

**PENERAPAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA FASE B PADA  
MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN DI  
SD NEGERI GAROT**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Akhir Kuliah  
Dan Memenuhi Syarat-Syarat Dalam Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S-1)

**OLEH :**

**GHINA AFRA  
NPM : 2111100032**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH  
BANDA ACEH  
2025**

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### PENERAPAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA FASE B PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN DI SD NEGERI GAROT

#### SKRIPSI

Disusun Oleh

Nama : Ghina Afra  
NPM : 2111100032  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar ( PGSD)

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Fadhillah, S.Pd.I., M.Pd  
NIDN. 1316068402

Pembimbing II

Maulida, S.Pd.,M.Pd  
NIDN. 0119118602

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Jalaluddin, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0112048201

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Faisal Anwar, S.Pd., I.M.Ed  
NIDN. 1316068401

**LEMBARAN PENGESAHAN TIM PENGUJI**  
**PENERAPAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN**  
**HASIL BELAJAR SISWA FASE B PADA MATERI KENAMPAKAN**  
**ALAM DAN BUATAN DI SD NEGERI GAROT**

**SKRIPSI**

Disusun Oleh

Nama : Ghina Afra  
NPM : 2111100032  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar ( PGSD )

Skripsi ini telah dipertahankan didepan tim penguji pada Hari Sabtu, Tanggal 26 Juli 2025 dan telah dirivisi sesuai dengan saran-saran dari tim penguji.

Tim Penguji,

1. Ketua : Fadhilah, S.Pd.I., M.Pd  
NIDN. 1316064802
2. Anggota 1 : Maulidar, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0119118602
3. Anggota 2 : Dr. Hafidh Maksum S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0124038103
4. Anggota 3 : Faisal Anwar, S.Pd., I.M.Ed  
NIDN. 1316068401

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Faisal Anwar, S.Pd., I.M.Ed  
NIDN. 1316068401

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ghina Afra  
NPM : 2111100032

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Penerapan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
Siswa Fase B Pada Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Di SD  
Negeri Garot

Karya tulis tersebut di atas adalah original hasil karya sendiri, tidak ada unsur-unsur plagiat yang melanggar hukum, apabila dikemudian hari terbukti pernyataan tersebut terbukti tidak benar, maka saya bersedia diberikan sanksi sesuai dengan ketentuan dan hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran tanpa paksaan dari siapapun.

Banda Aceh, 26 juli 2025  
Penulis



Ghina Afra  
NPM. 2111100032

## **ABSTRAK**

Ghina Afra. 2025. Penerapan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Pada Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Di SD Negeri Garot. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Serambi Mekkah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kartu gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Garot pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *one group pretest-posttest*, yaitu membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media kartu gambar. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa diberikan pre-test untuk mengetahui tingkat penguasaan awal terhadap materi. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media kartu gambar yang berisi ilustrasi dan penjelasan sederhana mengenai berbagai contoh kenampakan alam dan buatan yang ada di sekitar. Media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami materi melalui visualisasi yang konkret dan mudah dikenali. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan, di mana rata-rata nilai pre-test siswa adalah 53,00 dan nilai post-test meningkat menjadi 87,71, dengan selisih peningkatan sebesar 34,71 poin. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu gambar mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain peningkatan nilai, siswa juga tampak lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena media yang digunakan mempermudah siswa dalam menyerap informasi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu gambar sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, khususnya untuk materi yang membutuhkan pemahaman visual. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media kartu gambar sebagai salah satu strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media, Kartu Gambar, Hasil Belajar

## LEMBAR PERSEMPERBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebijakan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (Mereka berdoa): "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebankan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. Beri maaflah kami; ampunilah kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah Penolong kami, maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir".(Qs.Al-Baqarah; 286)

Teruntuk Diriku Sendiri...

Ghina Afra, Ya! Saya sendiri. Apresiasi sebesar besarnya yang telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Apapun hasilnya, banggalah terhadap setiap proses yang telah kamu lalui, hargai dirimu yang terus berusaha untuk menjadi lebih baik, kuucapkan terima kasih kepada diriku yang tidak menyerah serta senantiasa menikmati setiap proses penyusunan tugas akhir ini walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan belum berhasil, mampu mengendalikan diri walaupun banyak tekanan dari luar keadaan, sudah menepikan ego dan memilih untuk bangkit dan menyelesaikan semuanya, sebaik dan semaksimal mungkin. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Ghina. Apapun kurang lebuhmu mari merayakan diri sendiri.

Ayah dan Mamak Tersayang...

Terima kasih atas segala kasih sayang yang diberikan dalam membesar dan membimbing penulis selama ini sehingga penulis dapat terus berjuang dalam meraih mimpi dan cita-cita. Kesuksesan dan segala hal baik kedepannya akan penulis dapatkan adalah karena dan untuk kalian berdua. Kupersembahkan karya tulis ilmiah ini untuk yang termulia, bapak Aswadi Budiman dan ibu Idayanti.

Ananda ucapan terima kasih yang tiada terhingga atas perjuangan untuk terus mendukung ananda tercinta. Ucapan terima kasih ini tidak sebanding dengan apa yang sudah tercurahkan untukku selama ini. Namun, segala usaha akan kurintis demi membahagiakan kalian, yang paling berarti dihidupku, semoga karya tulis ilmiah ini bisa menjadi seutai kebahagiaan yang kupersembahkan untuk kalian...

Sweet regard : Ghina Afra

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT sang maha segalanya, atas seluruh curahan rahmat dan hidayatNya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENERAPAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA FASE B PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN DI SD NEGERI GAROT” ini tepat pada waktunya. Skripsi ini di tulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar sarjana Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Teruntuk kepada orang tuaku Aswadi Budiman dan Idayanti, pilar keteguhan dalam hidupku, yang mengajariku caranya berdiri saat jatuh tak terelakkan, yang tak pernah lelah menyembunyikan lelah demi melihatku tumbuh, pelita hatiku, yang doanya menjelma pelindung dalam gelap, yang cintanya tak pernah menuntut, hanya memberi, yang diam-diam menangis agar aku tetap tersenyum. Ayah dan ibu, dua sosok utama dalam hidupku, yang cintanya *ananta* tak bertepi, dan doanya *aksaya* tak pernah putus. Kalian adalah guru pertama, pilar *dharma*, tempat aku berpulang saat lelah, dan alasan terbesar mengapa langkah ini terus berjalan. Skripsi ini adalah persembahan kecil untuk cinta kalian yang begitu agung. Terima kasih, ayah dan ibu.
2. Untuk adikku tercinta Arib Al-Mutawakkil, yang selalu menjadi sumber semangat dan keceriaan di tengah penatnya perjuangan ini. Tawa polosmu, candamu yang sederhana, dan perhatian kecilmu tak pernah gagal membuatku tersenyum, bahkan di saat paling sulit. Terima kasih telah menjadi bagian dari kekuatan yang mendorongku menyelesaikan perjalanan ini. Semoga kelak

kamu bisa meraih cita-citamu dengan lebih hebat lagi. Kakak selalu bangga padamu.

3. Ibu Fadhillah, M.Pd. Sebagai pembimbing utama, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing penulis dari awal hingga akhir penulis skripsi ini.
4. Ibu Maulidar, M.Pd. Sebagai pembimbing kedua, yang dengan ikhlas telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis sejak awal hingga akhir skripsi ini.
5. Bapak Faisal Anwar, S.Pd., I.M.Ed. Sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah mengizinkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan perkuliahan di jurusan PGSD ini.
6. Bapak Dr. Jalaluddin, S.Pd, M.Pd. Sebagai Dekan FKIP Universitas Serambi Mekkah beserta stafnya yang telah ikut membantu kelancaran penulis skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen dalam lingkup USM, khususnya program studi pendidikan guru sekolah dasar yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan sehingga sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.
8. Teman-teman sejawat dan seluruh mahasiswa jurusan PGSD yang telah memberikan saran-saran dan bantuan moral yang sangat membantu penulisan skripsi ini.
9. Untuk seseorang yang belum bisa kutulis dengan jelas namanya disini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz* untukku. Terimakasih telah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bentuk penulis dalam memantaskan diri. Meskipun saat ini penulis tidak tahu keberadaanmu entah dibumi bagian mana dan menggenggam tangan siapa. Seperti kata Bj. Habibie “kalau memang dia dilahirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun saya yang dapat”.
10. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Ghina Afra. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, dan terima kasih tetap menjadi manusia yang

selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses peyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbagialah selalu dimanapun berada, Ghina. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang dapat dijadikan masukan agar skripsi ini terarah kepada kesempurnaan semoga bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi agama, nusa dan bangsa, dunia dan akhirat.

Aminn Ya Rabbal'alamin.

Banda Aceh, 26 juli 2025  
Penulis,

Ghina Afra  
NPM. 2111100032

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	i
<b>LEMBAR PERSEMPAHAN .....</b>	ii
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	iii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	viii
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	x
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Teoritis .....	6
1.4.2 Praktis .....	6
1.5 Definisi Istilah .....	6
1.5.1 Media Kartu Gambar.....	6
1.5.2 Hasil Belajar .....	7
1.5.3 Materi Kenampakan Alam dan Buatan.....	7
1.6 Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	10
2.1 Media Kartu Gambar .....	10
2.1.1 Pengertian Media Kartu Gambar .....	10
2.1.2 Kelebihan Dan Kekurangan Media Kartu Gambar .....	11
2.1.3 Model Pembelajaran Media Kartu Gambar.....	12
2.2 Hasil Belajar .....	14
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar .....	14
2.2.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa .....	15
2.3 Materi Kenampakan Alam Dan Buatan.....	17
2.3.1 Pengertian Kenampakan Alam dan Buatan .....	17
2.4 Penelitian Terdahulu .....	20
2.5 Kerangka Bepikir .....	21
2.6 Hipotesis Penelitian .....	22

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	24
3.2 Desain Penelitian .....	24
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	25
3.4.1 Populasi penelitian.....	25
3.4.2 Sampel Penelitian .....	26
3.5 Instrumen Penelitian .....	27
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.7 Teknik Analisis Data .....	29
3.7.1 Uji Normalitas .....	30
3.7.2 Uji N-Gain.....	30
3.7.4 Uji T.....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	33
4.1.1 Uji Normalitas .....	34
4.1.2 Uji N-Gain.....	35
4.1.3 Uji T.....	37
4.2 Pembahasan .....	39
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>43</b>
5.1 Kesimpulan .....	43
5.2 Saran.....	43
5.2.1 Bagi Guru .....	43
5.2.2 Bagi Siswa .....	44
5.2.3 Bagi Sekolah .....	44
5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>48</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>94</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kenampakan Alam .....	18
Gambar 2.2 Kenampakan Buatan .....	19
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian .....	22

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Tabel Rancangan Penelitian Pre-eksperimen .....	25
Tabel 3.2 kisi-kisi pretest dan posttest untuk media kartu gambar .....	27
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian N-Gain.....	31
Tabel 4.1 Tabel Nilai Pre-test Dan Post-test Pembelajaran IPAS .....	33
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Nilai Pre-Test dan Posttest .....	35
Tabel 4.5 Uji N-Gain Nilai Pre-Test dan Post-test .....	36
Tabel 4.6 Uji T Nilai Pre-Test dan Post-test.....	38

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : RPP
- Lampiran 2 : Soal Pre-Test dan Posttest
- Lampiran 3 : Kunci Jawaban Pre-Test dan Posttest
- Lampiran 4 : Observasi Awal
- Lampiran 5 : SK Pembimbing
- Lampiran 6 : Surat Permohonan Penelitian Surat Izin Penelitian Dinas
- Lampiran 7 : Surat Izin Penelitian Dinas
- Lampiran 8 : Surat Keterangan Penelitian Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 10 : Prosedur Analisi Data Menggunakan SPSS 27
- Lampiran 11 : Grafik
- Lampiran 12 : Jawaban Pre-Test Siswa
- Lampiran 13 : Jawaban Posttes Siswa

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*), penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya. Kegiatan pembelajaran adalah suatu upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, bakat, dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa. Jadi pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain (Dr. Rusman, 2017) .

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya siswa yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya siswa yang mampu memahami materi pelajaran, ada pula siswa yang lambat dalam memahami materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru harus mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap siswa. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan siswa dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu siswa, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak berbeda dengan proses pembelajaran di Sekolah Dasar atau tingkat pendidikan lainnya. Demikian pula proses pembelajaran pada kelas rendah (kelas 1, 2, 3) di Sekolah Dasar, karakteristik pembelajarannya akan berbeda dengan proses pembelajaran pada kelas tinggi (kelas 4, 5, 6). Secara umum karakteristik pembelajaran di Sekolah Dasar adalah: 1) Kelas 1 dan kelas 2 Sekolah Dasar berorientasi pada pembelajaran fakta, lebih bersifat konkret atau kejadian-kejadian yang ada di sekitar lingkungan siswa; 2) Kelas 3 siswa udah dihadapkan pada konsep generalisasi yang dapat diperoleh dari fakta atau kejadian-kejadian yang konkret, hal ini lebih tinggi dari kelas 1 dan 2; dan 3) Kelas 4, 5, dan 6 atau disebut sebagai kelas tinggi siswa dihadapkan pada konsep-konsep atau prinsip-prinsip penerapannya. Karakteristik siswa sangat penting untuk diketahui oleh guru, karena hal itu menjadi acuan dalam

merumuskan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran terdiri atas metode dan teknik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hidayatulloh et al., 2023).

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Guru juga sudah seharusnya memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran, pembelajaran akan monoton dan juga proses pembelajaran tidak akan berjalan secara aktif dan siswa mudah jemu (Hidayatulloh et al., 2023).

Demikian juga halnya dengan penerapan media pembelajaran di sekolah, dimana suatu media yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran harus mampu menyampaikan maksud dan tujuan suatu materi kepada siswa. Selain itu penggunaan media dalam proses pembelajaran harus mampu menumbuhkan rasa senang dan gembira yang akan berdampak pada ketertarikan siswa dalam materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Garot, terlihat bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung penggunaan media sebagai alat bantu belajar belum memadai, karena hanya menggunakan media seperti buku paket, papan tulis, dan power point. Keterbatasan media dalam proses pembelajaran membuat suasana belajar kurang kondusif, terlihat dari rendahnya aktivitas dan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, serta banyak siswa yang kesulitan memahami

materi. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata siswa kelas 3 SD Negeri Garot pada materi Kenampakan Alam dan Buatan, yang menunjukkan 85% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sesuai yang tercantum pada lampiran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPAS di SD Negeri Garot, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh interaksi satu arah antara guru dan siswa. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran dan kurang menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Kegiatan diskusi di kelas jarang dilakukan, sehingga ruang bagi siswa untuk bertukar pendapat dan mengembangkan pemahaman secara mendalam menjadi sangat terbatas. Umumnya, siswa hanya menjawab pertanyaan ketika ditunjuk oleh guru, tanpa adanya inisiatif sendiri untuk bertanya atau berpartisipasi secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, metode pembelajaran yang masih berfokus pada buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi kendala tersendiri, mengingat belum adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif. Kurangnya penggunaan media dan strategi pembelajaran yang interaktif menyebabkan siswa sulit memahami konsep yang diajarkan dan kurang termotivasi untuk belajar secara mandiri.

Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa kelas 3 SD Negeri Garot yang mengungkapkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada ceramah guru dan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Kurangnya variasi bahan ajar membuat

pembelajaran terasa monoton dan sulit dipahami, terutama pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan.

Untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan media kartu gambar dapat menjadi solusi. Kartu gambar sebagai alat bantu visual membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah, meningkatkan partisipasi aktif, serta memperkuat daya ingat melalui kombinasi gambar dan teks. Media ini juga mendorong kemandirian belajar, meningkatkan kreativitas, dan mendukung penyampaian materi secara sistematis sesuai modul ajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Berdasarkan latar belakang, penulis melakukan penelitian berjudul **“Penerapan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan di SD Negeri Garot”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka tersusun rumusan masalah yang akan dikaji sebagai berikut “Apakah penerapan media kartu gambar mengenai kenampakan alam dan buatan pada pembelajaran IPAS fase B dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Garot?”

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis peningkatan hasil belajar dengan penerapan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa fase B pada materi kenampakan alam dan buatan di SD Negeri Garot.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Teoritis**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan untuk peneliti-peneliti selanjutnya dalam konteks Penerapan media kartu gambar.

### **1.4.2 Praktis**

#### **1. Bagi Sekolah**

Dapat dijadikan acuan untuk perbaikan proses dalam menggunakan media kartu gambar untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

#### **2. Bagi Guru**

Dapat menambah wawasan dan mengetahui lebih dalam mengenai media kartu gambar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

#### **3. Bagi Siswa**

Dengan adanya media kartu gambar, minat belajar siswa jadi lebih meningkat karena materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kertas / karton yang lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan teks biasa.

## **1.5 Definisi Istilah**

### **1.5.1 Media Kartu Gambar**

Media pembelajaran kartu bergambar merupakan media belajar yang menekankan pada visual berupa gambar atau foto. Media kartu bergambar dapat menarik perhatian siswa dengan gambar-gambar dan perpaduan warna. Siswa sekolah dasar yang usianya masih kanak-kanak menyukai sesuatu berbentuk gambar dibanding dengan tulisan materi. Media kartu bergambar meningkatkan

daya imaginasi siswa yang mendorong kepada ingatan yang kuat, sehingga materi pelajaran yang disajikan guru dapat tersampaikan dengan baik (Prihatmojo, 2020). Media kartu gambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu yang memuat gambar-gambar Materi Kenampakan Alam dan Buatan.

### **1.5.2 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah apa yang dapat dilakukan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang diukur oleh nilai yang diberikan oleh guru. Hasil belajar mencakup bidang pengetahuan, keterampilan, penguasaan materi, dan sikap yang berkembang selama proses pendidikan di sekolah. Setelah model *Mind Mapping* diterapkan, hasil belajar penelitian diukur melalui nilai *pre-test* dan *post-test* materi Kenampakan Alam dan Buatan. Untuk menilai keberhasilan siswa dalam mencapai KKTP yang telah ditetapkan.

### **1.5.3 Materi Kenampakan Alam dan Buatan**

Jenis permukaan bumi yang dibentuk secara alami tanpa campur tangan manusia disebut kenampakan alam. Contoh kenampakan alam di daratan meliputi gunung, pegunungan, bukit, dataran tinggi, dataran rendah, sungai, dan danau. Di perairan, contoh kenampakan alam meliputi laut, samudra, selat, teluk, dan pantai. Sumber air, tempat tinggal makhluk hidup, dan tempat rekreasi adalah beberapa kenampakan alam yang sangat penting bagi ekosistem dan kehidupan manusia.

Namun, kenampakan buatan adalah jenis permukaan bumi yang dibangun oleh manusia untuk berfungsi. Contoh kenampakan buatan di daratan termasuk bendungan, terowongan, sawah, dan perkebunan, sedangkan di perairan termasuk pelabuhan, tambak, dan terumbu karang buatan. Aktivitas manusia seperti

transportasi, pertanian, perikanan, dan perdagangan dibantu oleh keberadaan kenampakan buatan. Baik kenampakan buatan maupun alam sangat penting untuk kehidupan sehari-hari, sehingga perlu dijaga dan dimanfaatkan secara bijak.

Materi Kenampakan Alam dan Buatan adalah materi pelajaran IPAS kelas 3, sebagaimana yang tertera pada kurikulum Merdeka pada tujuan pembelajaran (TP) berkait dengan pengetahuan yang harus dicapai oleh siswa adalah TP. 1. Siswa dapat menuliskan arah mata angin yang bersesuaian pada denah yang dibuatnya. TP. 2. Siswa mencantumkan simbol kenampakan alam dan buatan didalam denah yang dibuat.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini dibagi menjadi 3 bagian dengan sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: Merupakan bagian yang menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah yang diambil, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah serta sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka: Merupakan bagian yang mengkaji berbagai teori, konsep, dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang diteliti, dan juga kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian: Menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan, mencakup pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV Hasil Dan Pembahasan: Bab ini merupakan bagian yang menjelaskan hasil data yang diperoleh melalui penelitian, serta interpretasi dari hasil tersebut.

BAB V Penutup: Bab ini merupakan penutup dimana penulis akan menarik kesimpulan dengan menganalisis berdasarkan hasil penelitian. Selain itu penulis juga akan memberikan saran guna perbaikan dimasa yang akan datang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Kartu Gambar**

##### **2.1.1 Pengertian Media Kartu Gambar**

Media kartu bergambar merupakan salah satu jenis media yang berisi gambar yang dibuat untuk menunjang dalam pembelajaran siswa, penggunaan permainan media bergambar pada pembelajaran akan merangsang minat siswa dan dapat memudahkan dalam memahami konsep dan memecahkan masalah (Rokhima et al., 2019). Selain itu, dengan menggunakan media kartu bergambar siswa dapat dengan mudah dan cepat memahami isi pelajaran yang diberikan oleh guru saat menerima materi (Sahrul et al., 2024).

Media kartu bergambar adalah suatu jenis media yang berisi gambar yang dibuat oleh sendiri atau diambil gambarnya untuk membantu siswa dalam proses belajar, dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran, ini dapat menarik minat siswa dan membuat pembelajaran lebih mudah bagi mereka untuk memahami konsep dan dapat memecahkan masalah (Harahap, 2022). Selain itu, menggunakan media kartu bergambar dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan mudah dan cepat mengerti (Musdalifah et al., 2021).

Berdasarkan para ahli diatas Media kartu bergambar adalah salah satu alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa dan mempermudah pemahaman materi. Dengan adanya gambar, siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah mengingat konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media ini dalam bentuk permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Selain membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat, media kartu bergambar juga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Dengan melihat gambar, siswa dapat menghubungkan informasi secara visual, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih jelas dan mudah diingat.

### **2.1.2 Kelebihan Dan Kekurangan Media Kartu Gambar**

1. Kelebihan media kartu gambar;
  - a. Sifatnya konkret; gambar atau foto lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
  - b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
  - c. Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita dapat memperjelas suatu msalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman.
  - d. Harganya murah dan gampang didapat tanpa memerlukan peralatan khusus.
2. Kekurangan media kartu gambar;
  - a. Hanya menekankan persepsi indra mata.
  - b. Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
  - c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar (Nikma et al., 2022).

### **2.1.3 Model Pembelajaran Media Kartu Gambar**

Model pembelajaran dengan media kartu gambar adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan kartu bergambar sebagai alat bantu visual untuk membantu siswa memahami konsep, mengembangkan kosakata, atau meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Make A Match dengan bantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini termasuk pembelajaran kooperatif berbasis permainan, di mana siswa mencocokkan soal dan jawaban dalam bentuk kartu. Kegiatan ini mendorong siswa lebih aktif, terlibat, dan tidak pasif saat belajar. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya (Febriana, 2011; Nurfaidah, 2011; Huss, 2006) yang menunjukkan bahwa Make A Match meningkatkan motivasi dan capaian belajar siswa. Menurut Mulyantiningsih (2013), siswa mencari pasangan secara acak berdasarkan kecocokan soal dan jawaban yang mereka dapat dari undian. Model ini efektif untuk membangun kerja sama dan membuat suasana belajar jadi menyenangkan (Aliputri, 2018).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar matematika dengan model Make A Match berbantuan kartu bergambar memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakannya. Model ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, membuat siswa lebih aktif, dan mengurangi kejemuhan. Temuan ini didukung oleh Yuliantini dkk. (2017) dan Aliputri (2018), yang juga mencatat peningkatan hasil belajar melalui metode serupa. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar matematika antara siswa yang

menggunakan model ini dan yang tidak, khususnya di kelas IV SD Lab Singaraja (Gosachi & Japa, 2020).

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe scramble lebih baik digunakan dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe scramble dalam hal pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan media kartu gambar memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus VI Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020 (Kertiari et al., 2020).

Media kartu bergambar terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis puisi. Kartu ini berisi gambar wisata alam Kota Kudus dan diksi pilihan untuk membantu siswa menyusun puisi. Sebagai alat bantu visual, kartu bergambar membantu pemahaman konsep, merangsang otak, dan mengatasi kesulitan belajar (Cahyani & Kironoratri, 2023; Sujarwo dkk., 2023). Pembelajaran berbasis kearifan lokal membuat materi lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami sisw (Naila et al., 2025).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya bahwa media kartu gambar digunakan hanya sebagai alat bantu dalam model pembelajaran seperti Make A Match atau Scramble. Belum ada penelitian yang menjadikan kartu gambar sebagai model pembelajaran yang berdiri sendiri. Ini menunjukkan adanya peluang untuk meneliti efektivitas kartu gambar sebagai metode utama dalam pembelajaran.

Jika dikaji lebih dalam, kartu gambar berpotensi meningkatkan hasil belajar secara langsung, terutama dalam memahami konsep, menumbuhkan kreativitas, dan mengaitkan materi dengan konteks lokal siswa.

## **2.2 Hasil Belajar**

### **2.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh belajar. Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu yang disebabkan oleh proses belajar tidak terjadi secara tunggal, tetapi setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan mana yang diharapkan sejalan dengan tujuan pendidikan.

Pengertian hasil belajar seperti yang dijelaskan oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah yang dapat dilihat dari skor yang dicapai dari hasil tes pengetahuan materi pelajaran tertentu. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar. Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari prestasi belajar, dimana prestasi belajar merupakan gambaran hasil belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya (Rika Widanita, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada siswa sebagai akibat dari proses belajar mengajar.

Perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dapat diukur melalui tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran, yang biasanya dinilai dari skor ujian atau prestasi akademik. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa telah menguasai pengetahuan dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran.

### **2.2.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa**

Menurut M. Dalyono, yang mempengaruhi hasil belajar menyangkut faktor internal maupun eksternal. Faktor internal adalah faktor dari dalam manusia itu sendiri yang meliputi faktor fisiologi dan faktor psikologi. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor dari luar manusia meliputi faktor non sosial dan faktor sosial.

#### A. Faktor dalam diri siswa (Internal)

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Adapun faktor internal terdiri dari:

##### 1. Faktor inteligensi (Kecakapan)

Inteligensi atau kecakapan seseorang merupakan faktor pembawaan, walaupun bisa juga diupayakan dengan latihan-latihan tertentu, dalam perspektif psikologis kognitif adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotor (karsa). Ada dua hal yang berkaitan dengan kecakapan kognitif ini yaitu menghafal prinsip-prinsip materi dan mengaplikasikan prinsip-prinsip materi.

## 2. Faktor minat dan motivasi

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan motivasi sebagai sesuatu yang kompleks, yang akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia.

## 3. Faktor cara belajar

Cara belajar adalah bagaimana seseorang melaksanakan belajar. Hal ini mencakup konsentrasi dalam belajar, usaha mempelajari kembali materi yang telah dipelajari, membaca dengan teliti dan berusaha menguasai dengan baik, selalu mencoba menyelesaikan dan berlatih mengerjakan soal.

## B. Faktor dari luar siswa (Eksternal)

Faktor eksternal disini yaitu faktor keluarga dan sekolah dan faktor masyarakat.

### 1. Lingkungan keluarga

Keluarga mempunyai peran yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan saat siswa berada dalam keluarga lebih banyak bila dibandingkan dengan waktu belajar di sekolah. Sehingga lingkungan keluarga yang mendukung bisa memberikan potensi besar dan positif dalam proses pembelajaran.

### 2. Lingkungan sekolah

Sekolah merupakan lingkungan belajar yang mempunyai peranan sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi

guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

### 3. Faktor masyarakat

Faktor masyarakat juga mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor ini berupa pelaksanaan siswa terhadap masyarakat yang semuanya dapat mempengaruhi hasil belajar (Meirza Nanda Faradita, n.d.).

## 2.3 Materi Kenampakan Alam Dan Buatan

### 2.3.1 Pengertian Kenampakan Alam dan Buatan

Wilayah negara Indonesia yang sangat luas memiliki kenampakan alam utama. Kenampakan itu meliputi daratan dan perairan yang memberikan banyak keuntungan berupa kekayaan dari berbagai sumber daya alam. Keragaman kenampakan alam suatu daerah dipengaruhi oleh perbedaan letak ketinggian dari permukaan bumi. Kenampakan buatan antara lain waduk atau bendungan, kawasan industri atau pabrik, jalan dan pelabuhan. Semua itu sengaja diciptakan untuk memberikan kemudahan yang menunjang kepentingan hidup manusia (Hafid Didik Nasruri, Parji , Muhammad Hanif).

#### 1. Kenampakan Alam di Indonesia

Wilayah negara Indonesia terdiri atas pulau-pulau besar dan kecil yang terbentang dari Sabang sampai Merauke. Sabang adalah sebuah kota pelabuhan yang terletak di Pulau We, ujung paling barat laut dari wilayah negara kita. Merauke adalah kota kabupaten di Provinsi Papua bagian timur. Menurut para ahli, wilayah Indonesia menduduki urutan ke-14 terluas di dunia. Sementara di kawasan Asia

berada pada urutan ke-4 setelah RRC, India, dan Arab Saudi. Luas daratan Indonesia adalah 1,9 juta km<sup>2</sup> dan luas lautan 7,9 juta km<sup>2</sup> (termasuk Zone Ekonomi Ekslusif). Letak Indonesia secara geografis di antara dua Samudra, yaitu Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga diapit oleh dua benua, yaitu Benua Asia dan Benua Australia. Adapun letak Indonesia secara astronomis adalah antara 6 LU-11 LS dan 95 BT-141 BT.

Batas-batas willyah negara Indonesia adalah:

1. bagian utara berbatasan dengan Malaysia, Singapura, dan Filipina.
2. bagian timur berbatasan dengan Papua Nugini dan Samudra Pasifik, serta Timor Leste.
3. bagian selatan berbatasan dengan Australia dan Samudra Pasifik.
4. bagian barat berbatasan dengan Samudra Hindia.

Kenampakan alam Indonesia seperti pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Kenampakan Alam

Keterangan:

1. Laut
2. Dataran
3. Bukit
4. Pegunungan

## 2. Kenampakan Buatan di Wilayah Indonesia

Suatu lingkungan tentu akan mengalami perubahan. Manusia mengubah lingkungan alam sekitar menjadi lingkungan buatan untuk memenuhi kebutuhan. Kebutuhan kita sebagai manusia tidak terbatas. Manusia juga memerlukan kebutuhan tambahan, seperti kemudahan transportasi. Untuk memenuhi kebutuhan itu, manusia memerlukan lahan yang sangat luas.

Kenampakan buatan yang terdapat di wilayah Indonesia tentunya akan beranekaragam. Kenampakan buatan di suatu daerah akan disesuaikan dengan kenampakan alam yang ada. Pemanfaatan kenampakan alam dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Beberapa kenampakan buatan, di antaranya waduk atau bendungan, kawasan industri atau pabrik, permukiman, perkebunan, sarana transportasi baik di darat, laut atau udara (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Kenampakan buatan di wilayah Indonesia seperti pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Kenampakan Buatan

## 2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai penggunaan media kartu bergambar dalam proses pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, yang menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Hasriani, Nasaruddin, dan Ahmad Syawaluddin (2022) dengan judul "Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II". Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan membaca siswa kelas II UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. Menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, penelitian ini menemukan bahwa pada siklus pertama, kemampuan membaca nyaring siswa masih tergolong rendah, namun setelah diterapkannya media kartu bergambar dalam siklus kedua, kemampuan membaca siswa meningkat secara signifikan hingga mencapai kategori sangat tinggi. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa media kartu bergambar dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa.

Penelitian lain yang mendukung efektivitas penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran dilakukan oleh Maria Oktaviana Kristanti, Stepanus Sahala, dan Erwina Oktavianty (2024) dalam penelitian berjudul "Penerapan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Tata Surya SMP". Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test* yang diterapkan pada siswa kelas VII

SMP Negeri 03 Matan Hilir Utara. Dalam penelitian ini, media kartu bergambar digunakan untuk memfasilitasi pemahaman siswa mengenai konsep tata surya. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penggunaan media ini, di mana nilai rata-rata pre-test yang awalnya sebesar 39,81 meningkat menjadi 66,56 pada post-test. Analisis menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Penelitian ini menegaskan bahwa media kartu bergambar mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang bersifat konseptual dan abstrak seperti tata surya.

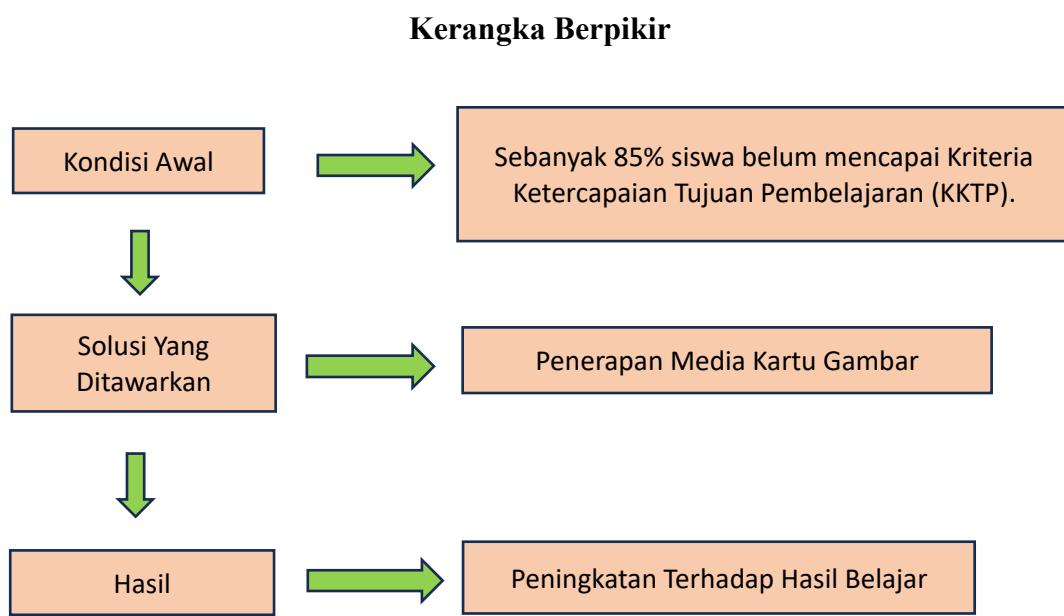
Selain itu, Agung Prihatmojo (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Tanjung Aman" juga menunjukkan hasil yang sejalan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Dengan menggunakan desain penelitian *one group pre-test post-test*, penelitian ini menemukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan setelah penerapan media ini, di mana nilai rata-rata *pre-test* siswa sebesar 46,25 meningkat menjadi 62,22 pada *post-test*. Temuan ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

## 2.5 Kerangka Bepikir

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran dalam penelitian yang disusun berdasarkan fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Kerangka ini memuat teori,

dalil, atau konsep yang menjadi landasan penelitian serta menjelaskan variabel penelitian secara mendalam agar relevan dengan permasalahan yang dikaji. Dalam penelitian kuantitatif, kerangka berpikir membantu menganalisis dan mengarahkan penelitian menuju penerimaan atau penolakan hipotesis. Sementara dalam penelitian kualitatif, kerangka berpikir digunakan untuk menjelaskan data dengan teori yang relevan, sehingga menghasilkan pembaharuan dalam bentuk pernyataan atau hipotesis. (Syahputri et al., 2023).

Demikian kerangka penelitian ini dapat digambarkan dalam sebuah skema gambar 2.3.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian

## 2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis (hipotesa) berasal dari bahasa Yunani, di mana "*hypo*" berarti "sementara" dan "*thesis*" berarti "kesimpulan". Jadi, hipotesis berarti asumsi atau solusi sementara untuk masalah penelitian. hipotesis, yang kemudian diubah

menjadi hipotesis sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia. Frankel dan Wallen menyatakan bahwa istilah "dugaan", "prediksi", dan "sementara" menunjukkan bahwa suatu hipotesis harus divalidasi sebelum dapat diterima sebagai pernyataan permanen (Abd. Rahmani, 2015).

Menurut Sugiyono hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan sebelumnya. Hipotesis atau anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian (Tusyadiah et al., 2024).

Berikut ini ialah hipotesis penelitian, yang didasarkan pada kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

$H_a$  = Penerapan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa Fase B pada materi kenampakan alam dan buatan

$H_0$  = Penerapan media kartu gambar tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa Fase B pada materi kenampakan alam dan buatan

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif menurut Sugiyono (2015, h.8) adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme yang digunakan pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian kuantitatif/statistik. Metode kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode kuantitatif berupa angka-angka yang berasal dari pengukuran dengan menggunakan skala terhadap variabel-variabel yang ada dalam penelitian (Korry, 2017).

Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan jenis penelitian yang bertujuan membuktikan pengaruh suatu perlakuan terhadap akibat dari perlakuan tersebut. Arikunto menjelaskan bahwa dengan cara eksperimen, peneliti sengaja membangkitkan timbulnya suatu kejadian atau keadaan, kemudian diteliti bagaimana akibatnya, dengan kata lain penelitian eksperimen merupakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat antara dua faktor (Arib et al., 2024).

#### **3.2 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan *pre-experiment* hanya menggunakan satu kelas experimen saja untuk melihat hasil belajar siswa. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode *pre-experiment*. Penelitian ini menggunakan desain one group *pre-test post-test*. *Pre-test* artinya tes sebelum diberi perlakuan, sedangkan *post-test* adalah tes yang diberikan setelah perlakuan.

Maka hasil perlakuan dapat diketahui dengan jelas atau akurat karena dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Tabel 3.1 Tabel Rancangan Penelitian Pre-eksperimen

Kelas	<i>Pre-test</i>	Treatmen	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Nilai *Pre-test*

O<sub>2</sub> : Nilai *Post-test*

X : Treatment (perlakuan) pada kelas Eksperimen menggunakan media kartu gambar.

### 3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Garot yang berlokasi di Jl. Soekarno-Hatta, Garot, Kec. Darul Imarah, Kab. Aceh Besar Prov. Aceh, 23352. Lokasi ini dipilih berdasarkan kemudahan akses serta relevansi kondisi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami Materi Kenampakan Alam dan Buatan dan kurangnya hasil belajar siswa. Hal ini menjadikan sekolah tersebut tepat untuk penelitian yang bertujuan meningkatkan hasil belajar melalui penerapan media kartu gambar. Penelitian dilakukan pada siswa kelas tiga (III) dengan waktu pelaksanaan yang direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

### 3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.4.1 Populasi penelitian

Populasi dalam penelitian merupakan salah satu aspek penting karena menjadi sumber utama informasi. populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Jadi pada prinsipnya, populasi adalah semua anggota

kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi tergat kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dapat berupa guru, siswa, kurikulum, fasilitas, Lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, karyawan perusahaan, jenis tanaman hutan, jenis padi, kegiatan marketing, hasil produksi dan sebagainya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga dapat organisasi, binatang, hasil karya manusia dan benda-benda alam yang lain (Sulistiyowati, 2017). Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas 3 SD Negeri Garot, yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas 3A, 3B, 3D, dan 3E.

### **3.4.2 Sampel Penelitian**

Sampel adalah sebagian dari populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Yuwono & Permana, 2023) . Penggunaan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dimana pengambilan sampel dengan menggunakan pertimbangan dari peneliti juga sesuai dengan syarat tertentu. Syarat dilakukan *perpositive sampling* harus didasarkan pada ciri yang paling dominan dalam populasi, subjek yang diambil benar-benar mengandung banyak ciri dalam populasi dan ada penentuan karakteristik dalam studi pendahuluan. Alasan memilih teknik purposive sampling dikarenakan sesuai dengan saran guru IPAS kelas 3 berdasarkan hasil belajar, dimana nilai ulangan siswa di kelas 3D 85% belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapain Tujuan Pembelajaran), sedangkan 15% lainnya sudah mencapai KKTP. Sehingga peneliti

memilih kelas 3D sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media kartu gambar terhadap hasil belajar siswa.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian memiliki peran penting dalam proses pengumpulan data karena berfungsi sebagai alat ukur yang membantu peneliti memperoleh informasi terkait topik yang diteliti. Kualitas instrumen sangat memengaruhi keakuratan dan kepercayaan data yang dikumpulkan. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah berupa soal tes. Instrumen tes tersebut dari soal *pretest* (tes yang dilakukan sebelum suatu perlakuan diberikan dalam penelitian) dan *posttest* (tes yang dilakukan setelah suatu perlakuan diterapkan dalam penelitian). Soal yang ditetapkan sesuai dengan indikator dalam Modul Ajar pada materi kenampakan alam dan buatan yang berjumlah 25 soal, yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu a, b, c, dan d setiap jawaban. kisi-kisi instrumen soal tes yang disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 3.2 kisi-kisi pretest dan posttest untuk media kartu gambar

No	Indikator Kompetensi	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Mengidentifikasi contoh kenampakan alam di lingkungan sekitar	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	4
2	Mengidentifikasi contoh kenampakan buatan di lingkungan sekitar	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	4
3	Membedakan antara kenampakan alam dan kenampakan buatan berdasarkan cirinya	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	5

4	Menjelaskan manfaat kenampakan alam bagi kehidupan manusia	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	3
5	Menjelaskan manfaat kenampakan buatan bagi kehidupan manusia	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	3
6	Menyimpulkan jenis kenampakan dari gambar yang ditampilkan	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	3
7	Mengklasifikasikan gambar ke dalam kelompok kenampakan alam atau buatan	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	3

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Tes

Pemberian tes dalam penelitian ini dimaksudkan untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa dalam suatu materi. Bentuk tes yang diberikan yaitu:

##### a. *Pre-test*

*Pre-test* adalah suatu bentuk tes yang diberikan sebelum adanya perlakuan atau tindakan, dan *pre-test* digunakan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi kenampakan alam dan buatan.

Soal *pre-test* ini terdiri dari 25 soal pilihan ganda Materi Kenampakan Alam dan Buatan.

##### b. *post-test*

*Post-test* adalah tes yang dilakukan setelah diberikannya perlakuan.

*Post-test* berguna untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan tersebut. Soal pada *post-test* ini juga terdiri

dari 25 soal pilihan ganda dengan Materi Kenampakan Alam dan Buatan.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Dalam pendekatan penelitian kuantitatif, data yang diperoleh dari lapangan biasanya masih bersifat mentah dan belum memiliki makna yang siap dianalisis. Oleh karena itu, diperlukan serangkaian prosedur untuk mengolah data tersebut menjadi informasi yang valid dan bermakna. Proses ini tidak hanya mencakup penyusunan dan pengorganisasian data, tetapi juga melibatkan perhitungan statistik untuk menggambarkan pola atau kecenderungan tertentu, serta analisis lanjutan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Langkah pertama dalam analisis data adalah mengkonversi data mentah menjadi bentuk yang terstruktur, misalnya dengan membuat tabel, grafik, atau diagram. Selanjutnya, dilakukan perhitungan statistik deskriptif untuk memahami karakteristik data, seperti nilai rata-rata, median, modus, dan standar deviasi. Setelah itu, data dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial untuk menguji hipotesis, seperti uji normalitas, uji N-Gain, dan uji-t.

Analisis data bertujuan untuk menjawab rumusan masalah secara objektif berdasarkan temuan empiris di lapangan. Dengan demikian, proses analisis tidak hanya berfungsi sebagai bagian teknis dari penelitian, tetapi juga menjadi penentu utama validitas hasil dan kesimpulan penelitian. Melalui proses analisis yang sistematis dan berdasarkan pendekatan statistik yang sesuai, peneliti dapat menarik kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Seluruh prosedur pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini mengacu pada prinsip-prinsip

statistik modern yang relevan dan telah digunakan secara luas dalam penelitian Pendidikan (Sofwatillah et al., 2024).

### **3.7.1 Uji Normalitas**

Uji normalitas menurut Sugiyono (2017:239) “bertujuan untuk melihat apakah nilai residu terdistribusi normal atau tidak”. Model regresi yang baik adalah memiliki residu yang terdistribusi normal. Uji normalitas di lakukan menggunakan tabel *Tests of Normality* dengan uji *Kolmogorov-Smirnow* dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig.  $> 0.05$  maka data dinyatakan berdistribusi normal.
2. Jika nilai Sig.  $< 0.05$  maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

### **3.7.2 Uji N-Gain**

N-Gain (Normalized Gain) adalah cara untuk mengukur seberapa besar peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Caranya dengan membandingkan nilai tes sebelum belajar (pretest) dan sesudah belajar (posttest). Dengan N-Gain, kita bisa melihat seberapa banyak siswa memahami materi setelah diajarkan.

Ada beberapa keunggulan N-Gain. Pertama, cara menghitungnya cukup sederhana, sehingga praktis digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran. Kedua, hasil N-Gain berupa angka standar, jadi kita bisa dengan mudah membandingkan efektivitas pembelajaran di berbagai kelompok atau program berbeda. Selain itu, N-Gain mengatasi kekurangan dari hanya melihat peningkatan nilai mentah (misalnya, sekadar membandingkan nilai pretest dan posttest saja), karena

peningkatan nilai mentah belum tentu menunjukkan pembelajaran yang efektif secara keseluruhan.

Dihitung menggunakan rumus N-gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor postest - Skor pretest}{Skor max - Skor pretest}$$

Dengan kriteria perolehan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian N-Gain

Interval Koefisien	Kriteria
( $<g>$ ) > 0,70	g-tinggi
$0,70 \geq (<g>) < 0,30$	g-sedang
Sedang ( $<g>$ ) < 0,30	g-rendah

### 3.7.4 Uji T

Uji T (atau T-test) adalah metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata dua kelompok. Uji ini biasanya digunakan saat ukuran sampel kecil ( $n < 30$ ) dan varians populasi tidak diketahui.

Data penelitian kuantitatif dianalisis menggunakan rumus uji-t, untuk dapat menguji hipotesis penelitian. Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md= Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

Xd = Deviasi masing-masing subjek ( $d-Md$ )

$\sum x_2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

d.b = Derajat bebas (ditemukan dengan N-1).

Dengan kriteria penafsiran berikut:

Terima hipotesis alternatif ( $H_a$ ), jika:  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

Tolak hipotesis nihil ( $H_0$ ), jika:  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  di tolak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang menggunakan data berupa angka untuk dianalisis secara statistik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, di mana peneliti memberikan perlakuan tertentu kepada siswa untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar. Untuk mengumpulkan data, digunakan lembar tes yang terdiri dari dua jenis, yaitu *Pre-test* (tes sebelum perlakuan) dan *Post-test* (tes setelah perlakuan). Kedua tes ini digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Tes diberikan kepada siswa kelas III D di SD Negeri Garot yang berjumlah 28 orang. Nilai-nilai hasil Pre-test dan Post-test dari seluruh siswa tersebut disajikan pada Tabel 4.1 di bawah ini untuk dianalisis lebih lanjut.

Tabel 4.1 Tabel Nilai Pre-test Dan Post-test Pembelajaran IPAS

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	AS	60	96
2	AKM	56	80
3	AJP	56	92
4	AR	48	84
5	AH	52	92
6	AAG	52	92
7	FVK	52	72
8	JIR	64	92
9	KHS	48	92
10	KSH	60	100
11	KO	48	84
12	LS	52	84
13	LNM	56	84
14	MFRA	48	88
15	MG	56	96

16	MK	52	88
17	MRA	52	88
18	MS	60	100
19	MTS	48	84
20	MZA	60	100
21	MR	48	84
22	NSA	48	80
23	QMA	64	92
24	RFR	48	88
25	RR	40	80
26	SM	52	80
27	SM	56	96
28	ZZ	68	100
<b>Total</b>		<b>1. 504</b>	<b>2. 488</b>

#### 4.1.1 Uji Normalitas

Data yang sudah diperoleh kemudian di uji normalitasnya, guna untuk melihat kenormalan data pada penelitian. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27, yaitu program analisis statistik yang dikembangkan oleh IBM. Uji yang digunakan adalah Shapiro-Wilk Test, karena jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah kurang dari 50 responden, yakni 28 siswa.

Kriteria pengambilan :

- Nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal
- Nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal

Syarat pengujian :

- $H_0$  : Sebaran data tidak berdistribusi normal
- $H_a$  : Sebaran data berdistribusi normal

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Nilai Pre-Test dan Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.179	28	.022	.940	28	.108
Posttest	.139	28	.177	.946	28	.161

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest adalah 0,022 untuk Kolmogorov-Smirnov dan 0,108 untuk Shapiro-Wilk, sedangkan pada data posttest sebesar 0,177 untuk Kolmogorov-Smirnov dan 0,161 untuk Shapiro-Wilk. Karena jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 28 siswa, maka interpretasi hasil lebih difokuskan pada uji Shapiro-Wilk, yang direkomendasikan untuk jumlah sampel di bawah 50. Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, nilai signifikansi pada data pretest (0,108) dan posttest (0,161) keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa baik data pretest maupun posttest berdistribusi normal. Karena data dalam penelitian ini telah memenuhi asumsi normalitas, maka analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji t berpasangan (paired sample t-test), untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest..

#### 4.1.2 Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media kartu gambar.

Perhitungan N-Gain membandingkan nilai pre-test dan post-test secara individual, lalu dihitung rata-ratanya untuk melihat kategori peningkatannya.

Rumus perhitungan N-Gain adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor posttest - Skor pretest}{Skor max - Skor pretest}$$

Dengan kriteria perolehan sebagai berikut:

Interval Koefisien	Kriteria
( $\langle g \rangle$ ) > 0,70	g-tinggi
$0,70 \geq (\langle g \rangle) < 0,30$	g-sedang
Sedang ( $\langle g \rangle$ ) < 0,30	g-rendah

Tabel 4.3 Uji N-Gain Nilai Pre-Test dan Post-test

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	28	.42	1.00	.7694	.14677
Ngain Persen	28	41.67	100.00	76.9392	14.67704
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif terhadap nilai N-Gain siswa, diperoleh bahwa nilai rata-rata (mean) N-Gain Score adalah 0,7694, atau setara dengan 76,94% dalam bentuk persentase. Berdasarkan kriteria klasifikasi gain menurut Hake (1999), nilai N-Gain rata-rata tersebut berada dalam kategori tinggi (karena  $> 0,7$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diberikan perlakuan dalam pembelajaran.

Selain itu, nilai standard deviation (simpangan baku) sebesar 0,14677 (atau 14,68%) menunjukkan bahwa variasi atau penyebaran data siswa terhadap rata-rata

masih dalam kategori wajar. Artinya, meskipun terdapat perbedaan skor peningkatan antar siswa, sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang relatif konsisten dan tidak terlalu jauh dari rata-rata.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media atau metode pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, ditandai dengan nilai N-Gain rata-rata yang tinggi dan penyebaran data yang relatif merata.

#### 4.1.3 Uji T

Uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah siswa mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media kartu gambar. Uji ini termasuk dalam paired sample t-test, karena membandingkan dua kelompok data dari sampel yang sama namun dalam dua waktu berbeda (sebelum dan sesudah perlakuan).

Kriteria pengambilan Keputusan

- Nilai  $\text{sig.(2-tailed)} < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pembelajaran menggunakan kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- Nilai  $\text{sig.(2-tailed)} > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Pembelajaran menggunakan kartu gambar tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Hipotesis uji-t:

- $H_0$  (Hipotesis nol): Tidak ada peningkatan hasil belajar yang signifikan antara pre-test dan post-test.
- $H_1$  (Hipotesis alternatif): Ada peningkatan hasil belajar yang signifikan antara pre-test dan post-test.

Tabel 4.4 Uji T Nilai Pre-Test dan Post-test

<b>Paired Samples Statistics</b>					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	53.7143	28	6.29437	1.18952
	Posttest	88.0000	28	7.22137	1.36471

<b>Paired Samples Test</b>					
		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
Pair 1		-34.28571	6.00529	1.13489	-36.61432
<b>Paired Samples Test</b>					
		Paired Differences		t	df
		95% Confidence Interval of the Difference			
Pair 1		Upper		t	df
Pair 1		-31.95711		-30.211	27
				Sig. (2-tailed)	
				.000	

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 yang lebih kecil dari batas signifikansi 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa. Rata-rata peningkatan nilai sebesar 34,29 poin mencerminkan adanya perubahan positif dalam pencapaian hasil belajar siswa setelah penerapan media kartu gambar dalam proses pembelajaran. Selain itu,

selang kepercayaan 95% yang berada pada rentang antara 31,96 hingga 36,61 poin semakin memperkuat keyakinan bahwa peningkatan tersebut bukan terjadi secara kebetulan, melainkan sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu gambar merupakan metode yang efektif dan layak digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS materi kenampakan alam dan buatan di kelas III SD Negeri Garot.

#### **4.2 Pembahasan**

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas III D SD Negeri Garot menunjukkan bahwa penerapan media kartu gambar pada pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Buatan memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, yang terlihat jelas dari berbagai hasil analisis data statistik yang telah dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest, yaitu dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media kartu gambar. Berdasarkan hasil pengumpulan data, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa sebelum diberikan perlakuan (pre-test) adalah 53,00, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75. Setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media kartu gambar, nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan menjadi 87,71, yang menunjukkan adanya kenaikan sebesar 34,29 poin, suatu lonjakan hasil belajar yang mencerminkan keberhasilan penerapan media pembelajaran tersebut.

Kemudian peningkatan ini juga dikonfirmasi melalui analisis N-Gain, yang menunjukkan bahwa rata-rata skor N-Gain siswa adalah 0,7694 atau 76,94%, yang menurut kriteria Hake termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dan konsisten, serta bahwa media kartu gambar memiliki daya guna yang tinggi dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam. Peningkatan ini tentu tidak terjadi secara kebetulan, sebab hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal (dengan nilai signifikansi Shapiro-Wilk masing-masing 0,108 dan 0,161 yang  $> 0,05$ ), sehingga memungkinkan penggunaan uji parametrik, yaitu uji Paired Sample T-Test, untuk menguji hipotesis. Hasil uji T memperkuat temuan sebelumnya, dengan diperolehnya nilai signifikansi sebesar 0.000 ( $< 0.05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pre-test dan post-test siswa setelah menggunakan media kartu gambar, dan selang kepercayaan sebesar 95% yang berada di antara 31,96 hingga 36,61 poin menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi sangat meyakinkan dan bukan terjadi secara kebetulan atau faktor lain di luar perlakuan yang diberikan.

Dari segi pembelajaran, keberhasilan ini tidak lepas dari karakteristik media kartu gambar yang memang sangat sesuai dengan gaya belajar anak-anak pada fase B (kelas rendah SD), di mana pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan menarik akan jauh lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada teks atau ceramah. Kartu gambar mampu menyajikan informasi dalam bentuk visual yang memperkuat daya ingat, meningkatkan

perhatian, serta mengaktifkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, dan lebih mudah memahami materi yang berkaitan dengan Kenampakan Alam dan Buatan karena gambar yang ditampilkan membuat konsep yang semula abstrak menjadi lebih nyata di hadapan mereka. Hal ini sesuai dengan teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar akan lebih cepat memahami informasi jika disampaikan secara konkret dan terstruktur secara visual.

Selain itu, penggunaan media kartu gambar juga mampu memecah kebosanan siswa dalam pembelajaran yang selama ini hanya berfokus pada buku paket dan penjelasan guru. Keberadaan media yang menarik dan interaktif seperti kartu gambar memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mendorong rasa ingin tahu, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa terlibat secara aktif dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, maka pemahaman terhadap materi pun akan lebih kuat, yang akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar seperti yang ditunjukkan oleh data penelitian ini. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya cenderung monoton, pasif, dan tidak menyentuh aspek pengalaman langsung siswa dalam memahami konsep yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar.

Dengan mempertimbangkan seluruh hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu gambar tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga secara praktis dan pedagogis mampu menjawab permasalahan rendahnya hasil belajar dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran

IPAS. Keberhasilan ini tidak hanya memberikan kontribusi bagi peningkatan prestasi akademik siswa, tetapi juga menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran sangat penting untuk dilakukan oleh guru, terutama di jenjang sekolah dasar yang peserta didiknya masih sangat membutuhkan pendekatan yang menyenangkan, konkret, dan mudah dipahami.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 28 siswa kelas III D SD Negeri Garot, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu gambar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kenampakan Alam dan Buatan dalam pembelajaran IPAS. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 53,00 (pretest) menjadi 87,71 (posttest) dengan selisih 34,29 poin. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media kartu gambar. Selain itu, skor rata-rata N-Gain sebesar 0,7694 atau 76,94% berada dalam kategori tinggi. Media kartu gambar tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa fase B. Oleh karena itu, media ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

##### **5.2.1 Bagi Guru**

Guru disarankan untuk memanfaatkan media kartu gambar sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat konkret dan visual seperti Kenampakan Alam dan Buatan. Media ini terbukti mampu

meningkatkan pemahaman siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

#### **5.2.2 Bagi Siswa**

Siswa diharapkan lebih aktif mengikuti pembelajaran yang menggunakan media, seperti kartu gambar, karena media ini tidak hanya membantu memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

#### **5.2.3 Bagi Sekolah**

Pihak sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti kartu gambar, dengan menyediakan fasilitas, pelatihan guru, atau workshop sederhana agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton.

#### **5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dan satu materi, maka disarankan bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, serta mempertimbangkan penggunaan media kartu gambar dalam model pembelajaran lain untuk melihat efektivitasnya secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Babay, E., & Akrom, A. (2019). *Pengembangan Media Gambar Realita Pada Pembelajaran IPS Pokok Materi Kenampakan Alam dan Buatan*. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 6(01), 15–?.
- Dr. Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=mKhADwAAQBAJ>
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 152. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Hafid Didik Nasruri, Parji , Muhammad Hanif, (2021) Identifikasi Kenampakan Alam Dan Buatan Kabupaten Ngawi Sebagai Sumber Belajar Ips Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* Vol. 2 No. 7
- Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127.
- Kertiari, L. P., Bayu, G. W., & Sumantri, M. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 335–347.
- Korry, D. I. (2017). Pengaruh Status Kerja Ibu Rumah Tangga Terhadap Coping Stress. *Repository Unika Sogijapranata*, 36–44. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/14757>
- Meirza Nanda Faradita, S. P. M. P. (n.d.). *Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay*. Jakad Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=Ch9AEAAAQBAJ>

- Musdalifah, S., Pangesthi, L. T., Sulandjari, S., & Purwidiani, N. (2021). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Program Keahlian Kuliner. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 35–43. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/37806>
- Naila, P., Mubin, N., Ismaya, E. A., & Kironoratri, L. (2025). *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw dan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pendahuluan Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi dan keterampila*. 8, 246–255.
- Nikma, A. K., Mustafa, & Hadis, A. (2022). KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MURID AUTIS KELAS III DI SLB NEGERI 1 MAKASSAR “ The Use Of Picture Words On The Beginning Of Reading Ability In Class Iii Autist Students in SLB. *Pinisi Journal of Education* 1., 2(4), 1–12. [http://eprints.unm.ac.id/23216/1/PJE\\_2021%28ANNISA\\_KHAERUL\\_NIKMA%29.pdf](http://eprints.unm.ac.id/23216/1/PJE_2021%28ANNISA_KHAERUL_NIKMA%29.pdf)
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prihatmojo, A. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 4 Tanjung Aman. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 89–100. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v1i1.409>
- Rokhima, R., Khotijah, S., & Sumartiningsih, I. (2019). Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Materi Pengenalan Angka dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 48–57. <https://doi.org/10.31537/laplace.v2i1.194>
- Sahrul, S., Marfu'ah, S., Afiyah, A., Amaliyah, S., Khotimah, W. J. H., Nabilah, S. V., & Kusbiantari, D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Aud di TK Kusuma Indonesia Kabupaten Temanggung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 9. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.650>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>

- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Tusyadiah, N. H., Yusri, M. H., & Nurhasyifa, N. (2024). Implementasi analisis hipotesis asosiatif untuk mengetahui kepuasan pelanggan pada layanan jasa pendidikan. *Al Ittihadu Jurnal Pendidikan*, 3(1), 80–92. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu>
- Yuwono, B., & Permana, A. G. (2023). Pengaruh insentif dan kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan bagian marketing pada PT. Bank Negara Indonesia Kantor Cabang Tanjung Priok. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 3(1), 54–61.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

<b>MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATA PELAJARAN IPAS (ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL) FASE B – KELAS III SD</b>	
<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. Identitas Modul</b>	
a. Nama Sekolah	SD Negeri Garot
b. Nama Penyusun	Ghina Afra
c. Mata Pelajaran	IPAS
d. Fase / Kelas / Semester	B - III / 2
e. Alokasi Waktu	2 JP x 35 menit
f. Tahun Penyusun	2024 / 2025
<b>B. KOMPETENSI DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN</b>	
a. Materi Pokok	Kenampakan Alam Dan Buatan
b. Capaian Pembelajaran	Peserta didik diharapkan dapat mengenal dan mengidentifikasi ciri-ciri kenampakan alam dan buatan di lingkungan sekitar, serta mendeskripsikan hubungan antara kenampakan alam dengan aktivitas manusia yang terjadi di sekitarnya. Selain itu, peserta didik mampu mengidentifikasi manfaat dan dampak dari kenampakan buatan terhadap kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga dapat membandingkan kenampakan alam di dua tempat berbeda berdasarkan ciri-cirinya, menggunakan peta sederhana untuk menunjukkan letak kenampakan alam dan buatan, serta menjelaskan pentingnya menjaga kelestarian kenampakan alam di sekitar tempat tinggal mereka.

<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global.</li> </ul>
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>
<p>Media : Infokus, laptop, jaringan internet, dan Kartu gambar berisi ilustrasi kenampakan alam (gunung, sungai, danau, pantai) dan buatan (jembatan, jalan raya, sekolah, bendungan).</p> <p>Sumber Belajar : LKPD, Buku Teks, Lingkungan sekitar sekolah Gambar dari internet atau majalah (dicetak).</p>
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>
Peserta didik regular dari umur 8-9 tahun (tahap operasional konkret)
<b>KOMPETENSI INTI</b>
<b>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi contoh kenampakan alam dan buatan melalui media kartu gambar.</li> <li>• Mengelompokkan kartu gambar berdasarkan jenis kenampakan.</li> <li>• Menjelaskan perbedaan antara kenampakan alam dan buatan dengan bahasa sederhana.</li> <li>• Menunjukkan sikap kerja sama dalam kegiatan kelompok.</li> </ul>
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
Peserta didik memahami bahwa kenampakan alam dan buatan di sekitar memengaruhi kehidupan manusia, sehingga perlu dikenali, dipahami, dan dijaga kelestariannya demi keberlanjutan hidup bersama.
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa perbedaan kenampakan alam dan kenampakan buatan?</li> <li>• Mengapa kita perlu menjaga kenampakan alam di sekitar kita?</li> </ul>
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<b>KEGIATAN PENDAHULUAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>

- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas
- Guru menyapa dan memotivasi siswa.
- Guru menayangkan 2 gambar besar: satu kenampakan alam, satu buatan (contoh: sawah dan jembatan di desa).
- Siswa menjawab pertanyaan pemantik: “Apa perbedaan kedua gambar ini?”
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran terkait manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari

### **KEGIATAN INTI**

- Guru menjelaskan cara kerja media kartu gambar kepada peserta didik. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dan mengamati kartu gambar yang akan digunakan.
- Guru membagikan kartu gambar kepada tiap kelompok. Peserta didik menerima kartu tersebut dan mulai mengamati isi gambar dengan seksama.
- Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok dan mengelompokkan kartu gambar ke dalam dua kategori, yaitu kenampakan alam dan kenampakan buatan. Peserta didik berdiskusi bersama anggota kelompoknya untuk menentukan kategori setiap gambar dengan alasan yang logis.
- Guru mengundang masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil pengelompokan mereka di depan kelas. Peserta didik menjelaskan hasil kerja kelompoknya dan menyampaikan alasan pengelompokan yang dilakukan.
- Guru memberikan umpan balik atas presentasi kelompok, meluruskan jika ada kekeliruan, serta memberikan penguatan terhadap pemahaman yang benar. Peserta didik mendengarkan klarifikasi dari guru dan mencatat hal-hal penting sebagai bahan refleksi pembelajaran.

<b>PENUTUP</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa menyimpulkan pelajaran hari ini.</li> <li>• Refleksi: "Apa yang kamu pelajari dari gambar-gambar tadi?"</li> <li>• Guru memberikan penguatan dan motivasi.</li> <li>• Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan berdoa</li> </ul>
<b>E. PEMBELAJARAN DIFERENSIASI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran diferensiasi dilakukan dengan menyesuaikan konten, proses, dan produk berdasarkan kemampuan dan minat peserta didik. Peserta didik yang cepat memahami materi diberikan tantangan tambahan berupa gambar kenampakan dari daerah lain, sementara yang membutuhkan dukungan diberi gambar lebih sederhana dan bimbingan. Dalam diskusi, kelompok dibentuk seimbang dan peserta didik dapat memilih metode yang sesuai dengan gaya belajarnya (visual, kinestetik, atau auditori). Untuk produk, peserta didik dapat memilih cara menyajikan hasil diskusi, seperti presentasi lisan, poster, atau laporan tertulis. Peserta yang mahir menggambar dapat membuat peta kenampakan alam dan buatan.</li> </ul>
<b>F. ASESMEN / PENILAIAN</b>
<p>I. Formatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik: Lisan dan Observasi</li> <li>• Indikator: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Peserta didik dapat mengelompokkan kartu gambar kenampakan alam dan buatan dengan tepat.</li> <li>◦ Peserta didik dapat menjawab pertanyaan guru mengenai kenampakan alam dan buatan dengan benar.</li> </ul> </li> </ul> <p>II. Sumatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik: Produk Sederhana</li> <li>• Indikator: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Peserta didik dapat membuat gambar kenampakan alam dan buatan serta memberikan penjelasan sederhana mengenai fungsi dan peran masing-masing kenampakan tersebut.</li> </ul> </li> </ul>

**III. Sikap:**

- Teknik: Observasi
- Indikator:
  - Peserta didik menunjukkan kerja sama yang baik dalam kelompok selama diskusi dan pembagian tugas.
  - Peserta didik bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok dengan baik.

**G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

**Pengayaan**

Peserta didik yang sudah memahami materi dengan baik diberikan tugas tambahan untuk meneliti kenampakan alam dan buatan dari daerah lain serta membuat presentasi atau peta sederhana.

**Remedial**

Peserta didik yang belum memahami materi diberi bimbingan tambahan, seperti diskusi kelompok atau penggunaan gambar yang lebih sederhana untuk membantu pemahaman.

**H. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK**

**Refleksi Guru:**

- Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada ini?
- Apa yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada ini?
- Guru mengevaluasi apakah peserta didik dapat memahami dan mengelompokkan kenampakan alam dan buatan dengan tepat, serta menilai efektivitas metode yang digunakan.

**Refleksi Peserta didik:**

- Peserta didik merefleksikan pemahaman mereka tentang materi dan memberikan umpan balik mengenai cara pembelajaran yang digunakan.

**Lampiran 2****SOAL PRETEST & POSTTEST****Nama:** \_\_\_\_\_**Kelas: 3 (Tiga)****Mata Pelajaran: IPAS****Materi: Kenampakan Alam dan Buatan****Petunjuk:**

- Bacalah setiap soal dengan cermat!
- Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

**Soal Pilihan Ganda (25 Soal)**

1. Yang termasuk kenampakan alam adalah ...
  - A. Rumah
  - B. Pasar
  - C. Gunung
  - D. Jembatan
2. Contoh kenampakan alam yang ada di laut adalah ...
  - A. Pantai
  - B. Jalan tol
  - C. Gedung
  - D. Sekolah
3. Yang termasuk kenampakan buatan adalah ...
  - A. Sungai
  - B. Sawah
  - C. Gunung
  - D. Masjid
4. Bendungan termasuk kenampakan buatan karena ...
  - A. Dibuat oleh alam
  - B. Dibuat oleh manusia
  - C. Dibentuk oleh angin
  - D. Terjadi secara alami
5. Yang membedakan kenampakan alam dan buatan adalah ...
  - A. Bentuknya
  - B. Warnanya
  - C. Proses terbentuknya
  - D. Letaknya

6. Sungai adalah kenampakan ...
  - A. Alam karena terbentuk oleh manusia
  - B. Buatan karena untuk irigasi
  - C. Alam karena terbentuk secara alami
  - D. Buatan karena dipakai untuk mandi
7. Manakah pasangan gambar yang termasuk kenampakan alam?
  - A. Jalan – Gedung
  - B. Sungai – Gunung
  - C. Masjid – Sawah
  - D. Sekolah – Bendungan
8. Kenampakan buatan dibuat oleh manusia untuk ...
  - A. Menghias alam
  - B. Keperluan pribadi
  - C. Mempercantik lingkungan
  - D. Mempermudah kehidupan
9. Apa manfaat dari sawah sebagai kenampakan buatan?
  - A. Sebagai tempat bermain
  - B. Tempat berlibur
  - C. Tempat bercocok tanam
  - D. Tempat mendaki
10. Jalan raya termasuk kenampakan buatan yang digunakan untuk ...
  - A. Tempat wisata
  - B. Menanam padi
  - C. Lalu lintas kendaraan
  - D. Melihat pemandangan
11. Yang termasuk kenampakan alam yang ada di pegunungan adalah ...
  - A. Danau buatan
  - B. Gunung
  - C. Jalan tol
  - D. Bandara
12. Hutan termasuk kenampakan alam karena ...
  - A. Ditanami manusia
  - B. Dibuat untuk wisata
  - C. Terbentuk secara alami
  - D. Dibangun dengan mesin
13. Waduk dibuat manusia untuk ...
  - A. Tempat tinggal
  - B. Mengalirkan air
  - C. Menyimpan air
  - D. Tempat bermain

14. Salah satu kenampakan buatan yang digunakan untuk beribadah adalah ...
  - A. Sungai
  - B. Gunung
  - C. Masjid
  - D. Danau
15. Pasar termasuk kenampakan buatan karena ...
  - A. Terbentuk sendiri
  - B. Tempat jual beli yang dibuat manusia
  - C. Tempat binatang berkumpul
  - D. Hasil dari perubahan alam
16. Contoh kenampakan buatan yang digunakan untuk pendidikan adalah ...
  - A. Pabrik
  - B. Rumah
  - C. Sekolah
  - D. Kebun
17. Bukit, lembah, dan laut termasuk kenampakan ...
  - A. Buatan
  - B. Kota
  - C. Alam
  - D. Desa
18. Salah satu ciri kenampakan alam adalah ...
  - A. Dibuat oleh manusia
  - B. Dibangun dengan alat
  - C. Terbentuk oleh alam
  - D. Digunakan untuk kendaraan
19. Taman kota termasuk kenampakan buatan karena ...
  - A. Terbentuk karena hujan
  - B. Ditanami oleh hewan
  - C. Dikelola dan dibangun manusia
  - D. Tidak bisa diubah
20. Contoh kenampakan alam yang ada di daratan adalah ...
  - A. Sungai, gunung, dan bukit
  - B. Rumah, jalan, dan jembatan
  - C. Pasar, sekolah, dan taman
  - D. Masjid, kolam, dan bandara
21. Kenampakan buatan yang digunakan untuk menyimpan air dan mengaliri sawah adalah ...
  - A. Laut
  - B. Sungai
  - C. Waduk
  - D. Gunung
22. Perhatikan pernyataan berikut:
  - (1) Terbentuk oleh alam
  - (2) Dibuat oleh manusia
  - (3) Digunakan untuk kegiatan sehari-hari
  - (4) Tidak bisa diubah

Yang merupakan ciri-ciri kenampakan buatan adalah ...

- A. (1) dan (4)
- B. (2) dan (3)
- C. (1) dan (3)
- D. (2) dan (4)

23. Salah satu manfaat dari adanya kenampakan alam seperti hutan adalah ...

- A. Tempat bermain anak-anak
- B. Menyediakan oksigen dan tempat hidup hewan
- C. Tempat jual beli
- D. Tempat membuat jalan

24. Contoh kenampakan buatan yang digunakan sebagai sarana transportasi adalah ...

- A. Gunung
- B. Hutan
- C. Jalan raya
- D. Sungai

25. Kenampakan alam dan buatan sama-sama memiliki manfaat bagi manusia.

Salah satu manfaat kenampakan alam adalah ...

- A. Menyediakan tempat tinggal
- B. Menyediakan hasil bumi dan sumber daya alam
- C. Tempat berjualan
- D. Tempat parkir kendaraan

**Lampiran 3****KUNCI JAWABAN PRETEST & POSTTEST**

1. C
2. A
3. D
4. B
5. C
6. C
7. B
8. D
9. C
10. C
11. B
12. C
13. C
14. C
15. B
16. C
17. C
18. C
19. C
20. A
21. C
22. B
23. B
24. C
25. B

## Lampiran 4

**NILAI OBSERVASI AWAL PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN  
SD NEGERI GAROT**

GURU KELAS III D : MISLAINI S. Pd. I

NO	NAMA SISWA	NISN	NILAI
1	ALESHA SUPRIONO	0136816321	84
2	ALIFA KHAIRA MECCA	3163729359	77
3	AL JABER PRANAJA	3167733928	74
4	ANUGRAH KHALIF PERDANA	3168579728	74
5	AQILA REHANA	3158831686	78
6	AQILLA HUMAIRA	3152737244	82
7	ARIEF AL GHIFARY	3158797588	80
8	FARREL VRILIAN KAIKO	3160214538	74
9	JIYAD ILHAM RAZIQ	3150181551	81
10	KHALIQA SHEZA HUMAIRA	0169669502	85
11	KHAYLA ARSYILA	0155231384	75
12	KHUMAIRA OKTIVA	0137414233	90
13	LULU NAFISAH MAKAILA	3158361256	80
14	MUHAMMAD FAEZHA RABBANI AZHARI	315342228	75
15	MUHAMMAD KHALIL	3166145083	82
16	MUHAMMAD RIZHA AMALIA	3153067231	74
17	MUHAMMAD SHAHRAYAR	3166488465	75
18	MUHAMMAD TAJUL SUBKI	3152132781	74
19	MUHAMMAD ZAYYAN ANANDA	3153928960	82
20	MUTIARA RIZQINA	3160389027	74
21	NUR SAHILA AUFA	3159813899	74
22	QAAYED MUHAMMAD AMSYAR	3166767706	73
23	RAISYA FARZANA RAFANI	3160135044	80
24	RIZKY RAMADHAN	3155940090	70
25	SAFANA MUNIFA	0161072055	72
26	SYAHIRA MIKAYLA	3157346424	80
27	SYAKIRA MARDHATILLAH	3168459657	80
28	ZAFIVA ZARNA	3169120173	73



Guru Kelas III D  
  
MISLAINI S. Pd. I  
NIP.19830412202212009

## Lampiran 5



**SURAT KEPUTUSAN**  
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH  
NOMOR : 32/FKIP-USM/III/2025

**TENTANG**  
PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

- Menimbang : a. Bahwa dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah tahun akademik 2024-2025  
b. Bahwa untuk teraksananya kegiatan sebagaimana dimaksud pada butir a tersebut perlu ditetapkan dengan keputusan Dekan.
- Menimbang : 1. Undang-undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;  
2. Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;  
3. Peraturan Pemerintah No. 4 tahun 2014 tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Perguruan Tinggi;  
4. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia No. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;  
5. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 17 Tahun 2013 tentang Jabatan Fungsional Dosen dan Angka kreditnya;  
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI. No. 256/D/O/2002 tentang Ijin Pendirian Universitas Serambi Mekkah; \*  
7. Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah Nomor : 590.b/IX.9/FKIP-USM/V/2020 tahun 2021, tentang Peraturan Akademik Universitas Serambi Mekkah;  
8. Keputusan Ketua Yayasan Pembagunan Serambi Mekkah Nomor: 185/YPSM-BNA-KPTS/IX/ tahun 2019 tentang Pemberhentian dan pengangkatan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan periode 2019-2023;

**MEMUTUSKAN**

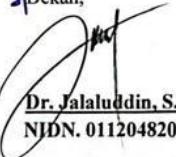
- Menetapkan Pertama : Menetapkan judul dan nama-nama pembimbing Skripsi/Tugas akhir mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah tahun akademik 2024/2025 sebagaimana terlampir.

- Kedua : Memberikan tugas kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan pembimbingan Skripsi/Tugas akhir Mahasiswa
- Ketiga : Sebagai acuan dalam melaksanakan tugas, menggunakan panduan penulisan Proposal dan Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah Tahun Akademik 2024/2025
- Keempat : Biaya yang timbul dengan terbitnya keputusan ini dibebankan pada RKAT Universitas Serambi Mekkah;
- Kelima : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, jika dikemudian hari terdapat kekeliruan akan diperbaiki sebagaimana mestinya;

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada tanggal : 6 Maret 2025

Dekan,

  
Dr. Jalaluddin, S.Pd, M.Pd

NJDN. 0112048201

Tembusan :

1. Rektor Universitas Serambi Mekkah
2. Ka Biro Akademik Universitas Serambi Mekkah
3. Ketua Program Studi
4. Dosen Pembimbing
5. Mahasiswa
6. Arsip0

Lampiran : Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nomor : 32/FKIP-USM/III/2025  
Tanggal : 6 Maret 2025

Penetapan Judul dan Pembimbing Skripsi Mahasiswa  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Serambi Mekkah

No	Nama Mahasiswa	NPM	Judul Skripsi	Pembimbing I	Pembimbing II
1	Ghina Afra	2111100032	Penerapan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Pada Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Di SD Negeri Garot	Fadhillah, M.Pd NIDN.1316068402 Gol. Lektor III-c	Maulidar, S.Pd, M.Pd NIDN. 0119118602 Gol. Lektor III-c

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 6 Maret 2025  
Dekan,

  
Dr. Jalaluddin, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0112048201

## Lampiran 6



Nomor : 96 /FKIP – USM/V/2025  
Lampiran :-  
Peerihal : Mohon Bantuan dan Keizinan Pengumpulan

Data untuk Penyusunan Skripsi  
Yth : Kepada  
: KEPALA SD NEGERI GAROT ACEH BESAR  
di-

Banda Aceh, 14 Mei 2025

Tempat

Dengan Hormat,

Selubungan dengan penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Serambi Mekkah (USM), yang tersebut namanya dibawah ini

Nama	:	Ghina Afra
NPM	:	2111100032
Jurusan/Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang	:	S-1

Dengan ini kami mohon bantuan dan keizinan Bapak/Ibu kepada Mahasiswa tersebut di atas untuk dapat mengumpulkan data pada :  
SD NEGERI GAROT

JUDUL: PENERAPAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA FASE B PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN DI SD NEGERI GAROT

Surat telah melakukan penelitian hanya dapat dikeluarkan untuk mahasiswa yang benar-benar melakukan penelitian, hal ini diperlukan untuk menghindari plagiasi sesuai UU RI No. 17 tahun 2010 dan objektivitas data sesuai dengan judul dan waktu penelitian.

Demikianlah harapan kami atas kerjasama yang baik kami ucapan terima kasih.

  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Azwir, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0121098502

Tembusan :  
1. Ketua Jurusan /Prodi

## Lampiran 7



### PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jalan T. Bachtar Panglima Polen, SH Kota Jantho (23918) Telepon (0651)92156 Fax (0651) 92389  
Email: dinaspendidikanacehbesar@gmail.com Website: www.disdikbud.acehbesar.kab.go.id

Kota Jantho, 16 Mei 2025

Nomor : 070/ 658.A/2025

Lampiran :

Hal : Izin Pengumpulan data

Kepada Yth.

**Kepala SD Negeri Garot**

di-

Tempat

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Serambi Mekkah Nomor : 96/FKIP-USM/V/2025 tanggal 14 Mei 2025 Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Besar memberi izin kepada:

NAMA	:	GHINA AFRA
NPM	:	2111100032
PRODI	:	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JENJANG	:	S-1

Untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data SD Negeri Garot Kabupaten Aceh Besar untuk keperluan penyusunan skripsi yang berjudul

**"PENERAPAN MEDIA KARTU GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA FASE B PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN DI SD NEGERI GAROT".**

Setelah selesai mengadakan penelitian, 1 (satu) eks laporan dikirim ke SD Negeri Garot Kabupaten Aceh Besar.

Demikian atas bantuan dan kerjasama yang baik, kami ucapan terima kasih.

a.n Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan

Kabupaten Aceh Besar

Pembangunan Kurikulum



Tembusan :

1. Dekan FKIP;
2. Arsip.

## Lampiran 8



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SD NEGERI GAROT**

Jalan Soekamo - Hatta Desa Garot Kabupaten Aceh Besar Kode Pos 23352  
Telepon : - Email [sdgarot@yahoo.com](mailto:sdgarot@yahoo.com)

Nomor	: 422 / 159 / SDG / V / 2025
Lampiran	: -
Hal	: Izin Melaksanakan Penelitian

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Besar, 14 Mei 2025, perihal mohon izin untuk mengumpulkan data, maka Kepala Sekolah Dasar Negeri Garot Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Ghina Afra
NIM	: 2111100032
Program Studi	: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Alamat	: Desa Ateuk Cut Kec. Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar.

Benar yang namanya tersebut diatas telah melakukan penelitian pada tanggal 29 April - 23 Mei 2025 untuk mendapatkan data pada Sekolah Dasar Negeri Garot Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar guna mengumpulkan data dalam proses penyelesaian penulisan skripsinya dengan judul **“Penerapan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fase B Pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan di SD Negeri Garot”**.

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



## Lampiran 9

### Dukumetasi Penelitian

#### 1. Pemberian Pre-Test



## 2. Pemberian Perlakuan





### 3. Pemberian Post-Test



#### 4. Diskusi Kelompok & pembagian reward



### 5. Foto Bersama Siswa



## Lampiran 10

### Prosedur Analisis Data Dengan Menggunakan Program SPSS

➤ Uji Normalitas

- Buka SPSS dan masukkan data nilai pre-test dan post-test ke dalam kolom.
- Klik menu Analyze → Descriptive Statistics → Explore.
- Masukkan variabel ke kolom Dependent List.
- Klik tombol Plots.
- Centang Normality plots with tests, lalu klik Continue.
- Klik OK.
- Lihat hasil output pada bagian Tests of Normality, fokus pada nilai Shapiro-Wilk, jika  $Sig > 0,05$  maka data berdistribusi normal.

➤ Uji Homogenitas

- Klik menu Analyze → Compare Means → One-Way ANOVA.
- Masukkan variabel nilai ke Dependent List.
- Masukkan kelompok (misalnya Pre-test dan Post-test) ke Factor.
- Klik tombol Options, lalu centang Homogeneity of variance test.
- Klik Continue, lalu klik OK.
- Lihat hasil pada tabel Test of Homogeneity of Variances, perhatikan kolom Sig. Jika  $Sig > 0,05$ , maka data homogen.

➤ Uji N-Gain

- Siapkan data nilai Pre-test dan Post-test.
- Gunakan rumus:

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ max - Skor\ pretest}$$

- Hitung rata-rata N-Gain seluruh siswa.
- Interpretasikan hasil berdasarkan kriteria berikut:

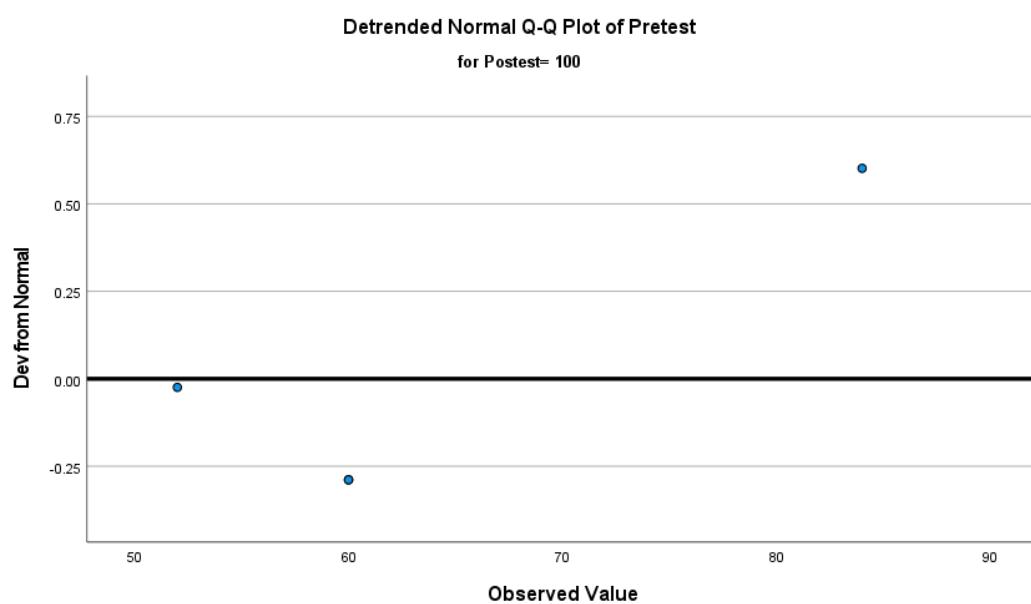
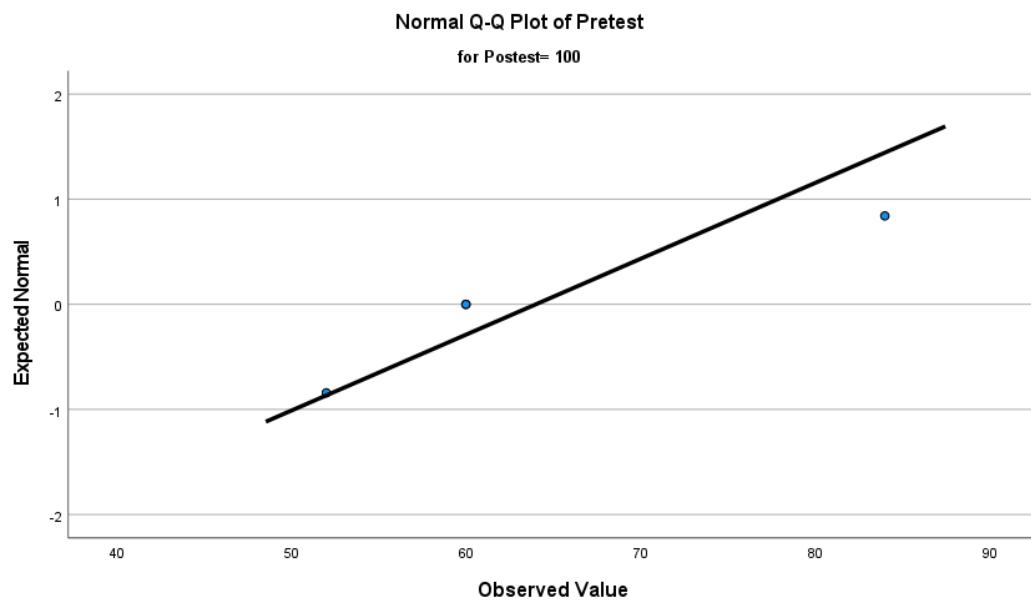
Rentang N-Gain	Kategori
$\geq 0,7$	Tinggi
$0,3 - 0,69$	Sedang
$< 0,3$	Rendah

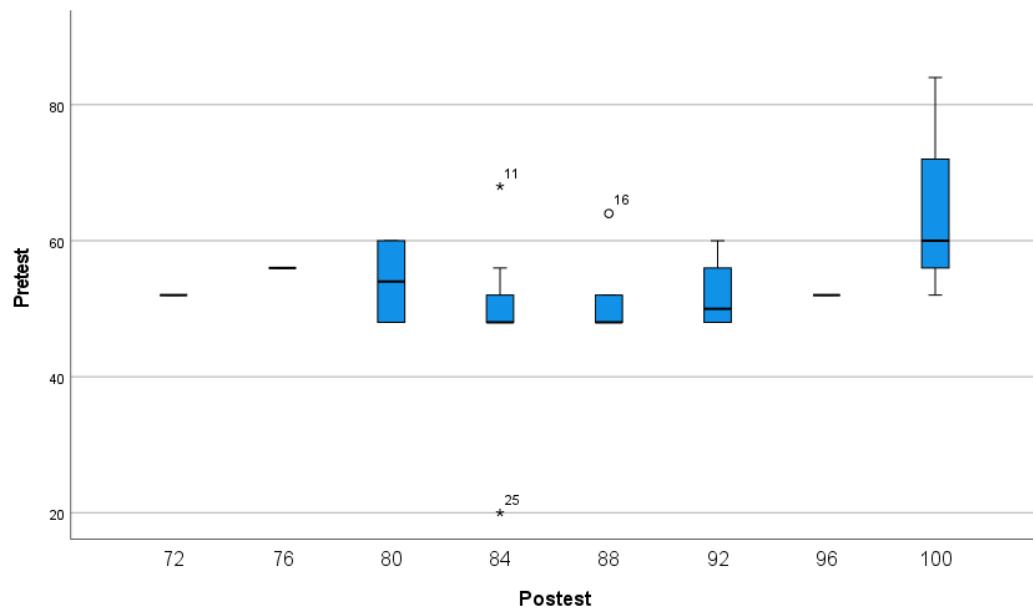
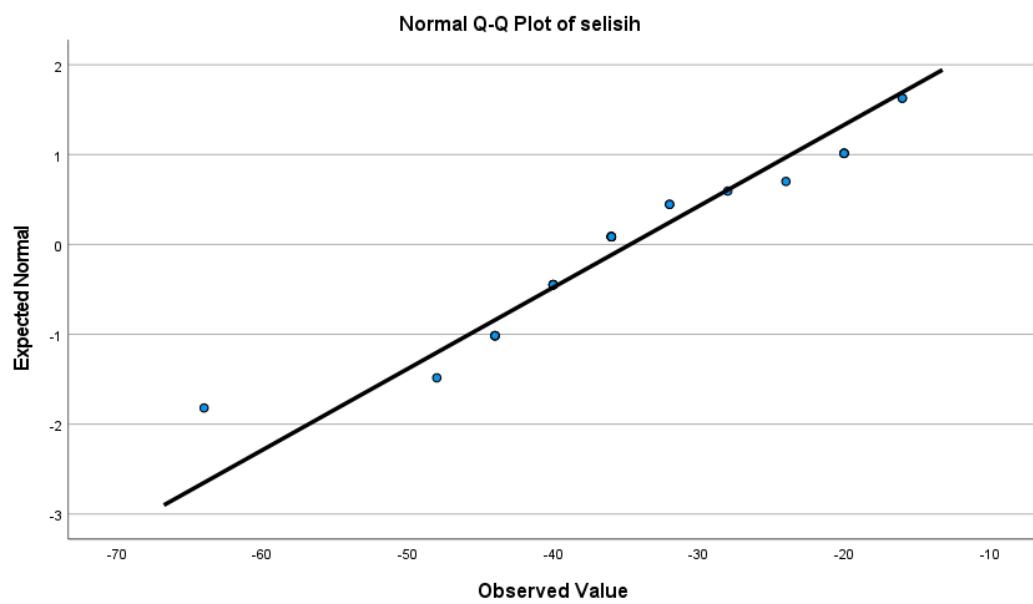
➤ Uji T

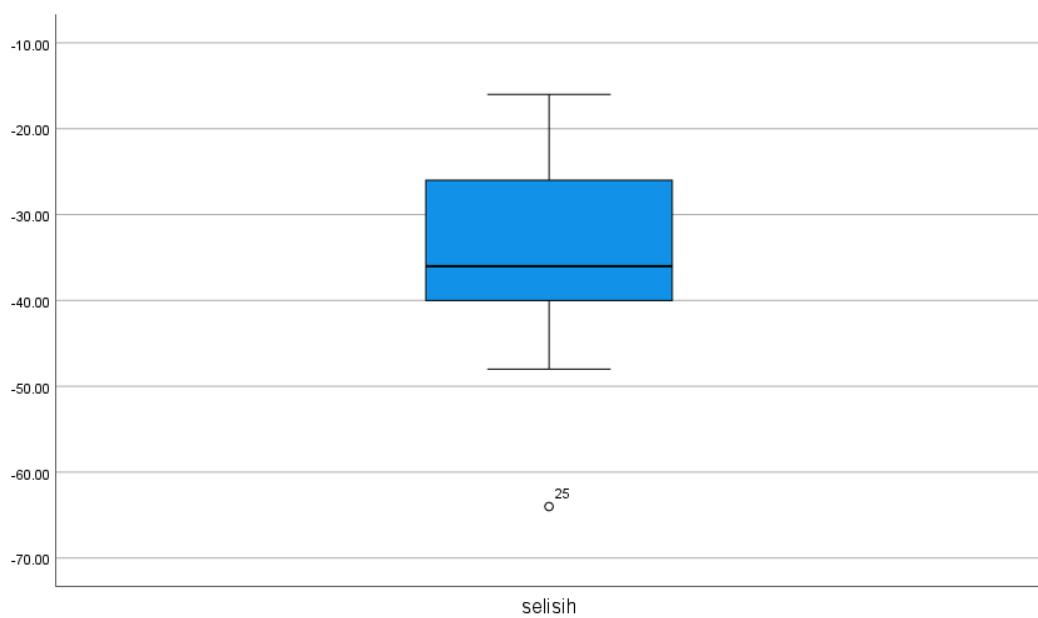
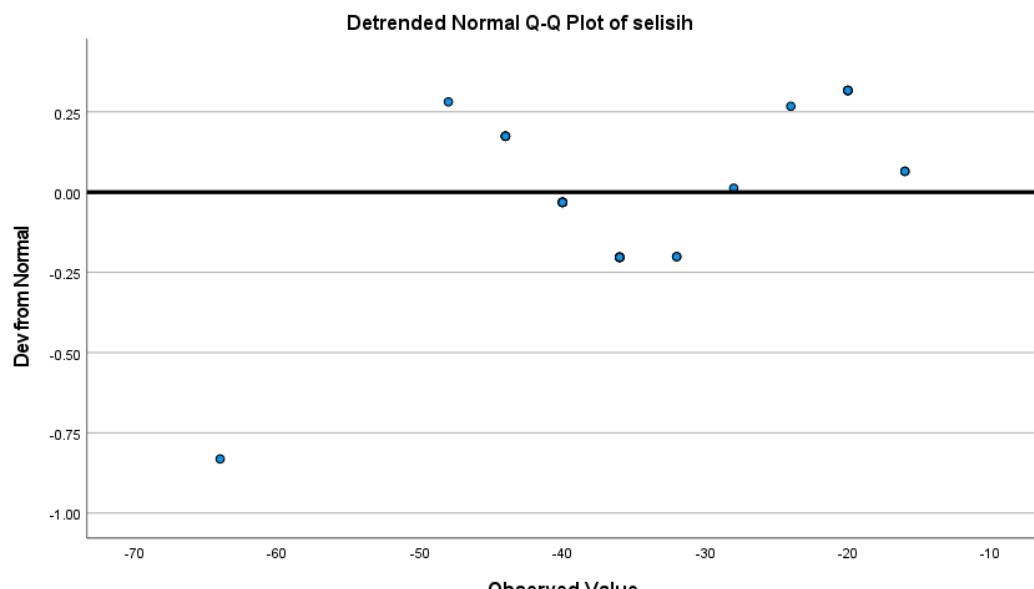
- Klik menu Analyze → Compare Means → Paired-Samples T Test.
- Masukkan nilai Pre-test dan Post-test ke dalam pasangan.
- Klik OK.
- Lihat hasil di bagian Paired Samples Test. Fokus pada nilai Sig. (2-tailed).
  - Jika Sig < 0,05, berarti ada perbedaan yang signifikan.

## Lampiran 11

### UJI NORMALITAS 1



**UJI NORMALITAS 2**



## Lampiran 12

### TES PRETEST

Nama: FARRREL

(52)

Kelas: 3 (Tiga)

Mata Pelajaran: IPAS

Materi: Kenampakan Alam dan Buatan

Petunjuk:

- Bacalah setiap soal dengan cermat!
- Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

#### Soal Pilihan Ganda (25 Soal)

- ✓ 1. Yang termasuk kenampakan alam adalah ...
  - A. Rumah
  - B. Pasar
  - C. Gunung
  - D. Jembatan
- ✗ 2. Contoh kenampakan alam yang ada di laut adalah ...
  - A. Pantai
  - B. Jalan tol
  - C. Gedung
  - D. Sekolah
- ✓ 3. Yang termasuk kenampakan buatan adalah ...
  - A. Sungai
  - B. Sawah
  - C. Gunung
  - D. Masjid
- ✗ 4. Bendungan termasuk kenampakan buatan karena ...
  - A. Dibuat oleh alam
  - B. Dibuat oleh manusia
  - C. Dibentuk oleh angin
  - D. Terjadi secara alami
- ✗ 5. Yang membedakan kenampakan alam dan buatan adalah ...
  - A. Bentuknya
  - B. Warnanya
  - C. Proses terbentuknya
  - D. Letaknya
- ✓ 6. Sungai adalah kenampakan ...
  - A. Alam karena terbentuk oleh manusia
  - B. Buatan karena untuk irigasi
  - C. Alam karena terbentuk secara alami
  - D. Buatan karena dipakai untuk mandi
- ✓ 7. Manakah pasangan gambar yang termasuk kenampakan alam?
  - A. Jalan – Gedung
  - B. Sungai – Gunung
  - C. Masjid – Sawah
  - D. Sekolah – Bendungan

- ✓ 8. Kenampakan buatan dibuat oleh manusia untuk ...  
A. Menghias alam  
B. Keperluan pribadi  
 C. Mempercantik lingkungan  
D. Mempermudah kehidupan
- ✓ 9. Apa manfaat dari sawah sebagai kenampakan buatan?  
A. Sebagai tempat bermain  
B. Tempat berlibur  
 C. Tempat bercocok tanam  
D. Tempat mendaki
- ✓ 10. Jalan raya termasuk kenampakan buatan yang digunakan untuk ...  
A. Tempat wisata  
B. Menanam padi  
 C. Lalu lintas kendaraan  
D. Melihat pemandangan
- ✗ 11. Yang termasuk kenampakan alam yang ada di pegunungan adalah ...  
 A. Danau buatan  
B. Gunung  
C. Jalan tol  
D. Bandara
- ✗ 12. Hutan termasuk kenampakan alam karena ...  
A. Ditanami manusia  
 B. Dibuat untuk wisata  
C. Terbentuk secara alami  
D. Dibangun dengan mesin
- ✗ 13. Waduk dibuat manusia untuk ...  
 A. Tempat tinggal  
B. Mengalirkan air  
C. Menyimpan air  
D. Tempat bermain
- ✓ 14. Salah satu kenampakan buatan yang digunakan untuk beribadah adalah ...  
A. Sungai  
B. Gunung  
 C. Masjid  
D. Danau
- ✗ 15. Pasar termasuk kenampakan buatan karena ...  
 A. Terbentuk sendiri  
B. Tempat jual beli yang dibuat manusia  
C. Tempat binatang berkumpul  
D. Hasil dari perubahan alam
- ✓ 16. Contoh kenampakan buatan yang digunakan untuk pendidikan adalah ...  
A. Pabrik  
B. Rumah  
 C. Sekolah  
D. Kebun
- ✓ 17. Bukit, lembah, dan laut termasuk kenampakan ...  
A. Buatan  
B. Kota  
 C. Alam  
D. Desa

18. Salah satu ciri kenampakan alam adalah ...  
A. Dibuat oleh manusia  
B. Dibangun dengan alat  
C. Terbentuk oleh alam  
D. Digunakan untuk kendaraan
19. Taman kota termasuk kenampakan buatan karena ...  
A. Terbentuk karena hujan  
B. Ditanami oleh hewan  
C. Dikelola dan dibangun manusia  
D. Tidak bisa diubah
20. Contoh kenampakan alam yang ada di daratan adalah ...  
A. Sungai, gunung, dan bukit  
B. Rumah, jalan, dan jembatan  
C. Pasar, sekolah, dan taman  
D. Masjid, kolam, dan bandara
21. Kenampakan buatan yang digunakan untuk menyimpan air dan mengaliri sawah adalah ...  
A. Laut  
B. Sungai  
C. Waduk  
D. Gunung
22. Perhatikan pernyataan berikut:  
(1) Terbentuk oleh alam  
(2) Dibuat oleh manusia  
(3) Digunakan untuk kegiatan sehari-hari  
(4) Tidak bisa diubah  
Yang merupakan ciri-ciri kenampakan buatan adalah ...  
A. (1) dan (4)  
B. (2) dan (3)  
C. (1) dan (3)  
D. (2) dan (4)
23. Salah satu manfaat dari adanya kenampakan alam seperti hutan adalah ...  
A. Tempat bermain anak-anak  
B. Menyediakan oksigen dan tempat hidup hewan  
C. Tempat jual beli  
D. Tempat membuat jalan
24. Contoh kenampakan buatan yang digunakan sebagai sarana transportasi adalah ...  
A. Gunung  
B. Hutan  
C. Jalan raya  
D. Sungai
25. Kenampakan alam dan buatan sama-sama memiliki manfaat bagi manusia. Salah satu manfaat kenampakan alam adalah ...  
A. Menyediakan tempat tinggal  
B. Menyediakan hasil bumi dan sumber daya alam  
C. Tempat berjualan  
D. Tempat parkir kendaraan

(48)

**TES PRETEST****Nama:** Eginal**Kelas:** 3 (Tiga)**Mata Pelajaran:** IPAS**Materi:** Kenampakan Alam dan Buatan**Petunjuk:**

- Bacalah setiap soal dengan cermat!
- Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

**Soal Pilihan Ganda (25 Soal)**

1. Yang termasuk kenampakan alam adalah ...  
 A. Rumah  
 B. Pasar  
 C. Gunung  
 D. Jembatan
2. Contoh kenampakan alam yang ada di laut adalah ...  
 A. Pantai  
 B. Jalan tol  
 C. Gedung  
 D. Sekolah
3. Yang termasuk kenampakan buatan adalah ...  
 A. Sungai  
 B. Sawah  
 C. Gunung  
 D. Masjid
4. Bendungan termasuk kenampakan buatan karena ...  
 A. Dibuat oleh alam  
 B. Dibuat oleh manusia  
 C. Dibentuk oleh angin  
 D. Terjadi secara alami
5. Yang membedakan kenampakan alam dan buatan adalah ...  
 A. Bentuknya  
 B. Warnanya  
 C. Proses terbentuknya  
 D. Letaknya
6. Sungai adalah kenampakan ...  
 A. Alam karena terbentuk oleh manusia  
 B. Buatan karena untuk irigasi  
 C. Alam karena terbentuk secara alami  
 D. Buatan karena dipakai untuk mandi
7. Manakah pasangan gambar yang termasuk kenampakan alam?  
 A. Jalan – Gedung  
 B. Sungai – Gunung  
 C. Masjid – Sawah  
 D. Sekolah – Bendungan

8. Kenampakan buatan dibuat oleh manusia untuk ...  
 A. Menghias alam  
B. Keperluan pribadi  
 C. Mempercantik lingkungan  
D. Mempermudah kehidupan
- ✓ 9. Apa manfaat dari sawah sebagai kenampakan buatan?  
A. Sebagai tempat bermain  
B. Tempat berlibur  
 C. Tempat bercocok tanam  
D. Tempat mendaki
- ✓ 10. Jalan raya termasuk kenampakan buatan yang digunakan untuk ...  
A. Tempat wisata  
B. Menanam padi  
 C. Lalu lintas kendaraan  
D. Melihat pemandangan
- ✓ 11. Yang termasuk kenampakan alam yang ada di pegunungan adalah ...  
A. Danau buatan  
 B. Gunung  
C. Jalan tol  
D. Bandara
- ✗ 12. Hutan termasuk kenampakan alam karena ...  
 A. Ditanami manusia  
B. Dibuat untuk wisata  
C. Terbentuk secara alami  
D. Dibangun dengan mesin
- ✗ 13. Waduk dibuat manusia untuk ...  
A. Tempat tinggal  
 B. Mengalirkan air  
C. Menyimpan air  
D. Tempat bermain
- ✓ 14. Salah satu kenampakan buatan yang digunakan untuk beribadah adalah ...  
A. Sungai  
B. Gunung  
 C. Masjid  
D. Danau
- ✓ 15. Pasar termasuk kenampakan buatan karena ...  
A. Terbentuk sendiri  
 B. Tempat jual beli yang dibuat manusia  
C. Tempat binatang berkumpul  
D. Hasil dari perubahan alam
- ✓ 16. Contoh kenampakan buatan yang digunakan untuk pendidikan adalah ...  
A. Pabrik  
B. Rumah  
 C. Sekolah  
D. Kebun
- ✓ 17. Bukit, lembah, dan laut termasuk kenampakan ...  
A. Buatan  
B. Kota  
 C. Alam  
D. Desa



18. Salah satu ciri kenampakan alam adalah ...  
 A. Dibuat oleh manusia  
 B. Dibangun dengan alat  
 C. Terbentuk oleh alam  
 D. Digunakan untuk kendaraan
19. Taman kota termasuk kenampakan buatan karena ...  
 A. Terbentuk karena hujan  
 B. Ditanami oleh hewan  
 C. Dikelola dan dibangun manusia  
 D. Tidak bisa diubah
20. Contoh kenampakan alam yang ada di daratan adalah ...  
 A. Sungai, gunung, dan bukit  
 B. Rumah, jalan, dan jembatan  
 C. Pasar, sekolah, dan taman  
 D. Masjid, kolam, dan bandara
21. Kenampakan buatan yang digunakan untuk menyimpan air dan mengaliri sawah adalah ...  
 A. Laut  
 B. Sungai  
 C. Waduk  
 D. Gunung
22. Perhatikan pernyataan berikut:  
 (1) Terbentuk oleh alam  
 (2) Dibuat oleh manusia  
 (3) Digunakan untuk kegiatan sehari-hari  
 (4) Tidak bisa diubah  
 Yang merupakan ciri-ciri kenampakan buatan adalah ...  
 A. (1) dan (4)  
 B. (2) dan (3)  
 C. (1) dan (3)  
 D. (2) dan (4)
23. Salah satu manfaat dari adanya kenampakan alam seperti hutan adalah ...  
 A. Tempat bermain anak-anak  
 B. Menyediakan oksigen dan tempat hidup hewan  
 C. Tempat jual beli  
 D. Tempat membuat jalan
24. Contoh kenampakan buatan yang digunakan sebagai sarana transportasi adalah ...  
 A. Gunung  
 B. Hutan  
 C. Jalan raya  
 D. Sungai
25. Kenampakan alam dan buatan sama-sama memiliki manfaat bagi manusia. Salah satu manfaat kenampakan alam adalah ...  
 A. Menyediakan tempat tinggal  
 B. Menyediakan hasil bumi dan sumber daya alam  
 C. Tempat berjualan  
 D. Tempat parkir kendaraan

$$\text{B} = 12$$

(48)

**TES PRETEST****Nama:** M. RIZWA**Kelas:** 3 (Tiga)**Mata Pelajaran:** IPAS**Materi:** Kenampakan Alam dan Buatan**Petunjuk:**

- Bacalah setiap soal dengan cermat!
- Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

**Soal Pilihan Ganda (25 Soal)**

- ✓1. Yang termasuk kenampakan alam adalah ...  
 A. Rumah  
 B. Pasar  
 C. Gunung  
 D. Jembatan
- ✓2. Contoh kenampakan alam yang ada di laut adalah ...  
 A. Pantai  
 B. Jalan tol  
 C. Gedung  
 D. Sekolah
- ✓3. Yang termasuk kenampakan buatan adalah ...  
 A. Sungai  
 B. Sawah  
 C. Gunung  
 D. Masjid
- ✗4. Bendungan termasuk kenampakan buatan karena ...  
 A. Dibuat oleh alam  
 B. Dibuat oleh manusia  
 C. Dibentuk oleh angin  
 D. Terjadi secara alami
- ✗5. Yang membedakan kenampakan alam dan buatan adalah ...  
 A. Bentuknya  
 B. Warnanya  
 C. Proses terbentuknya  
 D. Letaknya
- ✗6. Sungai adalah kenampakan ...  
 A. Alam karena terbentuk oleh manusia  
 B. Buatan karena untuk irigasi  
 C. Alam karena terbentuk secara alami  
 D. Buatan karena dipakai untuk mandi
- ✓7. Manakah pasangan gambar yang termasuk kenampakan alam?  
 A. Jalan – Gedung  
 B. Sungai – Gunung  
 C. Masjid – Sawah  
 D. Sekolah – Bendungan

- ✓ 8. Kenampakan buatan dibuat oleh manusia untuk ...  
A. Menghias alam  
B. Keperluan pribadi  
✗ C. Mempersantik lingkungan  
D. Mempermudah kehidupan
- ✓ 9. Apa manfaat dari sawah sebagai kenampakan buatan?  
A. Sebagai tempat bermain  
B. Tempat berlibur  
✗ C. Tempat bercocok tanam  
D. Tempat mendaki
- ✓ 10. Jalan raya termasuk kenampakan buatan yang digunakan untuk ...  
A. Tempat wisata  
B. Menanam padi  
✗ C. Lalu lintas kendaraan  
D. Melihat pemandangan
- ✗ 11. Yang termasuk kenampakan alam yang ada di pegunungan adalah ...  
✗ A. Danau buatan  
B. Gunung  
C. Jalan tol  
D. Bandara
- ✗ 12. Hutan termasuk kenampakan alam karena ...  
✗ A. Ditanami manusia  
B. Dibuat untuk wisata  
C. Terbentuk secara alami  
D. Dibangun dengan mesin
- ✗ 13. Waduk dibuat manusia untuk ...  
A. Tempat tinggal  
B. Mengalirkan air  
✗ C. Menyimpan air  
D. Tempat bermain
- ✓ 14. Salah satu kenampakan buatan yang digunakan untuk beribadah adalah ...  
A. Sungai  
B. Gunung  
✗ C. Masjid  
D. Danau
- ✗ 15. Pasar termasuk kenampakan buatan karena ...  
A. Terbentuk sendiri  
B. Tempat jual beli yang dibuat manusia  
C. Tempat binatang berkumpul  
D. Hasil dari perubahan alam
- ✓ 16. Contoh kenampakan buatan yang digunakan untuk pendidikan adalah ...  
A. Pabrik  
B. Rumah  
✗ C. Sekolah  
D. Kebun
- ✓ 17. Bukit, lembah, dan laut termasuk kenampakan ...  
A. Buatan  
B. Kota  
✗ C. Alam  
D. Desa

- ✗ 18. Salah satu ciri kenampakan alam adalah ...  
A. Dibuat oleh manusia  
B. Dibangun dengan alat  
C. Terbentuk oleh alam  
D. Digunakan untuk kendaraan
- ✓ 19. Taman kota termasuk kenampakan buatan karena ...  
A. Terbentuk karena hujan  
B. Ditanami oleh hewan  
C. Dikelola dan dibangun manusia  
D. Tidak bisa diubah
- ✗ 20. Contoh kenampakan alam yang ada di daratan adalah ...  
A. Sungai, gunung, dan bukit  
B. Rumah, jalan, dan jembatan  
C. Pasar, sekolah, dan taman  
D. Masjid, kolam, dan bandara
- ✓ 21. Kenampakan buatan yang digunakan untuk menyimpan air dan mengaliri sawah adalah ...  
A. Laut  
B. Sungai  
C. Waduk  
D. Gunung
- ✗ 22. Perhatikan pernyataan berikut:  
(1) Terbentuk oleh alam  
(2) Dibuat oleh manusia  
(3) Digunakan untuk kegiatan sehari-hari  
(4) Tidak bisa diubah  
Yang merupakan ciri-ciri kenampakan buatan adalah ...  
A. (1) dan (4)  
B. (2) dan (3)  
C. (1) dan (3)  
D. (2) dan (4)
- ✓ 23. Salah satu manfaat dari adanya kenampakan alam seperti hutan adalah ...  
A. Tempat bermain anak-anak  
B. Menyediakan oksigen dan tempat hidup hewan  
C. Tempat jual beli  
D. Tempat membuat jalan
- ✓ 24. Contoh kenampakan buatan yang digunakan sebagai sarana transportasi adalah ...  
A. Gunung  
B. Hutan  
C. Jalan raya  
D. Sungai
- ✗ 25. Kenampakan alam dan buatan sama-sama memiliki manfaat bagi manusia. Salah satu manfaat kenampakan alam adalah ...  
A. Menyediakan tempat tinggal  
B. Menyediakan hasil bumi dan sumber daya alam  
C. Tempat berjualan  
D. Tempat parkir kendaraan

## Lembaran 13

—  
**TES POSTTEST**  
 Nama: Zafirra Zainah

100

Kelas: 3 (Tiga)

Mata Pelajaran: IPAS

Materi: Kenampakan Alam dan Buatan

Petunjuk:

- Bacalah setiap soal dengan cermat!
- Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

### Soal Pilihan Ganda (25 Soal)

- ✓ 1. Taman kota termasuk kenampakan buatan karena ...  
 A. Terbentuk karena hujan  
 B. Ditanami oleh hewan  
 C. Dikelola dan dibangun manusia  
 D. Tidak bisa diubah
- ✓ 2. Contoh kenampakan alam yang ada di laut adalah ...  
 A. Pantai  
 B. Jalan tol  
 C. Gedung  
 D. Sekolah
- ✓ 3. Bukit, lembah, dan laut termasuk kenampakan ...  
 A. Buatan  
 B. Kota  
 C. Alam  
 D. Desa
- ✓ 4. Bendungan termasuk kenampakan buatan karena ...  
 A. Dibuat oleh alam  
 B. Dibuat oleh manusia  
 C. Dibentuk oleh angin  
 D. Terjadi secara alami
- ✓ 5. Yang membedakan kenampakan alam dan buatan adalah ...  
 A. Bentuknya  
 B. Warnanya  
 C. Proses terbentuknya  
 D. Letaknya
- ✓ 6. Sungai adalah kenampakan ...  
 A. Alam karena terbentuk oleh manusia  
 B. Buatan karena untuk irigasi  
 C. Alam karena terbentuk secara alami  
 D. Buatan karena dipakai untuk mandi
- ✓ 7. Manakah pasangan gambar yang termasuk kenampakan alam?  
 A. Jalan – Gedung  
 B. Sungai – Gunung  
 C. Masjid – Sawah  
 D. Sekolah – Bendungan

- ✓ 8. Kenampakan buatan dibuat oleh manusia untuk ...  
A. Menghias alam  
B. Keperluan pribadi  
C. Mempercantik lingkungan  
D. Mempermudah kehidupan
- ✓ 9. Apa manfaat dari sawah sebagai kenampakan buatan?  
A. Sebagai tempat bermain  
B. Tempat berlibur  
C. Tempat bercocok tanam  
D. Tempat mendaki
- ✓ 10. Jalan raya termasuk kenampakan buatan yang digunakan untuk ...  
A. Tempat wisata  
B. Menanam padi  
C. Lalu lintas kendaraan  
D. Melihat pemandangan
- ✓ 11. Yang termasuk kenampakan alam yang ada di pegunungan adalah ...  
A. Danau buatan  
B. Gunung  
C. Jalan tol  
D. Bandara
- ✓ 12. Hutan termasuk kenampakan alam karena ...  
A. Ditanami manusia  
B. Dibuat untuk wisata  
C. Terbentuk secara alami  
D. Dibangun dengan mesin
- ✓ 13. Waduk dibuat manusia untuk ...  
A. Tempat tinggal  
B. Mengalirkan air  
C. Menyimpan air  
D. Tempat bermain
- ✓ 14. Salah satu kenampakan buatan yang digunakan untuk beribadah adalah ...  
A. Sungai  
B. Gunung  
C. Masjid  
D. Danau
- ✓ 15. Pasar termasuk kenampakan buatan karena ...  
A. Terbentuk sendiri  
B. Tempat jual beli yang dibuat manusia  
C. Tempat binatang berkumpul  
D. Hasil dari perubahan alam
- ✓ 16. Contoh kenampakan buatan yang digunakan untuk pendidikan adalah ...  
A. Pabrik  
B. Rumah  
C. Sekolah  
D. Kebun
- ✓ 17. Yang termasuk kenampakan buatan adalah ...  
A. Sungai  
B. Sawah  
C. Gunung  
D. Masjid

- ✓ 18. Salah satu ciri kenampakan alam adalah ...  
A. Dibuat oleh manusia  
B. Dibangun dengan alat  
C. Terbentuk oleh alam  
D. Digunakan untuk kendaraan
- ✓ 19. Yang termasuk kenampakan alam adalah ...  
A. Rumah  
B. Pasar  
C. Gunung  
D. Jembatan
- ✓ 20. Contoh kenampakan alam yang ada di daratan adalah ...  
A. Sungai, gunung, dan bukit  
B. Rumah, jalan, dan jembatan  
C. Pasar, sekolah, dan taman  
D. Masjid, kolam, dan bandara
- ✓ 21. Kenampakan buatan yang digunakan untuk menyimpan air dan mengalirkan sawah adalah ...  
A. Laut  
B. Sungai  
C. Waduk  
D. Gunung
- ✓ 22. Perhatikan pernyataan berikut:  
(1) Terbentuk oleh alam  
(2) Dibuat oleh manusia  
(3) Digunakan untuk kegiatan sehari-hari  
(4) Tidak bisa djubah  
Yang merupakan ciri-ciri kenampakan buatan adalah ...  
A. (1) dan (4)  
B. (2) dan (3)  
C. (1) dan (3)  
D. (2) dan (4)
- ✓ 23. Salah satu manfaat dari adanya kenampakan alam seperti hutan adalah ...  
A. Tempat bermain anak-anak  
B. Menyediakan oksigen dan tempat hidup hewan  
C. Tempat jual beli  
D. Tempat membuat jalan
- ✓ 24. Contoh kenampakan buatan yang digunakan sebagai sarana transportasi adalah ...  
A. Gunung  
B. Hutan  
C. Jalan raya  
D. Sungai
- ✓ 25. Kenampakan alam dan buatan sama-sama memiliki manfaat bagi manusia. Salah satu manfaat kenampakan alam adalah ...  
A. Menyediakan tempat tinggal  
B. Menyediakan hasil bumi dan sumber daya alam  
C. Tempat berjualan  
D. Tempat parkir kendaraan

**TES POSTTEST****Nama:** Amanita davo**Kelas:** 3 (Tiga)**Mata Pelajaran:** IPAS**Materi:** Kenampakan Alam dan Buatan**84****Petunjuk:**

- Bacalah setiap soal dengan cermat!
- Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

**Soal Pilihan Ganda (25 Soal)**

- ✓ 1. Taman kota termasuk kenampakan buatan karena ...  
 A. Terbentuk karena hujan  
 B. Ditanami oleh hewan  
 C. Dikelola dan dibangun manusia  
 D. Tidak bisa diubah
- ✓ 2. Contoh kenampakan alam yang ada di laut adalah ...  
 A. Pantai  
 B. Jalan tol  
 C. Gedung  
 D. Sekolah
- ✓ 3. Bukit, lembah, dan laut termasuk kenampakan ...  
 A. Buatan  
 B. Kota  
 C. Alam  
 D. Desa
- ✓ 4. Bendungan termasuk kenampakan buatan karena ...  
 A. Dibuat oleh alam  
 B. Dibuat oleh manusia  
 C. Dibentuk oleh angin  
 D. Terjadi secara alami
- ✓ 5. Yang membedakan kenampakan alam dan buatan adalah ...  
 A. Bentuknya  
 B. Warnanya  
 C. Proses terbentuknya  
 D. Letaknya
- ✓ 6. Sungai adalah kenampakan ...  
 A. Alam karena terbentuk oleh manusia  
 B. Buatan karena untuk irigasi  
 C. Alam karena terbentuk secara alami  
 D. Buatan karena dipakai untuk mandi
- ✓ 7. Manakah pasangan gambar yang termasuk kenampakan alam?  
 A. Jalan – Gedung  
 B. Sungai – Gunung  
 C. Masjid – Sawah  
 D. Sekolah – Bendungan

8. Kenampakan buatan dibuat oleh manusia untuk ...  
 A. Menghias alam  
 B. Keperluan pribadi  
 C. Mempercantik lingkungan  
 D. Mempermudah kehidupan
- ✓ 9. Apa manfaat dari sawah sebagai kenampakan buatan?  
 A. Sebagai tempat bermain  
 B. Tempat berlibur  
 C. Tempat bercocok tanam  
 D. Tempat mendaki
- ✓ 10. Jalan raya termasuk kenampakan buatan yang digunakan untuk ...  
 A. Tempat wisata  
 B. Menanam padi  
 C. Lalu lintas kendaraan  
 D. Melihat pemandangan
- ✓ 11. Yang termasuk kenampakan alam yang ada di pegunungan adalah ...  
 A. Danau buatan  
 B. Gunung  
 C. Jalan tol  
 D. Bandara
- ✓ 12. Hutan termasuk kenampakan alam karena ...  
 A. Ditanami manusia  
 B. Dibuat untuk wisata  
 C. Terbentuk secara alami  
 D. Dibangun dengan mesin
13. Waduk dibuat manusia untuk ...  
 A. Tempat tinggal  
 B. Mengalirkan air  
 C. Menyimpan air  
 D. Tempat bermain
- ✓ 14. Salah satu kenampakan buatan yang digunakan untuk beribadah adalah ...  
 A. Sungai  
 B. Gunung  
 C. Masjid  
 D. Danau
- ✓ 15. Pasar termasuk kenampakan buatan karena ...  
 A. Terbentuk sendiri  
 B. Tempat jual beli yang dibuat manusia  
 C. Tempat binatang berkumpul  
 D. Hasil dari perubahan alam
- ✓ 16. Contoh kenampakan buatan yang digunakan untuk pendidikan adalah ...  
 A. Pabrik  
 B. Rumah  
 C. Sekolah  
 D. Kebun
- ✓ 17. Yang termasuk kenampakan buatan adalah ...  
 A. Sungai  
 B. Sawah  
 C. Gunung  
 D. Masjid

18. Salah satu ciri kenampakan alam adalah ...  
A. Dibuat oleh manusia  
B. Dibangun dengan alat  
C. Terbentuk oleh alam  
 D. Digunakan untuk kendaraan
- ✓ 19. Yang termasuk kenampakan alam adalah ...  
A. Rumah  
B. Pasar  
 C. Gunung  
D. Jembatan
- ✓ 20. Contoh kenampakan alam yang ada di daratan adalah ...  
 A. Sungai, gunung, dan bukit  
B. Rumah, jalan, dan jembatan  
C. Pasar, sekolah, dan taman  
 D. Masjid, kolam, dan bandara
- ✓ 21. Kenampakan buatan yang digunakan untuk menyimpan air dan mengaliri sawah adalah ...  
A. Laut  
B. Sungai  
 C. Waduk  
D. Gunung
- ✓ 22. Perhatikan pernyataan berikut:  
(1) Terbentuk oleh alam  
(2) Dibuat oleh manusia  
(3) Digunakan untuk kegiatan sehari-hari  
(4) Tidak bisa diubah  
Yang merupakan ciri-ciri kenampakan buatan adalah ...  
A. (1) dan (4)  
 B. (2) dan (3)  
C. (1) dan (3)  
D. (2) dan (4)
- ✓ 23. Salah satu manfaat dari adanya kenampakan alam seperti hutan adalah ...  
A. Tempat bermain anak-anak  
 B. Menyediakan oksigen dan tempat hidup hewan  
C. Tempat jual beli  
D. Tempat membuat jalan
- ✓ 24. Contoh kenampakan buatan yang digunakan sebagai sarana transportasi adalah ...  
A. Gunung  
B. Hutan  
 C. Jalan raya  
D. Sungai
- ✓ 25. Kenampakan alam dan buatan sama-sama memiliki manfaat bagi manusia. Salah satu manfaat kenampakan alam adalah ...  
A. Menyediakan tempat tinggal  
 B. Menyediakan hasil bumi dan sumber daya alam  
C. Tempat berjualan  
D. Tempat parkir kendaraan

## TES POSTTEST

Nama: AriEF

Kelas: 3 (Tiga)

Mata Pelajaran: IPAS

Materi: Kenampakan Alam dan Buatan

(92)

## Petunjuk:

- Bacalah setiap soal dengan cermat!
- Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

## Soal Pilihan Ganda (25 Soal)

- ✓ 1. Taman kota termasuk kenampakan buatan karena ...  
 A. Terbentuk karena hujan  
 B. Ditanami oleh hewan  
 X Dikelola dan dibangun manusia  
 D. Tidak bisa diubah
- ✓ 2. Contoh kenampakan alam yang ada di laut adalah ...  
 X Pantai  
 B. Jalan tol  
 C. Gedung  
 D. Sekolah
- ✓ 3. Bukit, lembah, dan laut termasuk kenampakan ...  
 A. Buatan  
 B. Kota  
 X Alam  
 D. Desa
- ✓ 4. Bendungan termasuk kenampakan buatan karena ...  
 A. Dibuat oleh alam  
 X B. Dibuat oleh manusia  
 C. Dibentuk oleh angin  
 D. Terjadi secara alami
- ✓ 5. Yang membedakan kenampakan alam dan buatan adalah ...  
 A. Bentuknya  
 B. Warnanya  
 X C. Proses terbentuknya  
 D. Letaknya
- ✓ 6. Sungai adalah kenampakan ...  
 A. Alam karena terbentuk oleh manusia  
 B. Buatan karena untuk irigasi  
 X C. Alam karena terbentuk secara alami  
 D. Buatan karena dipakai untuk mandi
- ✓ 7. Manakah pasangan gambar yang termasuk kenampakan alam?  
 A. Jalan – Gedung  
 X B. Sungai – Gunung  
 C. Masjid – Sawah  
 D. Sekolah – Bendungan

- ✓ 8. Kenampakan buatan dibuat oleh manusia untuk ...  
A. Menghias alam  
B. Keperluan pribadi  
C. Mempercantik lingkungan  
D. Mempermudah kehidupan
- ✓ 9. Apa manfaat dari sawah sebagai kenampakan buatan?  
A. Sebagai tempat bermain  
B. Tempat berlibur  
C. Tempat bercocok tanam  
D. Tempat mendaki
- ✓ 10. Jalan raya termasuk kenampakan buatan yang digunakan untuk ...  
A. Tempat wisata  
B. Menanam padi  
C. Lalu lintas kendaraan  
D. Melihat pemandangan
- ✓ 11. Yang termasuk kenampakan alam yang ada di pegunungan adalah ...  
A. Danau buatan  
B. Gunung  
C. Jalan tol  
D. Bandara
- ✓ 12. Hutan termasuk kenampakan alam karena ...  
A. Ditanami manusia  
B. Dibuat untuk wisata  
C. Terbentuk secara alami  
D. Dibangun dengan mesin
- ✓ 13. Waduk dibuat manusia untuk ...  
A. Tempat tinggal  
B. Mengalirkan air  
C. Menyimpan air  
D. Tempat bermain
- ✓ 14. Salah satu kenampakan buatan yang digunakan untuk beribadah adalah ...  
A. Sungai  
B. Gunung  
C. Masjid  
D. Danau
- ✓ 15. Pasar termasuk kenampakan buatan karena ...  
A. Terbentuk sendiri  
B. Tempat jual beli yang dibuat manusia  
C. Tempat binatang berkumpul  
D. Hasil dari perubahan alam
- ✓ 16. Contoh kenampakan buatan yang digunakan untuk pendidikan adalah ...  
A. Pabrik  
B. Rumah  
C. Sekolah  
D. Kebun
- ✓ 17. Yang termasuk kenampakan buatan adalah ...  
A. Sungai  
B. Sawah  
C. Gunung  
D. Masjid

- ✓ 18. Salah satu ciri kenampakan alam adalah ...  
A. Dibuat oleh manusia  
B. Dibangun dengan alat  
X. Terbentuk oleh alam  
D. Digunakan untuk kendaraan
- ✓ 19. Yang termasuk kenampakan alam adalah ...  
A. Rumah  
B. Pasar  
X. Gunung  
D. Jembatan
- ✓ 20. Contoh kenampakan alam yang ada di daratan adalah ...  
A. Sungai, gunung, dan bukit  
B. Rumah, jalan, dan jembatan  
C. Pasar, sekolah, dan taman  
D. Masjid, kolam, dan bandara
- ✓ 21. Kenampakan buatan yang digunakan untuk menyimpan air dan mengaliri sawah adalah ...  
A. Laut  
B. Sungai  
X. Waduk  
D. Gunung
22. Perhatikan pernyataan berikut:  
(1) Terbentuk oleh alam  
(2) Dibuat oleh manusia  
(3) Digunakan untuk kegiatan sehari-hari  
(4) Tidak bisa diubah  
Yang merupakan ciri-ciri kenampakan buatan adalah ...  
A. (1) dan (4)  
B. (2) dan (3)  
X. (1) dan (3)  
D. (2) dan (4)
- ✓ 23. Salah satu manfaat dari adanya kenampakan alam seperti hutan adalah ...  
A. Tempat bermain anak-anak  
B. Menyediakan oksigen dan tempat hidup hewan  
C. Tempat jual beli  
D. Tempat membuat jalan
- ✓ 24. Contoh kenampakan buatan yang digunakan sebagai sarana transportasi adalah ...  
A. Gunung  
B. Hutan  
X. Jalan raya  
D. Sungai
25. Kenampakan alam dan buatan sama-sama memiliki manfaat bagi manusia. Salah satu manfaat kenampakan alam adalah ...  
X. Menyediakan tempat tinggal  
B. Menyediakan hasil bumi dan sumber daya alam  
C. Tempat berjualan  
D. Tempat parkir kendaraan

## Riwayat Hidup



Ghina Afra, lahir di Empetring, Aceh Besar pada tanggal 26 Juli 2003, yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara, pasangan dari Bapak Aswadi Budiaman dan Ibu Idayanti. Beralamat di Desa Ateuk Cut, Kecamatan Simpang Tiga, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Pendidikan Taman Kanak-Kanak diselesaikan pada tahun 2009 di TK Wibawa Bangsa. Kemudian saya melanjutkan Madrasah Ibtidayah pada tahun 2009-2012 di MIN Bilui, lalu saya pindah ke Sekolah Dasar pada tahun 2013-2015 di SD Blang Kiree. Setelah tamat Sekolah Dasar saya melanjutkan ke Pesantren Modern TGK. Chiek Oemar Diyan selama 6 tahun hingga tamat dan berijazah pada tahun 2021. Setelah itu saya melanjutkan kuliah untuk jenjang S1 di Universitas Serambi Mekkah, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dengan ketekunan dan tekad yang kuat untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan skripsi ini. Semoga dengan adanya tugas akhir ini mampu memberikan kontribusi dan sumbangsih yang positif bagi dunia Pendidikan.

Demikianlah riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatian dan dukungan dari semua pihak saya ucapan terimakasih.