

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PICTURE CARD PADA MATERI SIKLUS  
HIDUP MAKHLUK HIDUP DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF DI KELAS 3 SDN MANDALA I**

Nur Azizah

Email : [22842021a000724.student@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:22842021a000724.student@stkipgrisumenep.ac.id)

Affiliasi : STKIP PGRI Sumenep

Fram Hardiansyah

Email : [framz@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:framz@stkipgrisumenep.ac.id)

Affiliasi : STKIP PGRI Sumenep

Muhammad Misbahudholam AR

Email : [misbahudholam@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:misbahudholam@stkipgrisumenep.ac.id)

Affiliasi : STKIP PGRI Sumenep

**Abstract**

This research aims to determine the effect of using picture card media on the cognitive abilities of 3rd-grade students at SDN Mandala I on the topic of life cycles of living things. This research used a quantitative experimental method with a One-Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of all 3rd-grade students at SDN Mandala I, totaling 10 students. The research instrument was an objective test with 10 questions. Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, validity test, Cronbach's Alpha reliability test, and paired sample t-test with the help of IBM SPSS 29. The normality test results showed that the data were normally distributed ( $p > 0.05$ ). The validity test showed that the instrument was valid ( $r\text{-calculated} > r\text{-table}$  and  $p < 0.05$ ). The reliability test showed that the instrument was reliable (Cronbach's Alpha = 0.716). The paired sample t-test results showed a significant difference between pretest and posttest scores after using picture card media. It was concluded that the use of picture card media had a positive effect on improving students' cognitive abilities regarding life cycle material of living things.

Keywords: Picture Card Media, Life Cycle, Living Things, Cognitive Ability

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *picture card* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas 3 SDN Mandala I pada materi siklus hidup makhluk hidup. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas 3 SDN Mandala I yang berjumlah 10 siswa. Instrumen penelitian berupa tes objektif dengan 10 soal. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji

validitas, uji reliabilitas Cronbach's Alpha, dan uji paired sample t-test dengan bantuan IBM SPSS 29. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal ( $p > 0.05$ ). Uji validitas menunjukkan instrumen valid ( $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dan  $p < 0.05$ ). Uji reliabilitas menunjukkan instrumen reliabel (Cronbach's Alpha = 0.716). Hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media *picture card*. Disimpulkan bahwa penggunaan media *picture card* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi siklus hidup makhluk hidup

Kata Kunci: *Media Picture Card*, Siklus Hidup, Makhluk Hidup, Kemampuan Kognitif

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan pendidikan di Indonesia dari tahun ke tahun sudah semakin membaik. Hal itu terbukti dari diperbaharainya kurikulum atau sistem pendidikan yang mejembatani proses belajar mengajar berlangsung (Romero et al., 2020). Perkembangan teknologi informasi yang didukung infrastruktur, komputer, dan internet telah memberikan dampak bagi segi-segi kehidupan khususnya pendidikan (Depiani et al., 2019). Teknologi yang berkembang dan bervariasi mampu mempermudah guru dalam memilih media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tatap muka yang memnafaatkan teknologi seperti sekarang menjadi salah satu solusi dalam keefektifan kegiatan pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan dan sebagai alat pendukung serta membangunkan semangat belajar peserta didik dalam memahami materi (Ardiansa, 2023).

Media pembelajaran sebagai salah satu hal penting yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Alasan yang rasional mengapa media pembelajaran itu sangat berguna dan penting digunakan dalam proses pembelajaran antara lain (1) meningkatkan kualitas mutu pembelajaran di kelas, (2) tuntutan paradigma atau pemikiran baru (3) kebutuhan pasar dan (4) visi pendidikan global. Menurut (Sanjaya, 2022) media pembelajaran merupakan suatu alat yang mengandung pesan atau informasi pendidikan. Media pembelajaran bisa berupa kaset, tape recorder, buku, film, gambar, slide, komputer dan televisi yang mengandung materi yang berguna untuk merangsang peserta didik untuk belajar.

Sedangkan menurut (Yaumi, 2018) media pembelajaran adalah segala bentuk fisik yang dirancang secara sengaja berguna untuk menyampaikan informasi dan

menumbuhkan interaksi. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan informasi, menumbuhkan kemauan peserta didik dan pikiran untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran di kelas.

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan berpikir siswa. Pada jenjang Sekolah Dasar, khususnya di dalam pembelajaran IPA, siswa mulai diperkenalkan dengan berbagai konsep ilmiah dasar, salah satunya adalah materi Siklus Hidup Makhluk Hidup, terutama hewan. Materi ini menuntut siswa untuk memahami tahapan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup secara runtut dan logis, yang secara langsung berkaitan dengan perkembangan kemampuan kognitif mereka. Di dalam pembelajaran IPA, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama di dalam pikirannya, dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai.

Ragam dari media pembelajaran harus dimanfaatkan dengan baik dan diterapkan pada mata pelajaran IPA guna membantu peserta didik memahami suatu materi (Dwiqi et al., 2020). Karena di Pelajaran IPA siswa diberikan kesempatan untuk bereksperimen dan mencoba sendiri dan di sesuaikan dengan materi yang diajarkan Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya serta pengembangan lebih lanjut di terapkan dalam kehidupan sehari hari (Supriyani et al., 2021).

Pandangan dasar tentang pembelajaran adalah bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik, peserta didik harus didorong untuk mengonstruksi pengetahuan di dalam pikirannya (Huda, 2021). Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan bersusah payah dengan ide-idenya. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada materi ini masih banyak menghadapi kendala.

Salah satu permasalahan utama adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung bersifat konvensional, seperti ceramah dan membaca buku teks semata. Akibatnya, siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep siklus hidup terutama hewan secara

menyeluruh (Maulidah, 2021). Hal ini membuat siswa memandang pembelajaran IPA sebagai pembelajaran yang sulit diingat, materinya susah, cenderung membosankan bahkan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal, karena siswa kurang memahami konsep dan materi materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Mandala I peserta didik kelas 3 masih sangat sulit menjelaskan siklus hidup hewan. Selain itu peserta didik juga masih bingung tentang bagaimana alur atau proses fotosintesis atau siklus hidup hewan. Sehingga aktifitas peserta didik menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena berbagai faktor salah satunya adalah guru masih mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan mendoktrin peserta didik, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang berimbas pada keaktifan peserta didik yang sangat rendah dalam proses pembelajaran.

Rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran terlihat pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak aktif yaitu siswa tidak bertanya saat guru memberi waktu untuk bertanya, siswa yang asik cerita dengan temannya dan siswa cenderung tidak merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru, Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan memberikan dampak buruk terhadap hasil belajar siswa. Berbagai aspek yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan diantaranya guru, peserta didik, sarana, prasarana, model pembelajaran ataupun metode pembelajaran.

Seorang guru kelas dalam mencapai tujuan pembelajaran harus berupaya dengan menerapkan berbagai metode ataupun pendekatan yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik. Guru sebagai pengelola kelas hendaknya mampu mengetahui berbagai persoalan yang ada di kelas. Guru juga harus mampu menentukan dan menerapkan media, model, dan stategi yang cocok sesuai dengan materi ajar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi pandemi serta memanfaatkan kecanggihan teknologi modern (Ardiansah, 2023).

Berdasarkan permasalahan di atas, solusi yang dapat dilakukan yaitu, guru harus menerapkan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dan menyajikan suatu permasalahan. Hal tersebut dapat membangkitkan motivasi peserta

didik sehingga tumbuhnya semangat dan keaktifan dalam setiap diri untuk belajar serta materi lebih mudah untuk dipahami. Satu diantara beberapa media konkrit yang dapat memecahkan kasus di kelas III ialah media kartu gambar digital. Model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik adalah melalui permainan, permainan dapat menjadi pilihan guru untuk menarik perhatian peserta didik.

Permainan dapat berfungsi memberikan pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan diakhir pertemuan. Penggunaan permainan, kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat (Wiguna et al., 2020). Selain itu, peserta didik akan menjadi percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran. Belajar dengan permainan lebih memungkinkan anak mengembangkan konsep yang didasarkan pada klasifikasi dan mengkonstruksi kategori melalui tindakan mereka sendiri.

Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik anak SD yang masih dalam masa perkembangan operasional konkret adalah media kartu bergambar. Penggunaan media kartu bergambar sebagai alat bantu pengajaran harus terpusat pada peserta didik. Penggunaan media gambar dapat efektif apabila disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik dari segi ukuran gambar, warna dan latar belakang yang dapat mempengaruhi penafsiran.

Media kartu gambar merupakan salah satu media edukatif berbasis teknologi informasi yang menggabungkan antara media kartu gambar dengan pemanfaatan teknologi. Dalam konteks pembelajaran IPA, khususnya materi tentang hewan-hewan, kartu gambar digital ini berisi gambar berbagai jenis hewan, penjelasan materi tentang siklus hidup, klasifikasi, dan ciri-ciri hewan, serta kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa. Dengan adanya media kartu gambar ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Visualisasi yang ditampilkan melalui animasi mampu menjelaskan perubahan siklus hidup hewan secara runtut dan konkret, seperti metamorfosis kupu-kupu, daur hidup katak, dan sebagainya, yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau gambar statis. Media kartu gambar digital dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA tentang siklus hidup makhluk hidup.

Temuan sebelumnya menyatakan media kartu bergambar memiliki keefektifan dan kepraktisan yang sangat baik. Media kartu bergambar memiliki validitas yang tinggi, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran (Pratomo et al., 2020). Pengembangan media kartu bergambar sangat baik digunakan pada proses pembelajaran, karena pada penelitian terkait memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi (Diana, 2021). Alat permainan edukatif kartu bergambar merupakan sarana yang dapat membantu meningkatkan moral dan nilai agama pada anak usia dini (Mustika & Suyadi, 2022).

Kelemahan penelitian sebelumnya berfokus pada satu materi. Pada penelitian ini media yang dikembangkan berkaitan dengan materi siklus hidup. Media permainan kartu bergambar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media permainan kartu bergambar mengenai siklus hidup hewan kelas 3 SD. Penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran permainan kartu bergambar mengenai siklus hidup hewan kelas 3 SD mampu membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, dengan bentuk *Pre-Experimental Design*. Desain ini tidak memiliki kelompok control, sehingga masih terdapat variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi variabel independen (Sugiyono, 2017). *Pre-Experimental Design* mempunyai 3 bentuk desain menurut Sugiyono (2017:110) yaitu, *One shot Case study*, *One-group Pretest-Posttest Design*, dan *Intact-group Comparison*. Peneliti menggunakan *One-group Pretest-Posttest Design* karena hanya menggunakan satu kelas, sehingga satu kelas dijadikan kelas eksperimen. Hasil desain ini dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

**Tabel 2.1 Design Penelitian Eksperimen**

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Nilai Pre-test (sebelum perlakuan)

- X = Perlakuan  
O<sub>2</sub> = Nilai post-test (setelah perlakuan)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berpengaruh atau tidak pengaruh penggunaan media gambar terhadap kemampuan kognitif Kelas 3 SDN MANDALA I. Populasi dan sampel pada penelitian ini ialah siswa kelas 3 SDN Mandala I, Kecamatan Rubaru, Kabupaten Sumenep yang berjumlah 10 peserta didik, dengan jenis kelamin 3 Laki-Laki dan 7 Perempuan. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, yang dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, tes dan dokumentasi.

Untuk mendapatkan data dan informasi yang lengkap dalam penelitian ini, digunakan alat yang disebut instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2017), ada dua hal penting dalam instrumen penelitian, yaitu kualitas instrumennya dan kualitas dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen dilihat dari validitas dan reliabilitasnya, sedangkan kualitas pengumpulan data dilihat dari ketepatan cara pengumpulan datanya.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes. Tes yang diberikan berupa soal objektif sebanyak 10 soal. Setiap jawaban benar diberi skor 10, sedangkan yang salah diberi skor 0. Teknik analisis data yang digunakan terdiri uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji validitas dan uji reabilitas dan uji normalitas. Untuk uji hipotesis yaitu menggunakan uji t. Dalam pengolahan data hasil penelitian ini peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS 29 for Windows.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil**

#### **a. Uji Normalitas**

Berdasarkan pada hasil uji normalitas data menggunakan *Saphiro Wilk* dengan ketentuan pengambilan keputusan jika nilai sig > 0.05 maka data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji parametrik, dan jika nilai sig < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk apabila jumlah sampel berjumlah sedikit.

Tabel 3.1 Uji Normalitas *Saphiro Wilk*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.198	10	.200*	.897	10	.204
posttest	.251	10	.074	.882	10	.137

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

Dari tabel 3.1 menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0.204, dan data posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0.137. Karena seluruh nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis perbedaan hasil belajar dilakukan menggunakan uji parametrik, yaitu *paired sample t-test*.

b. Uji Validitas

Setelah uji normalitas, kemudian dilakukan uji validitas, uji validitas digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan instrumen penelitian dengan syarat apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan  $p\text{-value} < 0.05$  maka instrumen dinyatakan valid dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dan  $p\text{-value} > 0.05$  maka dinyatakan tidak valid. Nilai rata-rata dari 10 soal yang digunakan sebagai instrumen penelitian menunjukkan bahwa  $r_{hitung}$  yaitu  $0.658 > r_{tabel}$   $0.632$  dan  $p\text{-value}$   $0.039$ . Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini dikatakan valid.

c. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki konsistensi atau keandalan dalam mengukur suatu variabel. Uji ini dilakukan dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika *Cronbach's Alpha* melebihi 0.6.

Tabel 3.2 Uji Reliabilitas

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.716	10



Berdasarkan hasil analisis pada tabel 3.2 diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.716 untuk 10 butir soal yang diuji. Dengan demikian, instrumen soal yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel, artinya soal-soal tersebut secara konsisten mengukur aspek kognitif siswa sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan analisis statistik parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok data. Dalam penelitian ini, digunakan *paired sample t-test* karena data pretest dan posttest berasal dari subjek yang sama. Hasil uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan yang diberikan kepada siswa.

Pengambilan keputusan dalam uji t didasarkan pada nilai signifikansi (*p-value*). Jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data. Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $\geq 0.05$ , maka  $H_0$  diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik.

Tabel 3.3 *Paired Samples Statistic*

		<b>Paired Samples Statistics</b>			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	7.60	10	2.319	.733
	posttest	8.20	10	1.619	.512

Hasil analisis ditunjukkan dalam tabel 3.3 *Paired Samples Statistics*, rata-rata nilai pretest adalah 7.60, dan nilai rata-rata post-test adalah 8.20. Terdapat peningkatan rata-rata nilai sebesar 0.60 poin dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa nilai posttest peserta didik lebih homogen.

Tabel 3.4 *Paired Samples Correlation*

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Significance	
			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 pretest & posttest	10	.882	<.001	<.001

Hasil analisis yang ditunjukkan dalam tabel 3.4 pada Paired Samples Correlations berfungsi untuk menunjukkan ada atau tidak nya hubungan antara pretest dan posttest. Jika nilai signifikansi < 0.05 maka terdapat hubungan antara pretest dan post-test dan sebaliknya jika nilai signifikansi > 0.05 maka antara pretest dan post-test tidak berhubungan. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif yang kuat dan signifikan antara hasil pretest dan post-test dengan nilai signifikansi 0.001.

Gambar 3.5 Paired Samples Test

**Paired Samples Test**

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
				Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 pretest-posttest	-1.600	1.776	.562	-2.871	-.329	-2.848	9	.010	.019

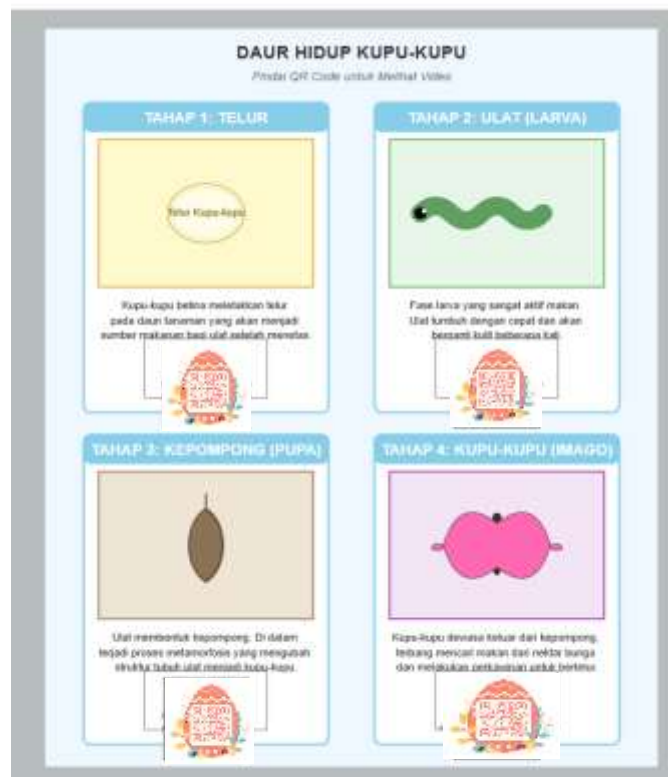
Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji paired samples t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.010 dan 0.019. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media picture card dalam pembelajaran materi siklus hidup makhluk hidup memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan, media picture card efektif digunakan sebagai salah satu alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi tersebut.

Pada komponen pengembangan yang digunakan yang dinilai adalah kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan pada komponen kejelasan, kepraktisan dan keruntutan yang dinilai adalah kejelasan, kepraktisan dan keruntutan tahapan pengembangan yang dilaksanakan. Pada komponen evaluasi formatif yang dinilai adalah kejelasan instrument dan subjek uji coba

yang dilibatkan. Adapun hasil akhir pengembangan media kartu bergambar pada penelitian ini yaitu:

Gambar 1. Daur Hidup Kupu-Kupu



## 2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan pada sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam pembelajaran yang menggunakan *media picture card* pada materi siklus hidup makhluk hidup dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 SDN Mandala I. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Mandala I dengan sampel sebanyak 10 siswa. Sebelum soal tes digunakan, soal tes terlebih dahulu di validasi, kemudian di uji cobakan. Validasi soal dilaksanakan di SDN Mandala I. Tujuan ini adalah untuk mengetahui validasi dan reliabilitas butir soal tersebut. instrument soal yang akan diujicobakan berjumlah 10 butir soal.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh data hasil penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mendapat suatu kesimpulan dari hasil penelitian. Analisis data yang dilakukan yaitu analisis data pretest dan analisis data posttest. Data pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada siklus hidup makhluk hidup terutama hewan yakni daur hidup kupu-kupu. Data posttest digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SDN Mandala I dengan menggunakan Media Gambar dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media picture card. Nilai rata-rata pretest sebesar 7,60 meningkat menjadi 8,20 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 0,60 poin. Meskipun peningkatan ini tampak tidak terlalu besar secara angka, hasil uji statistik membuktikan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Uji paired samples t-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,010 dan 0,019, yang keduanya lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini mengonfirmasi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media picture card.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media picture card memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi siklus hidup makhluk hidup.

Temuan ini selaras dengan pernyataan pada bagian pendahuluan bahwa media kartu bergambar merupakan sarana yang efektif dalam pembelajaran, terutama untuk siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Seperti yang dikemukakan oleh penelitian sebelumnya (Pratomo et al., 2020; Diana, 2021), media kartu bergambar memiliki validitas yang tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini mampu memvisualisasikan konsep abstrak seperti siklus hidup makhluk hidup menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Penggunaan media picture card dalam pembelajaran IPA khususnya materi siklus hidup makhluk hidup telah terbukti mampu mengatasi permasalahan yang diidentifikasi sebelumnya, yaitu kesulitan siswa dalam memahami konsep siklus hidup hewan secara menyeluruh. Media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik

dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung pernyataan Wiguna et al. (2020) bahwa pembelajaran dengan permainan dapat membuat kelas menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, dan meningkatkan semangat belajar siswa. Media picture card sebagai bagian dari permainan edukatif telah berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa kelas 3 SDN Mandala I. Dalam konteks kemampuan kognitif, media picture card telah membantu siswa dalam memahami tahapan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup secara runtut dan logis.

Visualisasi yang disajikan melalui kartu bergambar mampu menjelaskan perubahan siklus hidup hewan secara konkret, sehingga memudahkan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat, dalam hal ini media picture card, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya pada materi siklus hidup makhluk hidup di kelas 3 sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Penggunaan media pembelajaran berupa kartu gambar digital pada materi siklus hidup makhluk hidup di kelas 3 SDN Mandala I terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Media ini mampu menarik minat dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran IPA, khususnya pada materi siklus hidup makhluk hidup terutama hewan yang sebelumnya sulit dipahami dengan metode konvensional seperti ceramah. Visualisasi interaktif melalui kartu gambar digital membantu siswa memahami tahapan siklus hidup secara runtut dan konkret, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan signifikan nilai post-test dibandingkan pre-test setelah penggunaan media tersebut, yang mengindikasikan keberhasilan media kartu gambar digital sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran inovatif seperti kartu gambar digital dalam

proses belajar mengajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arisandi, I. M. A., & D.B. Kt. Ngr. Semara Putra. (2022). Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.47757>
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). Identifikasi Pola Asuh Orang Tua Perantau Ke-Jakarta Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Anak Sekolah Dasar (Studi Sdn Kalianget Barat V Sumenep Madura). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 79-88.
- Arisandi & D.B. Kt. Ngr. Semara Putra, 2022; Fahrudin et al., 2022; Jofi Ardiansa et al., 2023; Masturi et al., 2014; Media et al., n.d.; Oktamia Anggraini Putri, 2022; Raoza, 2024; Rostikawati et al., 2020; Sadidah & Nursalim, 2013; Wijaya, 2025; Wilis, n.d.)
- Depiani, M. R, Pujani, N. M., & Devi, N. L. P. L. (2019). Pengembangan instrumen penilaian praktikum IPA berbasis inkuiri terbimbing. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(2), 59. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i2.19374>.
- Diana, M. W., & Chairiyah, C. (2021). Pengembangan Media Papan Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ppkn Siswa Kelas Ii Sd. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(2). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i2.9167>.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Hardiansyah, F., Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of field dependent and field independent cognitive styles in solving science problems in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166.
- Hardiansyah, F. (2022). Improve science learning outcomes for elementary school students through the development of flipbook media. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 3069-3077.
- Huda, T. A. (2021). Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Gaya Untuk Siswa SD Kelas IV. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 339–348. <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.9549>.

- Maulidah, A. N., & Aslam. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 281–286. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>.
- Mustika, N., & Suyadi. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>.
- Pratomo, W., Nadziroh, N., & Chairiyah, C. (2020). Pengembangan Media Papan Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ppkn Siswa Kelas Ii Sdn Se-Gugus 01 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2019/2020. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(2), 184–194. <https://doi.org/10.31932/jpk.v5i2.938>.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. CV Alfabeta Bandung.
- Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD dengan Media Video Animasi Pembelajaran. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.40974>.
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>.