

JURNAL MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR

Volume 03 No. 06 Bulan July Tahun 2026

Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

Pengaruh Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar IPAS melalui Model Problem Based Learning

Najla Pramesti¹, Apiek Gandamana¹ , Ibrahim Gultom¹ ,
Halimatussyakdiyah¹  Fahrur Rozi¹ 

¹Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Surel: najlapramesti19@gmail.com

ABSTRACT

The research aims to determine the significant effect of picture cards in the problem-based learning model on the science learning outcomes of third-grade students at SDN 026602 Binjai in the 2025/2026 Academic Year. The research method used was a quasi-experimental study with a quantitative approach. The research design was a nonequivalent control group design. The sample in this study was 23 students from class III A as the experimental class and 21 students from class III B as the control class at SDN 026602 Binjai. Data collection techniques in this study were tests and observations. Based on the data analysis, the pretest results for the control class showed an average score of 53.57, while the experimental class achieved an average score of 53.04. Meanwhile, the posttest results for the control class showed an average score of 74.52, while the experimental class achieved an average score of 81.96. The results of the hypothesis test using the Independent Samples t-test showed a Sig. (2-tailed) value of $0.007 < 0.05$, thus H_0 was rejected and H_a was accepted. Furthermore, the average student learning outcomes in the experimental class were higher than those in the control class, with a Mean Difference value of 7,433. These findings indicate a significant effect of the use of picture cards combined with the Problem-Based Learning model on the science learning outcomes of third-grade students at SDN 026602 Binjai in the 2025/2026 academic year.

Keywords: picture cards, problem-based learning,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media kartu bergambar pada model *problem based learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 026602 Binjai T.A 2025/2026. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen atau eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IIIA berjumlah 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III B berjumlah 21 siswa sebagai kelas kontrol SDN 026602 Binjai. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan observasi. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil *pretest* pada kelas kontrol yang berjumlah 21 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 53,57 dan kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 53,04. Sedangkan hasil *posttest* pada kelas kontrol yang berjumlah 21 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,52

dan kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,96. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,007 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan *nilai Mean Difference* sebesar 7,433. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu bergambar yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 026602 Binjai T.A 2025/2026.

Kata Kunci: media kartu bergambar, *problem based learning*, hasil belajar

Copyright (c) 2026 Najla Primasti, Apiek Gandamana, Ibrahim Gultom, Halimatussyakdiyah
Halimatussyakdiyah, Fahrur Rozi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
Authors who publish with this journal agree to the following terms:

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.

Authors are able to enter into separate, additional contractual arrangements for the non-exclusive distribution of the journal's published version of the work (e.g., post it to an institutional repository or publish it in a book), with an acknowledgement of its initial publication in this journal.

Authors are permitted and encouraged to post their work online (e.g., in institutional repositories or on their website) prior to and during the submission process, as it can lead to productive exchanges, as well as earlier and greater citation of published work.

✉ Corresponding author (Perwakilan Tim) :

Email : najlaprimesti19@gmail.com

Received 21 May 2026, Accepted 14 June 2026, Published 01 July 2026

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan hal yang sangat menentukan dalam kegiatan belajar mengajar. Proses perubahan keterampilan kognitif (intelektual), afektif (minat atau bakat emosional), dan psikomotorik (motorik halus dan kasar) dikenal dengan istilah hasil belajar. Kemampuan siswa diperkirakan akan berubah seiring dengan pembelajaran mereka, khususnya pada mata pelajaran dasar, berdasarkan tahap perkembangannya yaitu proses nyata (Muhamad, 2013, h. 5).

Guru menggunakan hasil belajar siswa sebagai alat ukur untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami mata pelajaran yang dibahas di kelas (Wirada, 2020, h. 7). Idealnya hasil belajar siswa dapat ditentukan oleh penilaian acuan kriteria. Penilaian acuan kriteria merupakan bentuk evaluasi yang berlandaskan standar tertentu dan dirancang secara khusus untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran maupun kompetensi yang telah ditetapkan sebagai tolak ukur

keberhasilan peserta didik (Asrul, 2014, h. 162). Sebelum melakukan penilaian, pertama-tama perlu ditetapkan tolak ukur yang akan dibandingkan dengan hasil pengukuran agar hasilnya memiliki arti. Pedoman yang digunakan guru untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang disepakati oleh guru adalah 70.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 14 Januari 2026 terhadap bapak Gandario Putra S.Pd selaku wali kelas III A SDN 026602 Binjai dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPAS masih rendah dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu 70. Dari data yang diperoleh peneliti, kelas III A berjumlah 23 orang sedangkan kelas III B sebanyak 21 orang. Wali kelas menyatakan bahwa nilai hasil belajar yang diperoleh siswa masih dibawah KKTP pada ulangan harian materi berkenalan dengan energi.

Tabel 1. Persentase Ketercapaian Hasil Belajar Siswa Kelas III

Kelas	Tuntas (≥ 70)	Persentase(%)	Tidak Tuntas (< 70)	Persentase(%)
VA	8	35%	15	65%
VB	7	36%	14	66%

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa kelas III A hanya 8 orang dari 23 siswa yang tuntas, sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 15 orang yang belum mencapai nilai KKTP. Pada kelas III B hanya 7 orang dari 21 siswa yang tuntas, sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 14 orang. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang hanya mengandalkan buku teks dan penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan hasil belajar siswa kelas III masih rendah. Oleh karena itu nilai yang diperoleh siswa masih banyak dibawah 70.

Merujuk pada permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya diperlukan upaya

nyata untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 026602 Binjai. Hariyati (2022, h. 80) menegaskan bahwa kompetensi yang perlu dikuasai siswa dalam menghadapi tantangan abad ke-21 mencakup kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah, kecakapan berkomunikasi, kreativitas, serta kemampuan bekerja dalam tim. Sejalan dengan hal tersebut, kurikulum yang dikembangkan saat ini mendorong sekolah untuk melakukan pergeseran paradigma dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pendekatan yang lebih menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajardemi menjawab tuntutan pendidikan di era modern ini. Dalam konteks tersebut, model

problem based learning dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang relevan dan sesuai untuk diterapkan pada abad ke-21 untuk membekali siswa dengan kompetensi yang memadai serta kesiapan dalam menghadapi berbagai persoalan di masa mendatang.

Dalam penerapan model *problem based learning* dibutuhkan sebuah media untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dinilai relevan untuk digunakan adalah media kartu bergambar. Media kartu bergambar merupakan suatu bentuk alat bantu visual yang mampu membantu siswa mengingat dan memahami suatu konsep melalui sajian grafis, teks, maupun simbol yang terdapat pada kartu tersebut. Arisandi (2022, h.85) menyatakan bahwa berdasarkan ciri-ciri siswa sekolah dasar yang masih dalam fase operasi nyata (konkrit) pada proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi siswa jika melihatnya secara visual apa yang dipelajari baik yang berkaitan langsung dengan objek yang dituju atau melihat gambar langsung melalui alat peraga yang digunakan guru saat mengajar.

Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Trivena Klara Paa (2021) dengan judul “Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IIPada Mata Pelajaran IPAdi SD Inpres 126 Suprau”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 47,692, sedangkan nilai rata-rata *post-test* mencapai 80,000. Secara lebih khusus, media kartu bergambar terbukti memiliki efektivitas yang memadai serta memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar yang baik dan memuaskan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode

kuantitatif dengan desain quasi-experimental tipe nonequivalent control group design. Penelitian dilaksanakan di SDN 026602 Binjai pada Februari 2026, dengan populasi sekaligus sampel sebanyak 44 siswa kelas III A dan III B melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest, observasi, serta dokumentasi. Instrumen tes diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk, uji homogenitas Levene, dan Independent Samples t-test untuk menguji pengaruh media kartu bergambar dalam model Problem Based Learning terhadap hasil belajar IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh media kartu bergambar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas III SD Negeri 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu bergambar pada model *Problem Based Learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media kartu bergambar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 026602 Binjai yang beralamat di Jalan Sungai Rokan, Kelurahan Tanah Seribu, Kecamatan Binjai Selatan, Kota Binjai. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa di sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media kartu bergambar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Research*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa

pembelajaran menggunakan media kartu bergambar pada model *Problem Based Learning*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan model yang biasa digunakan guru tanpa menggunakan media kartu bergambar.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 026602 Binjai yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III-A dan kelas III-B. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh siswa kelas III dijadikan sampel penelitian. Kelas III-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Sementara itu, kelas III-B ditetapkan sebagai kelas kontrol yang berjumlah 21 siswa, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Kedua kelas diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah pelaksanaan pre-test, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perlakuan yang telah ditentukan pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran IPAS dengan menggunakan media kartu bergambar yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media kartu bergambar. Setelah seluruh materi pembelajaran selesai diberikan, kedua kelas kemudian diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil pre-test dan post-test yang diperoleh siswa digunakan sebagai data utama untuk menganalisis pengaruh penggunaan media kartu bergambar pada model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri

026602 Binjai.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode tes dan observasi. Metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan melalui *pre-test* dan *post-test*. Sementara itu, metode observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dalam penerapan media kartu bergambar pada model *Problem Based Learning* di kelas eksperimen. Data yang diperoleh dari hasil penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis statistik untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media kartu bergambar pada model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Deskripsi Hasil Uji Coba Tes

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan dan kemampuan setiap butir instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu item dinyatakan valid apabila mampu merepresentasikan indikator yang hendak diukur sesuai dengan tujuan penelitian. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan program statistik. Jumlah responden yang digunakan dalam uji coba instrumen sebanyak 25 orang, sehingga derajat kebebasan (df) diperoleh sebesar $n - 2 = 25 - 2 = 23$. Pada taraf signifikansi (α) 0,05 diperoleh nilai r tabel sebesar 0,396. Dengan demikian, setiap butir instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,396). Adapun hasil uji validitas instrumen penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Item Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Sig.	Keterangan
P1	0,222	0,396	0,287	Tidak Valid
P2	0,619	0,396	0,001	Valid
P3	0,762	0,396	0,000	Valid
P4	0,678	0,396	0,000	Valid
P5	0,559	0,396	0,004	Valid
P6	0,054	0,396	0,798	Tidak Valid
P7	0,133	0,396	0,528	Tidak Valid
P8	0,564	0,396	0,003	Valid
P9	0,562	0,396	0,003	Valid
Item Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Sig.	Keterangan
P10	0,242	0,396	0,243	Tidak Valid
P11	0,137	0,396	0,514	Tidak Valid
P12	0,544	0,396	0,005	Valid
P13	0,620	0,396	0,001	Valid
P14	0,552	0,396	0,004	Valid
P15	0,137	0,396	0,515	Tidak Valid
P16	0,264	0,396	0,203	Tidak Valid
P17	0,589	0,396	0,002	Valid
P18	0,603	0,396	0,001	Valid
P19	0,650	0,396	0,000	Valid
P20	0,557	0,396	0,004	Valid
P21	0,577	0,396	0,003	Valid
P22	0,249	0,396	0,230	Tidak Valid
P23	0,614	0,396	0,001	Valid
P24	0,084	0,396	0,688	Tidak Valid
P25	0,650	0,396	0,000	Valid
P26	0,550	0,396	0,004	Valid
P27	0,517	0,396	0,008	Valid
P28	0,602	0,396	0,001	Valid
P29	0,181	0,396	0,386	Tidak Valid
P30	0,666	0,396	0,000	Valid

Berdasarkan Tabel 2. hasil uji validitas instrumen diketahui bahwa dari 30 item pertanyaan yang diuji terdapat 10 item yang tidak memenuhi kriteria validitas, yaitu item P1, P6, P7, P10, P11, P15, P16, P22, P24, dan P29. Item-item tersebut dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai r hitung yang lebih kecil daripada r tabel (0,396) dan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Sementara itu, sebanyak 20 item pertanyaan lainnya dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel dan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05.

Sehingga, 20 item pertanyaan tersebut telah memenuhi kriteria validitas sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengumpulkan data dan mengukur variabel yang diteliti secara tepat dalam penelitian mengenai pengaruh media kartu bergambar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan terhadap butir-

butir instrumen yang telah dinyatakan valid berdasarkan hasil uji validitas. Pengujian reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Sehingga, instrumen dapat dipercaya apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih besar atau sama dengan 0,60. Dimana, semakin tinggi nilai *Cronbach's Alpha*, maka semakin tinggi pula tingkat reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian. Adapun hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Standar Cronbach's Alpha	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
Hasil Belajar	0,60	0,913	Reliabel

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji validitas diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,913. Nilai tersebut lebih besar dari batas minimum reliabilitas yang ditetapkan, yaitu 0,60 ($0,913 > 0,60$). Oleh karena itu, instrumen penelitian pada variabel hasil belajar dinyatakan reliabel dan instrumen memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi sehingga dapat dipercaya dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian mengenai pengaruh media kartu bergambar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026.

Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui derajat kesulitan setiap butir soal yang digunakan dalam instrumen penelitian. Tingkat kesukaran suatu soal menunjukkan

proporsi peserta didik yang dapat menjawab soal tersebut dengan benar. Soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran yang proporsional sehingga mampu mengukur kemampuan peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, uji tingkat kesukaran penting dilakukan untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan dalam penelitian. analisis tingkat kesukaran butir soal pada penelitian dilakukan dengan bantuan program SPSS sehingga diperoleh informasi mengenai tingkat kesukaran masing-masing soal secara objektif dan akurat. Adapun hasil uji tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Nomor Butir Soal	Nilai Tingkat Kesukaran	Kriteria
2	0,60	Sedang
3	0,36	Sedang
4	0,44	Sedang
5	0,32	Sedang
8	0,44	Sedang
9	0,16	Sukar
12	0,48	Sedang
13	0,24	Sukar
14	0,52	Sedang
17	0,40	Sedang
18	0,52	Sedang
19	0,24	Sukar
20	0,28	Sukar
21	0,56	Sedang
23	0,40	Sedang
25	0,24	Sukar
26	0,48	Sedang
27	0,24	Sukar
28	0,44	Sedang
30	0,56	Sedang

Berdasarkan Tabel 4.3 hasil uji tingkat kesukaran diketahui bahwa dari 20 butir soal yang digunakan dalam penelitian, sebanyak 14 butir soal berada pada kategori sedang, yaitu soal nomor 2, 3, 4, 5, 8, 12, 14, 17, 18, 21, 23, 26, 28, dan 30. Sementara itu, terdapat 6 butir soal yang termasuk dalam kategori sukar, yaitu soal nomor 9, 13, 19, 20, 25, dan 27. Tidak

terdapat butir soal yang termasuk kategori mudah. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran tersebut diketahui bahwa sebagian besar soal berada pada kategori sedang, sehingga instrumen yang digunakan memiliki tingkat kesukaran yang proporsional dan mampu mengukur kemampuan siswa secara optimal. Oleh karena itu, butir-butir soal tersebut layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026.

Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir soal dalam membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Suatu butir soal dikatakan memiliki daya pembeda yang baik apabila mampu mengidentifikasi perbedaan tingkat penguasaan materi antara siswa yang telah memahami materi pembelajaran dengan siswa yang belum memahaminya. Hasil uji daya pembeda dapat digunakan untuk menilai kualitas setiap butir soal yang digunakan dalam penelitian. Pengujian daya pembeda pada penelitian dilakukan dengan bantuan program SPSS sehingga diperoleh informasi mengenai tingkat kemampuan masing-masing butir soal dalam membedakan kemampuan siswa secara objektif dan akurat. Adapun hasil uji daya pembeda dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Daya Pembeda

Nomor Butir Soal	Nilai Daya Pembeda	Kriteria
2	0,60	Baik
3	0,36	Cukup
4	0,44	Baik
5	0,32	Cukup
8	0,44	Baik
9	0,16	Kurang
12	0,48	Baik
13	0,24	Cukup
14	0,52	Baik
17	0,40	Cukup

18	0,52	Baik
19	0,24	Cukup
20	0,28	Cukup
21	0,56	Baik
23	0,40	Cukup
25	0,24	Cukup
26	0,48	Baik
27	0,24	Cukup
28	0,44	Baik
30	0,56	Baik

Berdasarkan Tabel 5 hasil uji daya pembeda diketahui bahwa dari 20 butir soal yang telah memenuhi kriteria validitas, terdapat 10 butir soal yang memiliki daya pembeda dengan kategori baik, yaitu soal nomor 2, 4, 8, 12, 14, 18, 21, 26, 28, dan 30. Selanjutnya, terdapat 9 butir soal yang memiliki daya pembeda kategori cukup, yaitu soal nomor 3, 5, 13, 17, 19, 20, 23, 25, dan 27. Sementara itu, hanya 1 butir soal, yaitu nomor 9, yang memiliki daya pembeda kategori kurang. Berdasarkan hasil uji daya pembeda tersebut diketahui bahwa sebagian besar butir soal telah memiliki kemampuan yang baik dan cukup dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah, sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Analisis Data Penelitian

Data Hasil *Pre Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tahapan awal pada penelitian ini yaitu memberikan pre-test kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum diberikan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas. Selain itu, hasil pre-test digunakan untuk melihat kesetaraan kemampuan awal antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga pengaruh perlakuan yang diberikan dapat diketahui secara lebih objektif.

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yang sama pada

kedua kelas. Data yang diperoleh dari hasil pre-test kemudian dianalisis untuk mengetahui kemampuan awal siswa berdasarkan nilai tertinggi, nilai terendah, dan nilai rata-rata yang diperoleh. Hasil analisis pre-test ini menjadi dasar dalam membandingkan peningkatan hasil belajar siswa setelah kelas eksperimen diberikan pembelajaran *Problem*

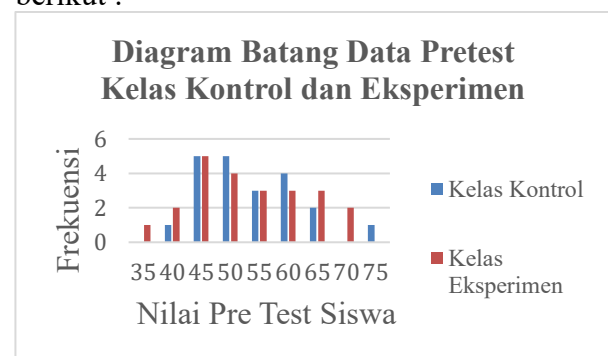
Based Learning berbantuan media kartu bergambar, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Adapun data hasil pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Data Hasil Pre Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
Nilai	Frekuensi	Mean	Standard Deviasi	Nilai	Frekuensi	Mean	Standard Deviasi
40	1	53.57	8.681	35	1	53.04	9.970
45	5			40	2		
50	5			45	5		
55	3			50	4		
60	4			55	3		
65	2			60	3		
75	1			65	3		
-	-			70	2		
Total	21			Total	23		

Berdasarkan Tabel 6 data hasil *pre test* kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui bahwa hasil pre-test pada kelas kontrol yang berjumlah 21 siswa memperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 53,57 dengan standar deviasi 8,681, sedangkan kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa memperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 53,04 dengan standar deviasi 9,970. Nilai terendah pada kelas kontrol yang diperoleh siswa adalah 40 dan nilai tertinggi 75. Sedangkan, pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 35 dan nilai tertinggi 70. Perbedaan rata-rata kedua kelas hanya sebesar 0,53 poin yang menunjukkan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif sama sebelum diberikan perlakuan. Sehingga, kedua kelas memiliki kondisi awal yang seimbang dan layak digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bergambar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026. Untuk mengetahui tingkat perbandingan hasil belajar siswa sebelum

mendapatkan perlakuan antara kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 1. Diagram Batang Data Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan Gambar 1 diagram batang data pretest kelas kontrol dan eksperimen dapat diketahui bahwa hasil pretest siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan memiliki distribusi nilai yang relatif seimbang. Nilai siswa pada kelas kontrol berada pada rentang 40–75 dengan frekuensi tertinggi pada nilai 45 dan 50,

masing-masing sebanyak 5 siswa. Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai siswa berada pada rentang 35–70 dengan frekuensi tertinggi pada nilai 45 sebanyak 5 siswa dan nilai 50 sebanyak 4 siswa. Sebagian besar siswa pada kedua kelas memperoleh nilai pada rentang 45–60 yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada kategori sedang. Kesamaan pola penyebaran nilai tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif tidak berbeda secara signifikan, sehingga kedua kelas dianggap memiliki kondisi awal yang setara dan layak digunakan sebagai sampel penelitian untuk mengukur pengaruh penggunaan media kartu bergambar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026.

Data Hasil *Post Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti memberikan *post-test*

kepada seluruh siswa sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar IPAS setelah memperoleh perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media kartu bergambar, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa penggunaan media kartu bergambar.

Pelaksanaan *post-test* bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari serta untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Data hasil *post-test* yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bergambar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026. Adapun data hasil *post-test* siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

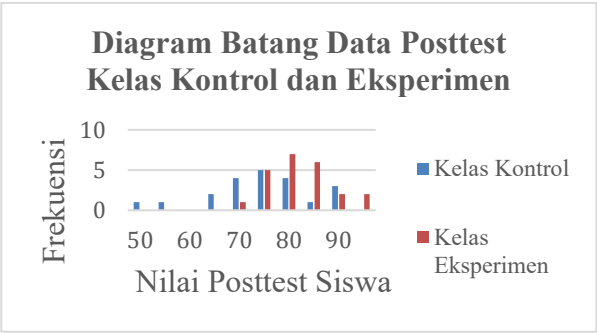
Tabel 7. Data Hasil *Post Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
Nilai	Frekuensi	Mean	Standard Deviasi	Nilai	Frekuensi	Mean	Standard Deviasi
50	1	74.52	10.477	70	1	81.96	6.526
55	1			75	5		
65	2			80	7		
70	4			85	6		
75	5			90	2		
80	4			95	2		
85	1			-	-		
90	3			-	-		
Total	21			Total	23		

Berdasarkan Tabel 7 data hasil *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui bahwa hasil *post-test* pada kelas kontrol yang berjumlah 21 siswa memperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 74,52 dengan standar deviasi 10,477. Sedangkan, kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa memperoleh nilai rata-rata

(*mean*) sebesar 81,96 dengan standar deviasi 6,526. Nilai terendah pada kelas kontrol yang diperoleh siswa adalah 50 dan nilai tertinggi 90, sedangkan pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 70 dan nilai tertinggi 95. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan

selisih sebesar 7,44 poin. Selain itu, standar deviasi kelas eksperimen yang lebih kecil menunjukkan bahwa nilai siswa lebih merata dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil *post-test* tersebut penggunaan media kartu bergambar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan hasil belajar IPAS yang lebih baik dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol di kelas III SDN 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026. Untuk melihat perbandingan tingkat hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen maka dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Batang Data Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan Gambar 2 diagram batang data posttest kelas kontrol dan eksperimen terlihat bahwa hasil posttest siswa pada kelas

kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan dibandingkan hasil pretest. Namun, distribusi nilai pada kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sebagian besar siswa kelas eksperimen memperoleh nilai pada rentang 80–95. Sedangkan, siswa kelas kontrol banyak memperoleh nilai pada rentang 70–85. Oleh karena itu, penggunaan media kartu bergambar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026 dibandingkan pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol.

Uji Persyaratan Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 25 dengan metode **Shapiro-Wilk**, karena jumlah sampel pada masing-masing kelas kurang dari 50 siswa. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre test A (Kelas Kontrol)	.183	21	.063	.935	21	.172
	Post test A (Kelas Kontrol)	.142	21	.200*	.941	21	.224
	Pre Test B (Kelas eksperimen)	.142	23	.200*	.953	23	.342

	Post Test B (Kelas Eksperimen)	.183	23	.044	.934	23	.132
--	--------------------------------------	------	----	------	------	----	------

* This is a lower bound of the true significance.

a Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 8 hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) *Shapiro-Wilk* untuk pretest kelas kontrol sebesar 0,172, posttest kelas kontrol sebesar 0,224. Pretest kelas eksperimen sebesar 0,342, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,132. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Data penelitian telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik, yaitu uji hipotesis menggunakan uji-t (*Independent Sample t-Test*).

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama (homogen). Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Levene's Test* dengan bantuan program SPSS versi 25. Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.548	3	84	.208
	Based on Median	1.258	3	84	.294
	Based on Median and with adjusted df	1.258	3	77.674	.295
	Based on trimmed mean	1.493	3	84	.222

Berdasarkan Tabel 9 hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi pada *Levene Statistic Based on Mean* sebesar 0,208. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,208 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen. Hasil ini juga diperkuat oleh nilai signifikansi pada *Based on Median* sebesar 0,294. *Based on Median and with Adjusted df* sebesar 0,295, dan *Based on Trimmed Mean* sebesar 0,222 yang seluruhnya lebih besar dari 0,05. Sehingga, data penelitian memenuhi asumsi homogenitas sehingga dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis menggunakan uji-t (*Independent Samples t-*

test). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok sampel memiliki keragaman data yang relatif sama sehingga layak untuk dibandingkan dalam penelitian mengenai pengaruh media kartu bergambar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026.

Pembahasan Penelitian

Penggunaan media kartu bergambar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis

menggunakan *Independent Samples t-test* yang memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,007 atau lebih kecil dari 0,05. Dimana, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media kartu bergambar dalam model PBL dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa media kartu bergambar mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS pada siswa sekolah dasar.

Keberhasilan penggunaan media kartu bergambar merupakan alat yang dapat membantu proses penyampaian pesan sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Media kartu bergambar menyajikan informasi secara visual sehingga memudahkan siswa kelas III sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret untuk memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Adanya gambar yang menarik dan sesuai materi, siswa lebih mudah menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang mereka miliki sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh penerapan model *Problem Based Learning* yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, media kartu bergambar digunakan sebagai sarana untuk menyajikan masalah yang harus dianalisis oleh siswa. Kondisi tersebut membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Aktivitas belajar yang tinggi inilah yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pada penelitian juga diperkuat oleh hasil observasi aktivitas guru yang memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa seluruh tahapan *Problem Based Learning* telah dilaksanakan secara optimal oleh guru. Guru mampu mengorientasikan siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa dalam kelompok, membimbing proses penyelidikan, membantu siswa mengembangkan hasil diskusi, serta mengevaluasi proses pembelajaran. Keberhasilan penerapan suatu model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dan melaksanakan sintaks pembelajaran secara konsisten. Oleh karena itu, tingginya aktivitas guru dalam penelitian ini menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan penggunaan media kartu bergambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil observasi siswa juga menunjukkan persentase sebesar 82,39% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran mulai dari orientasi masalah hingga evaluasi hasil pemecahan masalah. Tingginya aktivitas siswa menunjukkan bahwa media kartu bergambar mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang menarik dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar dengan meningkatnya keaktifan siswa.

Hasil penelitian dari aspek sikap menunjukkan persentase sebesar 89,40% dengan kategori sangat baik. Penerapan media kartu bergambar dalam model *Problem Based Learning* tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga mampu mengembangkan sikap positif seperti disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri. Pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan kerja kelompok dapat membantu

pembentukan karakter peserta didik. Melalui kegiatan diskusi dan pemecahan masalah secara bersama-sama, siswa belajar menghargai pendapat teman, bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, serta berani mengemukakan ide dan gagasan.

Penelitian pada aspek keterampilan memperoleh persentase sebesar 87,50% yang berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan yang baik dalam mengamati kartu bergambar, mengumpulkan informasi, memecahkan masalah, dan mempresentasikan hasil diskusi. Pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar. Penggunaan media kartu bergambar dalam model Problem Based Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan secara langsung, menganalisis informasi, dan menemukan konsep pembelajaran secara mandiri sehingga keterampilan belajar mereka berkembang secara optimal.

Jika ditinjau dari hasil uji statistik, nilai *Mean Difference* sebesar 7,433 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selisih yang cukup besar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dalam model *Problem Based Learning* memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai akibat dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan telah mampu menghasilkan perubahan yang lebih baik pada diri siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Keunggulan media kartu bergambar menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi visual dan verbal akan lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan informasi yang hanya disampaikan secara

verbal. Pada pembelajaran IPAS, gambar yang terdapat pada kartu membantu siswa memahami fenomena dan konsep yang sedang dipelajari. Ketika siswa mengamati gambar sekaligus mendiskusikan maknanya dalam kelompok, terjadi proses penguatan memori yang menyebabkan pemahaman siswa menjadi lebih mendalam dan bertahan lebih lama.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar pada model pembelajaran Problem Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026. Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar yang signifikan, tingginya aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, serta berkembangnya aspek sikap dan keterampilan siswa. Temuan ini memperkuat berbagai teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media visual yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis masalah mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu bergambar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 026602 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,007 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan nilai *Mean Difference* sebesar 7,433. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, mendorong keaktifan belajar, serta membantu siswa dalam memecahkan masalah secara lebih efektif.

Primasti, N., Gandamana, A., Gultom, I., Halimatussyakdiyah, H., & Rozi, F. (2026). Pengaruh Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar IPAS melalui Model Problem Based Learning. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 3(6), 394-410. <https://doi.org/10.24114/jmpsd.v3i6.76143>

Ucapan Terima Kasih (Acknowledgments)

-

Kontribusi Penulis (Author Contributions – CRediT)

- Najla Pramesti: Konseptualisasi, investigasi, pengelolaan data, analisis formal, dan penulisan draf awal.
- Apiek Gandamana: Supervisi, metodologi, validasi, serta peninjauan dan penyuntingan naskah.
- Ibrahim Gultom: Supervisi, validasi, serta peninjauan dan penyuntingan naskah.
- Halimatussyakdiyah: Penyediaan sumber daya, investigasi, serta peninjauan dan penyuntingan naskah.
- Fahrur Rozi: Metodologi, analisis formal, serta peninjauan dan penyuntingan naskah.

Konflik Kepentingan (Conflict of Interest)

Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini.

Pendanaan (Funding)

Penelitian ini tidak menerima pendanaan khusus dari lembaga pemerintah, komersial, maupun organisasi nirlaba.

DAFTAR PUSTAKA

Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, Vol. 4 No, 72–80.

Akbar, M. R. (2022). *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Bima: Haura Utama.

Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Amruddin, & Dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Demangan: Pradina Pustaka.

Ariani, N. d. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.

Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arisandi, I. M. (2022). *Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. Journal for Lesson and Learning Studies*, 85-95.

Asrul. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.

Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

Darmawan, D. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. bandung: PT Remaja Rosakarya.

Djonomiarjo, T. (2019). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional*, 39-46.

Fahrudin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. Journal of Classroom Action Research*, 49-53.

Farhan, M. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 278–288.

Hariyati, E. (2022). *Model Pembelajaran - Merancang Pembelajaran Kompetensi Abad 21*. Yogyakarta: Cahaya Harapan.

Hartawan, I. M. (2017). *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Perkemabngan*

- Bahasa Anak Kelompok B di TK Nurussada'ah 03 Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember. Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini , 1-13.*
- Helminati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Iskandar, A. M. (2021). *Monograf: Relasi Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media.
- Komarudin, & Sarkadi. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: RizQita Publishing & Printing.
- Kristianto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Latip, A. E. (2018). *Evaluasi Pembelajaran Di SD dan MI*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Magdalena, I. (2020). *Evaluasi Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Maru, R. (2016). *Implementasi Model-Model Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar : Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). *Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan, 4 (1), 84–91.*
- Muhamad, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: UNISSULA Press.
- Muhammad, H. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Nadhifah, Y. (2023). *Pembelajaran Ilmu Alam dan Sosial (IPAS)*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, F. E. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Ciamis: Deepublish.
- Paa, T. K. (2021). *Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPA di SD inpres 126 Suprau*. Skripsi. Fakultas Pendidikan, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
- Pratita, D. (2014). *Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di SMP*. *Jurnal Parameter* , 86-95.
- Primahatmojo, A. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Tanjung Aman*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia* , 89-100.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rahman, S. A. (2022). Pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(4), 243–249. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i4.751>.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Ratnawulan, Elis, & Rusdiana. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Republik, K. P. D. dan M. (2025). *Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (p. hal 9). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Indonesia.
- Rudi, S., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rumini, S. (2020). *Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Gambar dalam Pembelajaran IPS SMP*. Sragen: CV Adanu Abimata.
- Rusman. (2019). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Primasti, N., Gandamana, A., Gultom, I., Halimatussyakdiyah, H., & Rozi, F. (2026). Pengaruh Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar IPAS melalui Model Problem Based Learning. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 3(6), 394-410. <https://doi.org/10.24114/jmpsd.v3i6.76143>

- Sani, R. A. (2018). *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sari, E. R., & Kurniaman, K. (2019). *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN 067 Pekanbaru. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 125-138.
- Sari, I. P. (2021). *Pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 24 Kota Bengkulu*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Sary, Y. N. (2018). *Buku Mata ajar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Pranamedia Group.
- Siregar, S. (2017). *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudaryana, B., & Agusiady, R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Deepublish.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutikno, S. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Lombok: CV Adanu Abimata.
- Sutikno, S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil*. Lombok: Holistica.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 4 No., 224.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wirda, Y. (2020). *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.