), sistem pembelajaran yang dapat memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi dan menemukan konsep dan prinsip ilmiah secara holistik, bermakna dan benar, baik secara individu maupun kelompok. Holistik berarti bahwa suatu peristiwa yang berkaitan dengan pembelajaran tema dapat diamati dan diteliti dari berbagai bidang penelitian pada waktu yang bersamaan. Makna dalam pembelajaran mata pelajaran berarti mempelajari fenomena dari berbagai aspek yang akan berdampak pada makna materi yang diteliti di kemudian hari. Pembelajaran mata pelajaran yang nyata memungkinkan siswa untuk memahami langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari (Majid, 2014: 80, 90-91).

#### 2.2.4.2 Prinsip Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik perlu memilih beberapa kemungkinan tema dan tema yang saling terkait. Pembelajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan tujuan mata pelajaran yang berlaku, sebaliknya pembelajaran mata pelajaran harus mendukung terwujudnya tujuan pembelajaran yang tertuang dalam kurikulum, yakni harus mencapai tujuan pembelajaran sehingga terarah proses pembelajaran yang berlangsung. Abdul Majid (2014: 89) memaparkan beberapa prinsip pembelajaran mata pelajaran komprehensif, sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran tema komprehensif bertema praktis yang sangat erat kaitannya dengan dunia siswa dan eksis dalam kehidupan sehari-hari.

- 2) Pembelajaran topik yang komprehensif membutuhkan pemilihan materi untuk beberapa topik yang mungkin berhubungan satu sama lain.
- 3) Pembelajaran mata pelajaran yang komprehensif tidak boleh bertentangan dengan tujuan mata pelajaran yang berlaku, tetapi sebaliknya pembelajaran mata pelajaran yang komprehensif harus mendukung terwujudnya semua tujuan kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum.
- 1) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan dan pengetahuan awal.
- 2) Materi pelajaran yang dipadukan tidak perlu dipaksakan.

Trianto (2012: 85-86) mengemukakan bahwa secara umum prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat diklarifikasi sebagai berikut; prinsip penggalihan tema, adalah prinsip utama dalam pembelajaran tematik.

#### 2.2.4.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memberikan pengalaman yang bermakna bagi seluruh siswa (Suraya, 2014: 13). Alasannya karena dalam pembelajaran tematik pendidik harus mengaitkan materi dengan tema yang ada di lingkungan sekitar peserta didik, dan pendidik harus selalu mengembangkan proses pembelajaran agar peserta didik lebih berkesan yaitu dengan memberikan pengalaman secara langsung. Sehingga pembelajaran yang bertema dengan mengaitkan dengan beberapa muatan dapat efisiensi waktu yang digunakan dengan menggunakan tema yang sesuai dengan beberapa muatan pelajaran yang dipelajari. Abdul Majid (2014: 89-90) juga menjelaskan tentang ciri-ciri tersebut Pembelajaran tematik komprehensif adalah sebagai berikut:

1. Jadikan siswa sebagai pusat, yaitu menjadikan siswa sebagai badan utama pembelajaran,
2. Memberikan pengalaman langsung,
3. Perbedaan subjek tidak terlalu jelas, fokusnya ada pada subjek,
4. Mengusulkan konsep dari berbagai topik,
5. Fleksibel dan mudah terhubung dengan kehidupan sehari-hari siswa,
6. Gunakan prinsip bermain dan belajar.

Dapat diartikan bahwa pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik, sedangkan guru hanya mengarahkan. Selain itu juga pembelajaran tematik memberi pengalaman langsung pada peserta didik sehingga pelajaran tersebut dapat ditangkap oleh peserta didik karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran,

Karakteristik pembelajaran tematik dirancang untuk memberikan siswa pengalaman yang komprehensif dan bermakna. Menurut (Hosnan, 2014: 366) karakteristik pembelajaran tematik dapat memperkuat alasan mengapa pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman yang bermakna secara keseluruhan, sebagai berikut: 1) Subjek pembelajaran mengambil siswa sebagai subjek pembelajaran 2) Siswa menghadapi hal-hal nyata (konkrit) secara langsung sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak. 3) Fokus pembelajaran adalah membahas topik-topik yang berkaitan dengan kehidupan siswa berdasarkan mata kuliah tersebut. 4) Pembelajaran mata pelajaran mengajukan konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu dalam proses pembelajaran. 5) Pembelajaran mata pelajaran bersifat fleksibel, dan pendidik dapat mengasosiasikan mata pelajaran tersebut dengan mata pelajaran lain serta dengan kehidupan dan lingkungan siswa. 6) Hasil belajar sesuai minat dan kebutuhan siswa.

Mahasiswa berkesempatan untuk mewujudkan potensinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya. 7) Gunakan prinsip belajar saat bermain dan bersenang-senang. Pengajar harus lebih banyak keterampilan permainan untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Sehingga pembelajaran lebih menari sehingga meningkatkan minat dan motivasi peserta didik sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan sudut pandang di atas, pembelajaran tematik adalah belajar melalui metode tema yang komprehensif, tema yang dimaksud adalah tema yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa, tema tersebut digunakan untuk menyatukan berbagai tema untuk digabungkan dan membentuk suatu bentuk. Satu kesatuan tema: Prinsip pembelajaran tema yaitu tema yang menyatukan atau mengaitkan beberapa materi dan disesuaikan dengan kehidupan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya di masa yang akan datang. Penentuan tema yang benar akan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran dan penilaian, sehingga diperlukan pertimbangan yang matang saat menentukan tema tersebut.

Ciri-ciri pembelajaran tematik adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik yang memberikan pengalaman langsung. Pemisahan antar mata pelajaran kurang begitu jelas. Konsep setiap mata pelajaran disajikan dalam proses pembelajaran yang bersifat luwes. Hasil belajar didasarkan pada minat dan kebutuhan peserta didik hendaknya menerapkan asas-asas pembelajaran saat bermain dan menghibur, supaya peserta didik berminat dalam proses pembelajaran berlangsung.

## **2.2.5 Tema Benda Di Sekitarku**

Kurikulum 2013 pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Kelas III terdapat 8 tema, dimana di semester ganjil terdapat 4 tema begitu pula dengan semester genap ada 4 tema juga. Pada masing-masing tema terdiri dari 4 subtema dan tiap subtema terdiri dari 6 pembelajaran, 1 pembelajaran dialokasikan untuk satu hari. Tema “benda di sekitarku” merupakan tema yang terdapat pada semester ganjil yaitu tema 3 benda di sekitarku terdapat 4 subtema masing-masing subtema terdiri dari 6 pembelajaran. subtema yang pertama yaitu aneka benda di sekitarku, subtema kedua wujud benda, subtema yang ketiga perubahan wujud benda, dan subtema yang keempat keajaiban perubahan wujud di sekitarku

### **2.2.5.1 Pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata ke dalam muatan pelajaran. Pembelajaran tema 3 benda di sekitarku subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 materi aneka benda di sekitarku, termuat 3 mata pelajaran yaitu, bahasa Indonesia, matematika dan PPKn.

## **2.3 Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan penjabaran sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan dalam penelitian ini. Kerangka berpikir ini ialah suatu argumentasi peneliti dalam merumuskan hipotesis dengan menggunakan logika deduktif (untuk metode kuantitatif) dengan memakai pengetahuan ilmiah sebagai landasan dasarnya.

Proses pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 ini akan memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dan dilatih untuk secara pribadi menemukan berbagai ilmu yang dipelajari melalui integrasi ini. peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang lengkap, sehingga pembelajaran menjadi lebih penting bagi peserta didik berarti. Selain itu, pemerintah juga menekankan pada penggunaan metode saintifik atau metode saintifik dalam pembelajaran. Dalam metode ini pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran aktif dengan cara mengamati, mengajukan pertanyaan, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan materi yang relevan yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran.

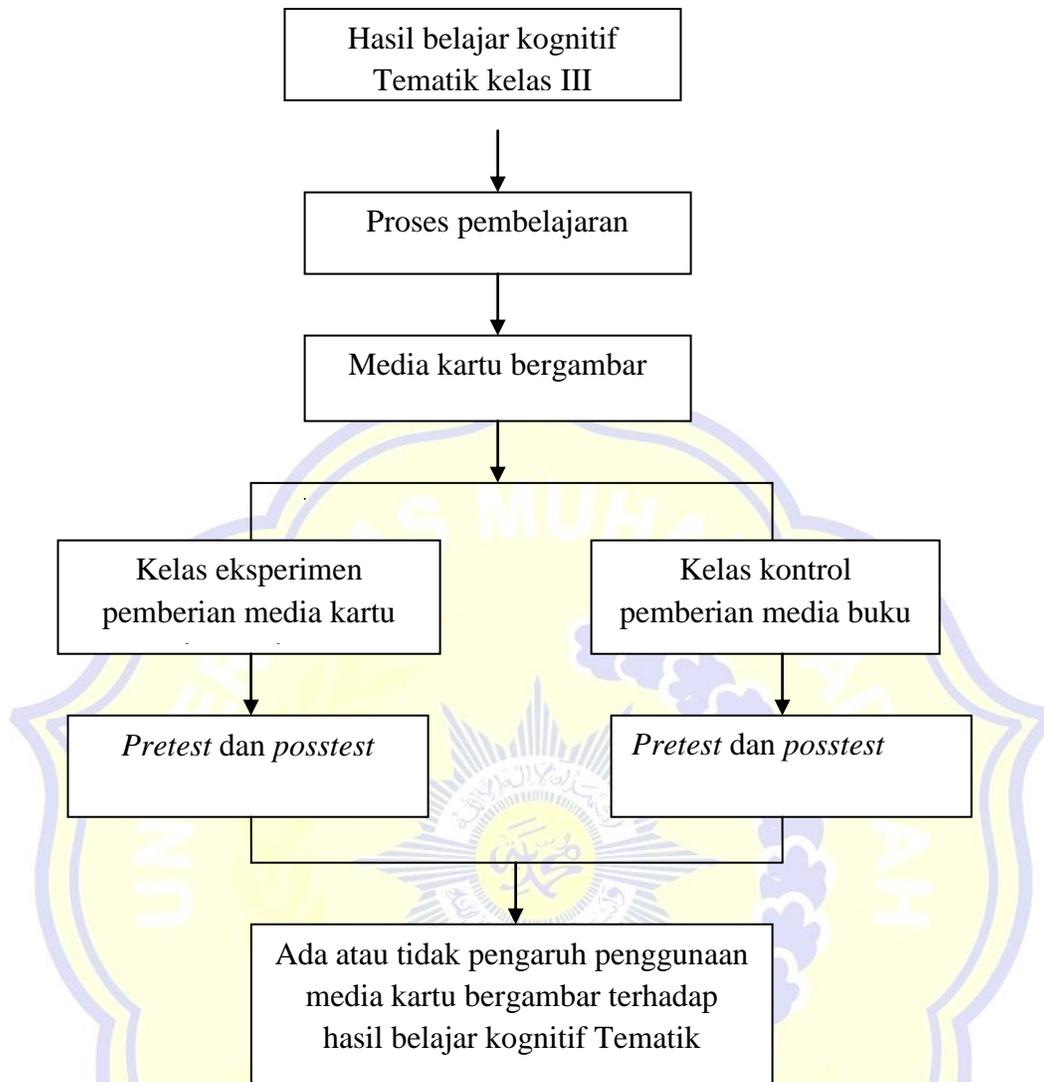
Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yakni dari penggunaan metode, strategi, dan media-media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat komunikasi yang membantu guru untuk menyampaikan pesan yang dapat memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran supaya dapat diterima oleh peserta didik dalam proses belajar.

Bahwa selama ini guru menggunakan media, tetapi medianya kurang komunikatif, kurang berinovasi dan kurang menarik, sehingga pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan media yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga mengakibatkan menurunnya hasil belajar peserta didik dimana masih banyak peserta didik dari kelas I-VI yang belum mencapai ketuntasan minimum (KKM) seperti yang terjadi di kelas III dapat dilihat dari hasil belajar, dari 32 peserta didik hanya 66% yang mencapai ketuntasan minimum. Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yakni kurangnya inisiatif guru dalam memberikan bimbingan pada

tiap-tiap peserta didik yang kurang aktif dalam menanggapi pelajaran, sehingga peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya hasil belajar aspek kognitif peserta didik.

Alternatif pemecahan masalah tersebut di atas adalah dengan menggunakan media kartu bergambar yang dapat langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efek belajarnya sendiri. Pembelajaran tersebut dapat merangsang semangat siswa dalam proses pembelajaran. Fokus pembelajaran akan menunjukkan bahwa peserta didik sangat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.





**Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir**

#### 2.4 Hipotesis

Adalah dugaan sementara yang ditunjukkan oleh peneliti yang ingin membuktikan penelitiannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada tema benda di sekitarnya di kelas III SDN 38 Mataram.

Dalam penelitian ini hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ho:  $N_1 = M_2$

Tidak ada pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada tema benda di sekitarku di kelas III SDN 38 Mataram.

Ha :  $N_1 \neq M_2$



**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**3.1 Metode dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan data kuantitatif dari desain penelitian kuasi eksperimental. Menurut Sugiyono (2016: 114), desain memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan. dari percobaan. Bentuk desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-equivalent control group design. Desain penelitian ini melihat perbedaan antara pre-test dan post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut adalah tidak dipilih secara acak. Deskripsi desain kelompok kontrol non-ekuivalen adalah sebagai berikut:

**Table 3.1 Desain Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b><i>Prêt-test</i></b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>Post-test</i></b>
<b>Eksperimen</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>Kontrol</b>	<b>O<sub>3</sub></b>	<b>-</b>	<b>O<sub>4</sub></b>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : pretes kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : postes kelas ekperimen

O<sub>3</sub> : pretes kelas kontrol

O<sub>4</sub> : postes kelas kontrol

X : perlakuan pada kelas ekperimen

- : tidak diberi perlakuan

Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kontrol akan diberikan tes awal (*pre-test*) secara bersamaan untuk mengetahui hasil belajar. Selanjutnya, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan (X), yaitu media kartu bergambar pada Tema benda di

sekitarku. Sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan berupa media kartu bergambar akan tetapi diberikan pembelajaran seperti biasa yang dilakukan oleh guru seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab. Setelah diberikan perlakuan, kelompok kontrol dan eksperimen akan diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian di SDN 38 Mataram kelas III. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan di semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Arikunto (2010: 173) populasi mengartikan populasi sebagai keseluruhan objek penelitian, sedangkan menurut Sugioyono (2013: 177) populasi adalah suatu wilayah yang digeneralisasikan yang terdiri dari objek atau objek, yang didasarkan pada kualitas tertentu yang ditentukan oleh Peneliti. Dan karakteristik ditentukan, dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini menjadi populasi yaitu kelas III dengan kelas paralel terdiri dari kelas III A yang berjumlah 32 siswa, sedangkan kelas III B sebanyak 34 siswa dan kelas III C sebanyak 30 siswa. populasi berada pada kategori ketiga yaitu 96 siswa

### 3.3.2 Sampel

Sugioyono(2017: 81) menyatakan sampel sebagai bagian dari jumlah karakteristik tertentu yang dimiliki populasi. Sementara itu, Arikunto (2010: 174) menjelaskan bahwa sampel merupakan bagian dari wilayah populasi yang sedang atau akan diteliti.

Pengambilan sampel dari populasi menggunakan teknik *probability sampling*. Teknik ini dijelaskan oleh Sugioyono (2017: 82) bahwa *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Pada penelitian ini jenis sampel yang digunakan adalah *simple random sampel* menurut Sugioyono (2017:82) simple random sampling dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak atau undian tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Dimana dari kelas III yang terdiri dari 3 kelas yang berjumlah 96 peserta didik untuk menentukan yang menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara undian atau acak, maka dari itu kelas yang menjadi kelas eksperimen yaitu kelas III A yang berjumlah 34 peserta didik dan kelas kontrol adalah kelas III B yang jumlah 32 peserta didik, sehingga jumlah sampel yang diteliti adalah 66 peserta didik. Menurut Musfiqon (2012: 91) bahwa norma umum yang dipakai jika jumlah populasi kurang dari 100 orang sebaiknya diteliti semuanya. Berikut table populasi dan sampel dalam penelitian ini.

**Tabel 3.2 Populasi dan Sampel**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah sampel</b>	<b>Jenis kelompok</b>
Kelas IIIA	34	Eksperimen
Kelas IIIB	32	Kontrol
Jumlah Responden	66	

Oleh karena kondisi covid-19, sehingga sampel yang diambil masing-masing berjumlah 10. Kelas III A 10 dan kelas III B 10 orang peserta didik dengan jumlah sampel yang digunakan 20 orang peserta didik. Untuk menentukan jumlah sampel tersebut, dimana

peneliti melakukan proses pembelajaran bergiliran dalam satu hari peserta didik berjumlah 10 orang, sehingga jumlah sampel 20 orang peserta didik yang terdiri dari kelas III A dan kelas III B.

**Tabel 3.3 Sampel Peserta Didik Kondisi Covid-19**

Kelas	Peserta didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
III A	4	6	10
III B	3	7	10

### 3.4 Variabel Penelitian

#### 3.4.1 Variabel *independen* (variable bebas)

Sugioyono (2013: 61) menyatakan bahwa variabel *independen* (variable bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel-variabel dependen (terikat). Variabel independen dalam penelitian ini yakni media kartu bergambar yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik.

#### 3.4.2 Variabel *dependen* (variabel terikat)

Variabel *dependen* (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen (Sugiono, 2013: 61). Variabel *dependen* dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif peserta didik kelas III SDN 38 Mataram.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik dilakukan untuk memperoleh data-datayang mendukung pencapaian tujuan penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan, sebagai berikut:

### 3.5.1 Teknik Observasi

Sutrisno Hadi (1986) dalam Sugioyono (2013: 203) menyatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbajian proses biologis. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti di kelas III SDN 38 Mataram yang akan mengamati proses pembelajaran pada mata pelajaran tema benda di sekitarku.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan media kartu bergambar dalam kegiatan belajar mengajar.observasi ini dilakukan oleh 1 orang untuk mengamati keaktifan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{Xi}{\sum X} \times 100$$

Keterangan:

K : Keterlaksanaan

Xi : indikator yang dicapai

$\sum X$ : Jumlah indikator maksimal

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.4 Prentase Keterlaksanaan Pembelajaran**

<b>Presentase keterlaksanaan</b>	<b>Kategori</b>
>90	Sangat baik
80<k< 90	Baik
70<k< 80	cukup
60< □ < 70	Kurang

### **3.5.2 Teknik Tes**

Menurut Riduwan (2015: 76) menyatakan tes adalah rangkaian soal atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan intelektual, keterampilan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok..Menurut *Taksonomi Bloom*, dari ranah kognitif yaitu: (C1) pengetahuan, (C2) pemahaman, (C3) penerapan, (C4) analisis, (C5) mencipta, dan (C6) evaluasi, sedangkan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (C1) pengetahuan, (C2) pemahaman, dan (C3) penerapan. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media kartu bergambar. Tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak satu kali, yakni setelah diberi perlakuan. Bentuk tes yang digunakan merupakan tes objektif jenis pilihan ganda sebanyak 30 butir soal.

### **3.5.3 Teknik Dokumentasi**

Dokumen tersebut bertujuan untuk memperoleh data secara langsung dari lokasi penelitian, antara lain, laporan kegiatan, foto, dokumenter, dan data terkait dalam penelitian (Riduwan, 2015: 77). Alasan penggunaan dokumen ini untuk pengumpulan data adalah agar hasil penelitian lebih kredibel jika didukung dengan foto, video atau dokumen lainnya. Teknik pencatatan dokumen dalam penelitian ini menggunakan rekam nilai dan foto kegiatan belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelompok kontrol sebagai bukti pelaksanaan penelitian dan penunjang kegiatan penelitian.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Arikunto (2010: 203) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah

diolah. Instrument dalam penelitian ini terdiri atas lembar observasi, lembar soal dan dokumentasi yakni sebagai berikut:

### 3.6.1 Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai lembar pengamatan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar selama proses pembelajaran berlangsung di kelas.

**Table 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen**

<b>Media kartu bergambar</b>	<b>Langkah-langkah pembelajaran</b>	<b>Aspek yang diamati</b>
Pembelajaran di kelas eksperimen dengan menerapkan media kartu bergambar	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>2. Peserta didik berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu peserta didik.</li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengumatakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</li> <li>4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme.</li> <li>5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini.</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ol>

		<p>7. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalamannya, atau kegiatan lainnya.</p>
	<p>Inti</p>	<p>Ayo membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membacakan teks bacaanyang berjudul “aneka benda-benda yang ada di sekitarku”</li> </ol> <p>Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menampilkan dan menjelaskan terkait kartu bergambar benda-benda kepada siswa berdasarkan ukuran, warna dan tentang sifat benda.</li> <li>3. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5 orang tiap kelompok.</li> <li>4. Guru membagikan kartu bergambar kepada tiap kelompok</li> </ol> <p>Ayo menulis</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa menulis benda-benda yang ada di kartu bergambar pada LKS.</li> <li>6. Siswa di minta untuk melengkapi table pada LKS siswa tentang jenis, sifat, dan ciri benda.</li> </ol> <p>Ayo berlatih</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Siswa memperhatikan di kelas, dan mengurutkan benda mulai dari</li> </ol>

		<p>yang pendek ke benda yang paling panjang.</p> <p>8. Guru memperkenalkan kepada siswa alat ukur yang dapat digunakan dalam kehidupan keseharian yaitu penggaris, meteran kain, meteran wol, ataupun meteran saku) beserta satuan dari alat ukur dengan menggunakan media kartu bergambar.</p> <p>9. Guru menyuruh siswa menyebutkan satuan panjang yang mereka ketahui. Tuliskan di kolom yang tersedia di LKS.</p> <p>10. Siswa diminta untuk mempraktikkan cara pengukuran sederhana dengan menggunakan penggaris.</p>
	<p>Penutup</p>	<p>1. Guru menayakan kembali kepada siswa apa saja yang telah mereka pelajari tadi.</p> <p>2. Guru dan siswa menyimpulkan tentang materi yang di pelajari</p> <p>3. Menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam</p>

**Tabel 3.6 kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol**

<b>Media buku teks, beserta metode ceramah dan Tanya jawab</b>	<b>Langkah-langkah pembelajaran</b>	<b>Aspek yang diamati</b>
<p>Pembelajaran di kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru yaitu buku teks, metode ceramah dan Tanya jawab</p>	<p>Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>2. Peserta didik berdo'a bersama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu peserta didik.</li> <li>3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ol>
	<p>Inti</p>	<p>Ayo membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membaca wacana “aneka benda-benda ada di sekirta kita” yang ada di buku siswa.</li> <li>2. Setelah membaca siswa mengerjakan latihan, menuliskan nama benda yang bukan benda dan nama benda.</li> <li>3. Siswa memperhatikan kembali buku siswa tentang pembagian benda berdasarkan ukuran, warna, dan bentuk. setelah itu guru menjelaskan tentang sifat benda.</li> <li>4. Guru menyuruh siswa mengumpulkan benda-benda sekitar yang ada di kelas dan</li> </ol>

		<p>mengelompokkan benda tersebut berdasarkan sifat fisiknya.</p> <p>Ayo menulis</p> <p>5. Guru menyuruh siswa menulis benda-benda yang ada di kelas berdasarkan sifat fisiknya pada LKS</p> <p>6. Guru menyuruh siswa untuk melengkapi table pada LKS tentang jenis, sifat fisik dan ciri-ciri benda.</p> <p>Ayo berlatih</p> <p>7. Siswa memperhatikan panjang benda yang ada di kelas, dan mengurutkan benda mulai dari yang pendek hingga benda yang paling panjang.</p> <p>8. Guru menjelaskan bagaimana caramengukur benda, memperkenalkan kepada siswa alat ukur yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari.</p> <p>9. Guru menjelaskan terkait alat ukur beserta satuan alat ukur tersebut</p> <p>10. Guru bertanya kepada siswa satuan panjang yang mereka ketahui. Tuliskan pada di kolom yang tersedia di LKS.</p> <p>11. Guru menyuruh siswa untuk mempraktikkan cara pengukuran sederhana dengan menggunakan penggaris.</p>
--	--	--

	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan kembali kepada siswa apa saja yang telah mereka pelajari.</li> <li>2. Guru dan siswa menyimpulkan tentang materi yang di pelajari</li> <li>3. Menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam</li> </ol>
--	---------	--

### 3.6.2 Lembar Soal

Lembar soal dapat diartikan sebagai lembaran-lembaran yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran, serta berisi tugas yang dikerjakan oleh peserta didik. soal berupa pilihan ganda yang terdiri dari 30 butir soal, yang diambil dari ranah kognitif yaitu: C1(pengetahuan), C2(pemahaman), dan C3 (penerapan).

**Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Soal Pilihan Ganda**

Tema	Materi	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Aspek			Jumlah
				C1	C2	C3	
Benda di Sekitarku	Basaha Indonesia	3.1 menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/ atau eksplorasi	3.1.1 megidentifikasi informasi tentang perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis dan/ atau eksplorasi	1,	2, 3		3

		lingkungan	lingkungan				
			3.1.2 menjelaskan informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/ atau eksplorasi lingkungan		4, 6	5	3
		4.1 menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 menuliskan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan dan tulis, dan visual.		7,	8	2

			4.1.2 Mempresen- tasikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk, lisan, tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimata efekrif.	9	10	2
Matemati- ka	3.7	mendeskrisk- an dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat dan waktu yang umunya	3.7.1 menjelaska- n dan menyebutk- an satuan baku pajang yang umum digunakan dalam sehaari-hari	11	12, 13, 14	15 5

		digunakan dalam kehidupan sehari-hari					
		4.7 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku panjang, berat dan waktu yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	4.7.1 mempraktikkan pengukuran satuan baku panjang yang umum dilakukan dalam kehidupan sehari-hari	19	16, 20	17, 18	5
	PPKn	3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	3.1.1 mengidentifikasi arti gambar pada lambang negara “garuda pancasila”	21	22, 24, 25	23	5
		4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara	4.1.1 menjelaskan arti gambar	30	26, 27,	28, 29	5

		“garuda pancasila”	pada lambang negara “ garuda pancasila “				
Jumlah							30

### 3.6.3 Dokumentasi

Dokumen dalam penelitian ini menggunakan rekap hasil penilaian siswa dan foto kegiatan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai bukti pelaksanaan penelitian dan penunjang kegiatan penelitian.

## 3.7 Teknik Analisis Data

### 3.7.1 Uji Coba Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini perlu diuji untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar dan valid atau tidak diragukan lagi. Menurut Arikunto (2010: 211), benar atau tidaknya data akan sangat menentukan hasil penelitian. Instrumen yang baik harus memenuhi persyaratan penting, yaitu valid dan reliabel, berikut penjelasan prosedur pengujian analisis data. instrument.

#### 3.7.1.1 Uji Validitas

Arikunto (2010: 211) mengemukakan bahwa validasi adalah ukuran yang menunjukkan keefektifan dan / atau keefektifan suatu alat. Sementara itu, Riduwan (2015: 97) mengemukakan bahwa validasi adalah mengukur apa yang harus diukur. Oleh karena itu, jika instrumen dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, instrumen tersebut dianggap efektif, dan data dapat diperoleh secara akurat dari variabel yang diteliti dari instrumen tersebut.

Dalam penelitian ini, validasi instrument dilakukan setelah instrumen dianggap valid secara konseptual maka selanjutnya instrument tersebut diuji cobakan pada sekelompok responden yang berbeda namun karakteristik yang sama.

Setelah dilakukan uji coba instrument maka. Kemudian dilakukan dengan menghitung korelasi inter item menggunakan aplikasi *SPSS* agar bisa diketahui valid/idaknya butir soal harus di uji cobakan dulu dengan rumus persamaan korelasi *product moment* dengan angka kasar persamaan di bawah ini :

Rumus

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto 2010: 213)

Keterangan

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi antar variabel X dan variabel Y
- N = Jumlah peserta didik
- $\sum X$  = Jumlah nilai variabel X
- $\sum Y$  = Jumlah nilai variabel Y
- $\sum XY$  = Jumlah nilai perkalian variabel X dan Y
- $(\sum X^2)$  = Jumlah nilai variabel X dikuadratkan
- $(\sum Y^2)$  = Jumlah nilai variabel Y dikuadratkan
- $\sum X^2$  = Jumlah kuadrat nilai variabel X
- $\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat nilai variabel Y

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika  $r$  hitung  $\geq$  dari  $r$  tabel dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Nilai  $r_{xy}$  akan dikonsultasikan dengan tabel *r Product Moment*. Jadi kemungkinan yang terjadi, yaitu:

- Jika  $r_{xy} \geq r_{tabel}$ , maka soal tersebut dikatakan valid.
- Jika  $r_{xy} \leq r_{tabel}$ , maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

- Adapun taraf signifikan yang digunakan yang terdapat 5%

### 3.7.1.2 Uji Realibilitas

Arikunto (2010: 221) menjelaskan bahwa reliabilitas berarti menunjukkan dapat dipercaya digunakan sebagai pengumpuln data sebab instrumen tersebut sudah baik. Arikunto (2012: 100) juga menjelaskan bahwa jika suatu alat dapat digunakan dengan baik sebagai alat pengumpul data maka dapat dikatakan memiliki derajat kepercayaan yang tinggi hasil.

Penguji reabilitas instrument dilakukan dengan teknik *Alpha cronbach's* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.0 *for windows*. Adapun rumus yang digunakan untuk perhitungan manual adalah sabagai berikut:

Rumus

$$r_{11} = \frac{2r_{22}^{11}}{1 + r_{22}^{11}}$$

(Arikunto, 2010: 223)

Keterangan

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{12}^{11}$  = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Setelah diperoleh koefisien reliabilitas kemudian dikonsultasi dengan table nilai r dengan taraf signifikan 5%, jika harga rhitung > r table, maka instrument tersebut dinyatakan reliable.

### 3.7.1.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Arikunto (2012: 222) mengemukakan bahwa pertanyaan yang baik tidak terlalu mudah atau terlalu sulit, Rumus yang digunakan untuk menganalisis tingkat kesulitan atau kesukaran soal juga dijelaskan di bawah ini.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah peserta tes

Standar yang digunakan adalah semakin mudah masalah diselesaikan, semakin besar indeksinya. Di sisi lain, semakin sulit masalahnya, semakin kecil indeksinya.

Arikunto (2012: 225) membagi indeks kesukaran menjadi tiga bagian, yaitu:

- Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
- Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang
- Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

#### 3.7.1.4 Daya Beda Soal

Menurut Arikunto (2012: 226) kemampuan membedakan masalah adalah kemampuan Sebuah pertanyaan yang membedakan siswa berperforma tinggi dari siswa berperforma rendah. Angka yang mewakili kemampuan diskriminasi disebut indeks diskriminasi, disingkat D. Arikunto (2012: 228-229) menjelaskan rumus penetapan indeks diskriminasi, yaitu:

$$J = \frac{B_A - B_B}{J_A - J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J<sub>A</sub> = banyak peserta kelompok atas

J<sub>B</sub> = banyak peserta kelompok bawah

$B_A$  = banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$B_B$  = banyak peserta kelompok bawah

$P_A$  = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk menafsirkan hasilnya dapat digunakan kriteria berikut:

D: 0,00 -0,20: jelek

D: 0,21 – 0,40 cukup

D: 0,41- 0,70 baik

D: 0,71-1,00 baik sekali

### 3.7.2 Uji Prasyarat

Uji prasyarat dilakukan untuk mengetahui uji normalitas dan uji homogenitas dari variabel-variabel data yang normal dan homogen dibutuhkan agar dapat dilakukan untuk menganalisis uji t.

#### 3.7.2.1 Uji Normalitas

Sesuai dengan model penelitian yang digunakan maka dilakukan uji normalitas sebelum mengolah data. Uji normalitas dirancang untuk mendeteksi sebaran data pada salah satu variabel yang digunakan dalam penelitian dan membuktikan bahwa model penelitian merupakan data yang baik dan layak untuk digunakan secara normal. data terdistribusi. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Kolmogorov-smirnov. Rumus kolmogorov-smirnov dari Adapu adalah sebagai berikut

$$KD = \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan

$n_1$  = jumlah sampel yang diperoleh

$n_2$  = jumlah sampel yang diharapkan

Data dikatakan normal apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 pada ( $P > 0,05$ ). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ( $P < 0,05$ ) maka dikatakan tidak normal.

### 3.7.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas hanya dilakukan apabila persebaran data menunjukkan data berdistribusi secara normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varian dari beberapa data yang diperoleh sama atau berbeda (Priyatno, 2013: 76). Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama atau tidak.

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

(Sugioyono, 2017:197)

Taraf signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha = 0,005$ . Uji homogenitas menggunakan *SPSS.20.0 for windows* dengan kriterial dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Lever Test*, yaitu: jika nilai  $\text{sig} \geq 0.005$ , maka data homogen, dan jika nilai  $\text{sig} \leq 0.005$ , maka data tidak homogen.

### 3.7.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Subhana (2000:168), uji t adalah tes statistik yang dipakai untuk menguji perbedaan atau persamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip memperbandingkan rata-rata kedua kelompok/perlakuan itu. Adapun uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t *independent sampel t test t*, tes ini digunakan untuk mengetahui pengaruh

variabel independent terhadap variabel dependent untuk membuktikan permasalahan sebagai berikut.

1. Ho = Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kongnitif peserta didik pada tema benda di sekitarku di kelas III SDN 38 Mataram.
2. Ha = Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kongnitif peserta didik pada tema benda di sekitarku di kelas III SDN 38 Mataram.

Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut .

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugioyono, 2017: 273)

Keterangan

$\bar{x}_1$  : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

$\bar{x}_2$  : Rata-rata nilai kelompok kontrol

$s_1^2$  : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen

$s_2^2$  : Standar deviasi nilai kelompok kontrol

$n_1$  : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

$n_2$  : Jumlah siswa dalam *kelompok* kontrol

Kriteria uji, apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka Ha diterima dan sebaliknya apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka Ha ditolak.

### 3.7.4 Analisis Hasil Belajar Uji Gain

Setelah data hasil perbedaan rata-rata diujikan dilanjutkan dengan uji *gain*. Pengujian berdasarkan *gain score* yaitu menggunakan selisi *post test* dan *pre test*.

Uji *gain* dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(g_1) = \left( \frac{x_2 - x_1}{x_{maks} - x_1} \right)$$

Keterangan :

X<sub>1</sub> = pre test

X<sub>2</sub> = post test

X maks = nilai maksimal

**Table 3.8** Kriteria *Gain score*

Rata-rata <i>gain score</i>	Kategori
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah