

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V**

JURNAL

Oleh

**DONA PRAYOGO
EEN Y. HAENILAH
SUGIYANTO**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2015**

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL
BELAJAR IPA SISWA KELAS V

Nama Mahasiswa : Dona Prayogo

Nomor Pokok Mahasiswa : 1113053032

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Bandar Lampung, Juli 2015
Peneliti,

Dona Prayogo
NPM 1113053032

Mengesahkan

Dosen Pembimbing I

Dosen pembimbing II

Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

Drs. Sugiyanto, M.Pd.
NIP 19560616 198303 1 003

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V

Oleh

Dona Prayogo *, Een Y. Haenilah, Sugiyanto*****

E-mail: desainblas@gmail.com

Masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA materi siklus daur air yang rendah pada siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian pre experimental designs dengan bentuk penelitian one group pretest posttest design. Subjek penelitian sebanyak 33 siswa adalah kelas VB. Instrumen utama yang digunakan adalah tes. Data dianalisis dengan menggunakan Paired T Test pada taraf signifikansi 5% ($\text{sig} = 0,05$). Hasil perhitungan menunjukkan nilai hitung (t) negatif sebesar $-25,157$, dengan demikian berarti nilai pre-test lebih rendah daripada nilai post-test dengan tingkat signifikansi lebih kecil dari $0,05$ yaitu $0,000$. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung tahun pelajaran 2014/2015.

Kata kunci: hasil belajar IPA, media pembelajaran, media kartu bergambar.

* Penulis 1

** Penulis 2

*** Penulis 3

ABSTRACT**THE EFFECT OF USING MEDIA CARD ILLUSTRATION ON STUDENT
LEARNING OUTCOMES IPA CLASS V****By****Dona Prayogo *, Een Y. Haenilah**, Sugiyanto*****

E-mail: desainblas@gmail.com

Problem in this study was the result of learning science on recycling water cycle material which is low on fifth grade students of SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung 2013/2014 Academic Year. This study aimed to determine the effect of using a card media with a picture of learning on learning outcomes of the IPA at the fifth grade students of SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung 2014/2015 Academic Year. This research was in the form of pre-experimental research designs with one group pretest posttest design. Research subjects were as many as 33 students in class VB. The main instruments used are tests. Data were analyzed using Paired T Test at the 5% significance level ($\text{sig} = 0.05$). The calculations showed the calculated value (t) was negative amounting to -25.157 , thus means the pre-test value is lower than the value of the post-test with a significance level of less than 0.05 is 0.000. Based on these results it can be concluded that learning by using picture card media influence the science learning outcomes in the fifth grade students of SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung 2014/2015 Academic Year.

Key words: instructional media, media picture cards, science learning outcomes

* Author 1

** Author 2

*** Author 3

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V

Oleh

Dona Prayogo *, Een Y. Haenilah, Sugiyanto*****

E-mail: desainblas@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian pre experimental designs dengan bentuk penelitian one group pretest posttest design. Subjek penelitian sebanyak 33 siswa adalah kelas VB. Instrumen utama yang digunakan adalah tes. Data dianalisis dengan menggunakan Paired T Test pada taraf signifikansi 5% ($\text{sig} = 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung tahun pelajaran 2014/2015.

This study aims to determine the effect of using a media card with a picture of learning on learning outcomes of the IPA on fifth grade students of SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung 2014/2015 Academic Year. This research is a form of pre-experimental research designs with one group pretest posttest design. Research subjects are as many as 33 students in class VB. The main instruments used are tests. Data were analyzed using Paired T Test at the 5% significance level ($\text{sig} = 0.05$). Based on these results it can be concluded that learning to use a picture card media influence on science learning outcomes in the fifth grade students of SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung 2014/2015 Academic Year.

Kata kunci: hasil belajar IPA, media pembelajaran, media kartu bergambar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan kita, ini berarti bahwa setiap warga negara Republik Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang di dalamnya. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.

Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia maka pemerintah Indonesia melalui UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan,

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Adanya Undang-Undang tersebut maka pendidikan harus menjadi prioritas utama bagi komponen bangsa.

Salah satu jenjang pendidikan yang disediakan oleh pemerintah Indonesia adalah Sekolah Dasar. Sekolah Dasar sebagai institusi pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan anak didik menghadapi kehidupan masa depan, dengan cara mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih menghadapi berbagai masalah, diantaranya adalah kurangnya penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Keberhasilan belajar ditentukan dan dipengaruhi oleh beberapa aspek di antaranya kemampuan dasar siswa, motivasi belajar siswa, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dikelas.

IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar. IPA adalah mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Pelajaran IPA di SD memuat materi tentang pengetahuan-

pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan siswa SD. Siswa diharapkan dapat mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut dalam kehidupan sehari-harinya. IPA berguna bagi kehidupan atau pekerjaan anak dikemudian hari, bagian kebudayaan bangsa, melatih anak berpikir kritis, dan mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi dapat membentuk pribadi anak secara keseluruhan. Pendidikan IPA seharusnya dilaksanakan dengan baik dalam proses pembelajaran di sekolah mengingat pentingnya pelajaran tersebut seperti yang telah diungkapkan di atas. Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai, yang terungkap dalam hasil belajar IPA. Namun dalam kenyataannya, masih ada sekolah-sekolah yang memiliki hasil belajar IPA yang rendah karena belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap pembelajaran IPA kelas VA dan VB SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung. Hasil belajar IPA yang didapatkan masih rendah, hal ini ditunjukkan pada nilai ulangan harian yang sebagian siswanya masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sebagai ilustrasi disajikan data hasil ulangan harian materi daur air semester ganjil 2013/2014 sebagai berikut:

Tabel 1.1. Hasil Ulangan Harian Materi Daur air VA dan VB SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Ajaran 2014/2015

Kelas	Nilai		Jumlah Siswa	Keterangan
	<70	≤70		
VA	20	13	33	Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan adalah 72
VB	19	14	33	
Jumlah	39	17	56	
Presentase (%)	69,64%	30,35%	100%	

Sumber: Dokumentasi Guru

Dari hasil observasi pada 31 Maret 2015 tersebut diketahui bahwa hasil ulangan harian materi daur air rendah. Data ini didukung oleh nilai rata-rata *pre-test* yang dilakukan pada kelas VA dan VB yang juga rendah, yaitu 36,82 dan 35,61. Hasil

pembelajaran ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran IPA di antaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, antusias siswa dalam belajar IPA rendah, kondisi lingkungan yang kurang mendukung siswa dalam belajar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran IPA berlangsung kurang dimanfaatkan dengan baik. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran IPA berlangsung kurang menarik atau kurang bervariasi. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton akan membuat siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang disampaikan.

Sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan dari guru saat pembelajaran berlangsung. Ada yang bermain dan berbicara dengan teman, beraktivitas sendiri, dan kurang konsentrasi dengan penjelasan guru. Selama proses pembelajaran IPA berlangsung, sumber belajar yang digunakan adalah buku pelajaran IPA saja. Pemanfaatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran berlangsung sangatlah kurang. Sehingga kegiatan siswa hanya menulis, membaca, dan mendengarkan ceramah dari guru.

Beberapa faktor di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih berjalan secara konvensional. Pembelajaran konvensional yang dilakukan secara terus-menerus pada siswa kelas V ternyata menimbulkan masalah yang menyebabkan hasil belajar IPA tidak tercapai dengan baik. Masalah yang timbul adalah siswa merasa kesulitan dalam menerima materi pelajaran IPA yang dilakukan secara konvensional tanpa memanfaatkan media kartu bergambar dengan baik. Siswa tidak dapat mengerti dan memahami konsep-konsep IPA yang disampaikan secara konvensional. Siswa sulit untuk membayangkan materi pelajaran IPA yang disampaikan, kesulitan dalam belajar tersebut membuat siswa

tidak dapat mengerjakan soal-soal tes yang diberikan guru sehingga hasil belajar yang didapat rendah.

Dari uraian masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA yang telah berlangsung kurang berjalan dengan baik. Masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran di atas merupakan suatu kendala yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Masalah-masalah tersebut yang menyebabkan hasil belajar IPA yang dicapai rendah atau masih dibawah KKM.

Permasalahan tersebut perlu segera diatasi. Salah satu caranya adalah memperbaiki pembelajaran yaitu dengan memberikan tindakan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mendekatkan siswa dengan kenyataan dalam kehidupannya sehari-hari serta mampu membuat siswa memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*). Media yang diduga tepat untuk dapat menciptakan hal tersebut salah satunya adalah media gambar.

Menurut Rahadi (2003 : 174) yang menyatakan bahwa, gambar paling umum dipakai dalam pembelajaran , gambar mempunyai sifat yang universal , mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Salah satu modifikasi dari media gambar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah kartu bergambar. Menurut Herniza (2011: 8) media kartu atau *flash card* diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. *Flash card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi oleh kata-kata.

Media kartu bergambar adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang memuat gambar tunggal yang menyajikan ilustrasi yang hampir sama dengan kenyataan dari suatu objek dan situasi. Pembelajaran melalui media kartu bergambar digunakan untuk mengembangkan berbagai potensi kebermaknaan siswa dan membantu siswa dalam menuangkan ide, gagasan, dan daya imajinasi dalam pembelajaran IPA pada proses daur air. Media kartu bergambar dalam pembelajaran ini berfungsi sebagai alat dan sarana untuk membantu siswa dalam memahami proses terjadinya hujan dalam proses daur air. Aktivitas pemahaman

yang dilakukan siswa sebagian dibimbing oleh guru. Ini dimaksudkan untuk membantu kesulitan siswa dalam proses daur air. Media kartu bergambar yang ditampilkan di sini berupa gambar yang dekat dengan skemata siswa serta mudah dipahami dan diapresiasi siswa contohnya proses condensasi dalam terjadinya hujan. Pembelajaran daur air melalui media kartu bergambar diharapkan mampu melibatkan dan membantu siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran (aspek kognitif, afektif, dan psikomotor) serta secara fisik dan mental melibatkan semua pihak dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan kemudahan dalam menungkan ide, gagasan, dan daya imajinatif ke dalam menulis pantun secara aktif dan kreatif.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Ajaran 2014/2015”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi eksperimen. Penelitian eksperimen atau percobaan (*experiment research*) adalah kegiatan percobaan (*experiment*), yang bertujuan untuk mengetahui suatu gejala atau pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Ajaran 2014/2015 yang berjumlah 66, masing-masing kelas VA 33 siswa dan VB 33 siswa. Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas VB yang berjumlah 33 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan. Kelas VB merupakan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan penggunaan media kartu bergambar. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media kartu bergambar, sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA. Penelitian ini menggunakan empat teknik pengumpulan data yaitu, tes, observasi, dokumentasi dan wawancara.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre experimental designs* dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest design*. Menurut Sugiyono (2013: 109) dalam penelitian *pre experimental design*, tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Sampel penelitian dalam *pre experimental designs*, terlebih dahulu diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah diberikan tes awal (*pre-test*) selanjutnya sampel tersebut diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media kartu bergambar. Setelah selesai pembelajaran IPA dengan menggunakan media kartu bergambar selanjutnya sampel diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran IPA dengan menggunakan media kartu bergambar terhadap hasil belajar yang telah dilaksanakan.

Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1. Desain penelitian
one group pretest-posttest design

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2013: 111)

Keterangan:

O₁ = test awal (*pre-test*) sebelum perlakuan diberikan

O₂ = test akhir (*post-test*) setelah perlakuan diberikan

X = perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran STAD

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pembelajaran dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar

Penggunaan media kartu bergambar pada materi pokok “Siklus Daur air” dilakukan selama dua kali pertemuan dengan melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pada pertemuan pertama subpokok “pentingnya air dan poses daur air”, siswa terlibat langsung dalam mempelajari materi yang ada. Tahap pertama siswa dibagi kelompok. Selanjutnya masing-masing kelompok dibagi beberapa kartu bergambar tentang pentingnya air dan setiap tahap daur air.

Tahap kedua guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk didiskusikan. Setiap kelompok diberi waktu 15 menit untuk mengisi Lembar Kerja Siswa (LKS) tersebut. Tahap selanjutnya adalah presentasi hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan.

Pada pertemuan kedua penggunaan media kartu bergambar membahas subpokok bahasan “kegiatan manusia yang mempengaruhi proses daur air dan pembiasaan menghemat air”. Pada pertemuan ini siswa diberikan beberapa kartu bergambar yang menggambarkan kegiatan manusia yang mempengaruhi proses daur air serta beberapa gambar pembiasaan manusia menghemat air. Pada pertemuan ini siswa lebih antusias dalam penggunaan media kartu bergambar. Selanjutnya guru memberikan soal *post-test*.

b. Deskripsi Data Hasil Belajar IPA Siswa

Data hasil belajar IPA siswa pada materi pembelajaran “Siklus Daur Air” diperoleh melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* dengan 20 item soal pilihan ganda. *Pre-test* dilakukan sebelum proses pembelajaran guna mengetahui kemampuan awal siswa, dilakukan dikelas eksperimen. Kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas Vb dengan jumlah 33 siswa. Pada kelas eksperimen penggunaan media kartu bergambar dan dilakukan *post-test* pada akhir pembelajaran materi “Siklus Daur Air”. Setelah materi “Siklus Daur Air” selesai, maka dilaksanakan *post-test* guna mengetahui hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen terletak pada kisaran nilai 25-55 dengan rata-rata nilai *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 37,12. Hasil *post-test* pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media kartu bergambar terletak pada kisaran 60-95 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 95. Rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 80,45.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar siswa, diketahui bahwa hasil belajar *post-test* siswa yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar lebih tinggi daripada nilai *pre-test* sebelum diberi perlakuan. Hasil *post-test* pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar terletak pada kisaran nilai 60-95 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 95. Rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 80,45. Hasil analisis ini sesuai dengan pendapat Edgare Dale dalam Indiana (2011: 24) yang menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media bergambar lebih konkret daripada cara konvensional. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk (2008 :8) media juga berfungsi untuk menanamkan konsep yang benar, konkret, dan realistis. Akibatnya terjadi perubahan yang signifikan antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* yang dilakukan dalam penelitian.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan pengujian *Paired T Test* terbukti bahwa pembelajaran menggunakan media kartu bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi proses daur air pada siswa dengan hasil signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil *post-test* sesudah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar lebih tinggi daripada hasil *pre-test* sebelum diberi perlakuan.

Pembelajaran menggunakan media kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan akademik dan sikap sosial siswa. Kemampuan akademik siswa dapat dilihat dari perkembangan kemampuan siswa dalam memahami materi dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Perkembangan kemampuan sikap sosial siswa dapat dilihat dari kerjasama dan memberikan sumbang saran yang dilakukan siswa selama diskusi kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne dalam Suprijono (2012: 2) yang mengungkapkan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai melalui aktivitas, dengan adanya aktivitas yang dilakukan didalam kelas melalui media, yang pada penelitian ini

menggunakan media kartu bergambar. Perubahan yang dicapai dalam hal dapat dilihat dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang mengalami kenaikan setelah dilakukan aktivitas atau pembelajaran menggunakan media kartu bergambar.

Dalam proses pembelajaran, siswa diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKS) dan semua anggota kelompok bertanggung jawab untuk mengetahui dan memahami materi dalam proses diskusi. Dengan demikian, rasa tanggung jawab siswa juga dipupuk melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar ini. Siswa harus memiliki tanggung jawab untuk memahami kartu bergambar yang mereka miliki, serta dapat menjelaskan tahapan-tahapan proses daur air. Dalam proses pembelajaran ini, suasana kelas lebih aktif dan kondusif karena masing-masing siswa yang memegang kartu media bergambar dipanggil untuk mempresentasikan hasil diskusi dan menjelaskan tahapan-tahapan proses daur air. Dengan demikian proses pembelajaran tersebut siswa lebih tertarik dan tidak cepat merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi siklus daur air dan pada siswa Kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Pelajaran 2014/2015 yang ditunjukkan dengan nilai hitung (t) pada data hasil pengolahan yang memiliki nilai negatif dengan demikian nilai *pre-test* lebih rendah dari nilai *post-test* dengan taraf signifikansi 0,000. Karena hasil signifikansi $0,000 < 0,05$ maka hipotesis terbukti. Berdasarkan analisis diatas maka penggunaan media kartu bergambar dapat mempengaruhi hasil belajar IPA pada materi siklus daur air pada kelas VB yang berarti juga mempengaruhi hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Pelajaran 2014/2015.

Saran bagi siswa, yaitu memberikan pengalaman belajar menggunakan media kartu bergambar yang menarik dan pembelajaran lain serta meningkatkan minat

belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Bagi guru, pembelajaran menggunakan media kartu bergambar dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada materi siklus daur air serta guru sebaiknya meningkatkan perhatian terhadap perkembangan keaktifan siswa dikelas. hal ini dilaksanakan guru pada saat kegiatan pembelajaran didalam kelas. Serta bagi peneliti lain diharapkan dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa serta hendaknya lebih pandai dalam penguasaan kelas, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Dina, Indiana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran..* Jogjakarta: Diva Perss.
- Herniza, L. 2011. *Pengaruh Media Audio -Visual Melalui Model NHT Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Pokok Sistem Pernapasan.* Lampung: Universitas Lampung.
- Rahadi , A. 2003 . *Media Pendidikan* . Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan. Dalam Jurnal Ilmu Kependidikan Volume 5, nomor 2 September 2008, hal 173-187.
- Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.