

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*  
BERBENTUK GANTUNGAN KUNCI TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGANALISIS IPAS SISWA  
KELAS III SD NEGERI 060870 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh:**

**CUT AZZAHRA AMELIA**  
**2202090005**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2026**

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 09 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Cut Azzahra Amelia  
NPM : 2202090005  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  A ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Jurnal  
(  ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. 

3. \_\_\_\_\_



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Cut Azzahra Amelia  
NPM : 2202090005  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan  
Sudah layak disidangkan.

Medan, 12 Februari 2026

Disetujui oleh:  
Pembimbing

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**

Diketahui oleh:

Dekan

**Dra. Hj. Syamsuurnmta, M. Pd.**

Ketua Program Studi

**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Busri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Cut Azzahra Amelia  
NPM : 2202090005  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
27 / 12 / 2024	Bimbingan Penulisan Skripsi	
29 / 01 / 2026	Bimbingan Bab IV	
31 / 01 / 2026	Dlah data	
02 / 02 / 2026	Bimbingan Bab V	
05 / 02 / 2026	Revisi Kesimpulan	
06 / 02 / 2026	Perbaiki Lampiran	
12 / 02 / 2026	Acc Sidang	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, 12 Februari 2026

Dosen Pembimbing

Suci Pervita Sari, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Cut Azzahra Amelia  
NPM : 2202090005  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas II SD Negeri 060870 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas II SD Negeri 060870 Medan**” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, 10 Maret 2026  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**CUT AZZAHRA AMELIA**  
NPM. 2202090005

## ABSTRAK

**Cut Azzahra Amelia. 2202090005. Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan.**

Kemampuan menganalisis siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan pada pembelajaran IPAS masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh dominasi pembelajaran konvensional berpusat pada guru serta minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis IPAS siswa pada materi pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas 46 siswa yang terbagi menjadi kelas eksperimen (Kelas III B) dan kelas kontrol (Kelas III A), masing-masing sebanyak 23 siswa, yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan berganda sebanyak 13 butir soal valid dengan nilai reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,859. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (86,30) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol (78,00). Uji *Independent Samples t-Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,015 ( $< 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan tinggi (0,75). Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menganalisis IPAS siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan

**Kata Kunci:** *Flashcard* Gantungan Kunci, Kemampuan Menganalisis, IPAS, Sekolah Dasar.

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan”. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai teladan umat sedunia dalam kehidupan dan menyinari kita dengan cahaya cinta Islam. Penelitian ini disusun guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam menulis skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan karena terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan buku yang relevan. Namun berkat bantuan dan motivasi baik dari orang tua, dosen, keluarga, dan teman-teman sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Pada kesempatan yang istimewa ini untuk pertama kali penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dimana menjadi tempat penulis menempuh

pendidikan S1 tepatnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan yaitu kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani., M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum. selaku Wakil Dekan I FKIP Univeritas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Mandra Saragih S.Pd., M.Pd. selaku wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
5. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran dan tenaga sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini.
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama penulis menempuh pendidikan.

9. Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Kepada ibu penulis, Anisyah S.Pd yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan tanpa henti. Segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan menjadi sumber kekuatan dan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan karya ini.
11. Kepada Ahmad Adhyaksa Silalahi, seseorang yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan motivasi dalam setiap proses penyusunan karya ini. Kehadiran dan perhatian yang diberikan menjadi salah satu sumber semangat bagi penulis untuk terus berusaha dan menyelesaikan tugas ini dengan sebaik-baiknya
12. Sahabat penulis Family Tapasya: Indi, Chintya, Fanny, Rista dan Silvi yang telah banyak membantu dan menjalani proses penelitian bersama-sama. Terimakasih untuk waktu dan supportnya.
13. Teman-teman seperjuangan di Program Studi PGSD khususnya Kelas A Siang terimakasih atas kebersamaan dan kerjasamanya selama kurang lebih 4 tahun.
14. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran.Semoga

proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Medan, 12 Februari 2026

Penulis,



**Cut Azzahra Amelia**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	8
1.6.2 Manfaat Praktis .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	10
2.1 Kerangka Teoritis .....	10
2.1.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Media <i>flashcard</i> Berbentuk Gantungan Kunci.....	15
2.1.3 Kemampuan Menganalisis .....	33
2.1.4 Hakikat Pembelajaran IPAS .....	43
2.2 Penelitian yang Relevan.....	50
2.3 Kerangka Konseptual .....	52
2.4 Hipotesis Penelitian.....	55
BAB III METODE PENELITIAN.....	57
3.1 Pendekatan Penelitian .....	57
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	58
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	58
3.2.2 Waktu Penelitian .....	58
3.3 Populasi dan Sampel .....	59
3.3.1 Populasi .....	59
3.3.2 Sampel.....	60

3.4 Variabel dan Definisi Operasional .....	60
3.4.1 Variabel Penelitian .....	60
3.4.2 Definisi Operasional.....	61
3.5 Instrumen Penelitian.....	62
3.5.1 Tes .....	62
3.5.2 Uji Validitas.....	63
3.5.3 Uji Reliabilitas .....	65
3.6 Teknik Analisis Data .....	66
3.6.1 Uji Normalitas .....	66
3.6.2 Uji Homogenitas .....	67
3.6.3 Uji Hipotesis .....	67
3.6.4 Uji N-Gain.....	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	71
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	71
4.2 Uji Instrumen Penelitian .....	72
4.2.1 Uji Validitas.....	72
4.2.2 Uji Reliabilitas .....	75
4.3 Deskripsi Hasil Data Penelitian .....	76
4.3.1 Data <i>Pretest</i> .....	76
4.4 Uji Prasyarat Analisis.....	79
4.4.1 Uji Normalitas .....	79
4.4.2 Uji Homogenitas .....	80
4.4.3 Data <i>Posttest</i> .....	81
4.5 Uji Hipotesis .....	84
4.6 Uji N-Gain.....	86
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian .....	87
4.8 Keterbatasan Penelitian.....	91
BAB V PENUTUP.....	93
5.1 Kesimpulan .....	93
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	102

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Konseptual.....	55
Gambar 3. 1 Rancangan Quasi Experimental Design.....	58

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	59
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian .....	59
Tabel 3. 3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	61
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Kemampuan Menganalisis .....	62
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas .....	74
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas .....	76
Tabel 4. 3 Hasil Nilai Pretest Eksperimen .....	77
Tabel 4. 4 Hasil Nilai Pretest Kontrol .....	78
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas.....	80
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas .....	81
Tabel 4. 7 Hasil Nilai Postest Eksperimen .....	82
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Postest Kontrol.....	83
Tabel 4. 9 Hasil Uji Analisis Data .....	85
Tabel 4. 10 Uji Hipotesis Independen t Sampe Test .....	85
Tabel 4. 11 Tabel Hasil Uji N - Gain.....	86

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan instrumen strategis dalam membentuk generasi yang mampu berpikir kritis dan analitis. Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, kemampuan menganalisis yaitu kemampuan memecah informasi menjadi bagian-bagian, memahami hubungan antarbagian, serta menarik kesimpulan logis tidak lagi sekadar kompetensi tambahan, tetapi menjadi bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki peserta didik. Pesatnya perkembangan teknologi, informasi, dan dinamika sosial menuntut siswa untuk tidak hanya menghafal fakta, melainkan mampu mengevaluasi informasi, memecahkan masalah kompleks, serta berpikir reflektif dan kreatif agar dapat bersaing di tingkat global (Gunartha, 2024).

Dalam konteks pendidikan formal, kemampuan analitis dan kritis termasuk dalam kerangka keterampilan 6C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication, serta Character dan Citizenship*) yang diharapkan menjadi keluaran utama proses pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran yang menekankan analisis, pemahaman mendalam, dan refleksi menjadi sangat diperlukan agar siswa tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menerapkannya secara kontekstual dan adaptif dalam kehidupan nyata. Didalam pelaksanaannya, kurikulum merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* atau HOTS) melalui kegiatan kontekstual

dan kolaboratif, dan tidak sekadar pengetahuan faktual (Kemendikbudristek, 2022).

Dalam praktik pembelajaran di SD, guru sebenarnya telah mulai mengembangkan kemampuan analitis sebagai bagian dari HOTS melalui pembelajaran tematik maupun IPAS yang memfasilitasi kegiatan pemecahan masalah dan analisis informasi. Namun, upaya tersebut belum berjalan optimal. Banyak guru masih menghadapi kendala dalam merancang aktivitas belajar yang benar-benar menuntut siswa berpikir pada tingkat kognitif yang lebih tinggi. Akibatnya, kemampuan analitis siswa berkembang secara terbatas dan sering kali masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar masih perlu diarahkan secara lebih terstruktur dan sistematis agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang mendorong mereka menganalisis, mengevaluasi, dan memahami konsep secara lebih mendalam (Indiyana, 2024).

Kondisi ini sejalan dengan temuan di SD Negeri 060870 Medan. Berdasarkan observasi awal pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III masih menggunakan buku pegangan sebagai sumber utama tanpa dukungan media interaktif. Hasil wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis, khususnya pada pembelajaran IPAS. Kesulitan tersebut tampak pada hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS) terhadap 23 siswa yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan yang menunjukkan bahwa 57% siswa belum mencapai KKM. Persentase ini cukup tinggi

dan menandakan bahwa hampir setengah siswa belum mampu menganalisis materi IPAS. Di sisi lain, hanya tiga siswa yang meraih nilai 91–100, sehingga kemampuan analisis belum merata.

Dokumentasi hasil observasi dan wawancara peneliti dan walikelas III SD Negeri 060870 tersedia melalui pranala berikut:

<https://drive.google.com/drive/folders/1sGSUzh2nFq0MwDotunyouoXla49jpbsd>.

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS yang seharusnya mendorong kemampuan berpikir analitis belum berjalan optimal, karena sebagian siswa masih berfokus pada hafalan daripada pemahaman mendalam.

Kemampuan menganalisis perlu mendapatkan perhatian utama. Kemampuan menganalisis bukan hanya salah satu indikator HOTS, tetapi juga mekanisme kognitif penting yang menentukan kemampuan siswa memahami konsep secara mendalam. Pada jenjang SD, kemampuan menganalisis mencakup beberapa indikator: (1) kemampuan mengidentifikasi informasi penting dari suatu teks atau gambar, (2) kemampuan menguraikan struktur atau bagian dari suatu fenomena, (3) kemampuan mengenali pola hubungan sebab-akibat, (4) kemampuan mengelompokkan informasi berdasarkan kategori tertentu, dan (5) kemampuan menyimpulkan informasi secara logis.

Kemampuan menganalisis juga menentukan kesiapan belajar siswa pada tahap pendidikan berikutnya. Siswa yang telah menguasai analisis sejak kelas rendah akan lebih mudah memahami konsep yang lebih kompleks di kelas tinggi. Proses analisis memungkinkan siswa memecah permasalahan menjadi bagian-bagian kecil sehingga mereka dapat memahami inti persoalan secara sistematis. Jika

kemampuan analisis tidak diperkuat sejak dini, siswa akan menghadapi kesulitan berlipat pada materi yang menuntut penalaran, seperti penafsiran data, pencarian pola, dan penyusunan kesimpulan logis. Kelemahan kemampuan analitis juga berdampak pada rendahnya capaian literasi sains dan numerasi, karena keduanya membutuhkan kemampuan membedakan informasi relevan, menganalisis hubungan antar variabel, serta membuat inferensi berdasarkan bukti. Oleh karena itu, kemampuan menganalisis tidak dapat dianggap sekadar kemampuan tambahan, melainkan fondasi penting bagi keberhasilan akademik siswa di berbagai mata pelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flashcard* berbentuk gantungan kunci. Media ini dikenal sederhana, fleksibel, dan efektif dalam menumbuhkan pemahaman analisis karena menggabungkan teks dan gambar yang relevan dalam bentuk portabel yang menarik bagi siswa (Setiyani, S., & Sumarno, 2022). Penggunaan *flashcard* sejalan dengan teori *dual coding* Paivio (1986) dalam (Setiyani, S., & Sumarno, 2022) yang menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama: verbal dan visual. Ketika kedua saluran ini digunakan secara bersamaan, daya ingat dan pemahaman konsep meningkat signifikan. Secara spesifik, *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan analisis melalui mekanisme berikut: (1) representasi visual membantu siswa mengidentifikasi elemen-elemen kunci dalam suatu konsep, (2) kombinasi gambar-teks memfasilitasi perbandingan dan pengkategorian informasi, dan (3) format kartu mendorong siswa membuat hubungan logis antar-konsep melalui aktivitas

mengurutkan, mengelompokkan, atau mencocokkan (Abidin & Rokhmaniyah, 2024).

Bentuk gantungan kunci memiliki keunggulan tambahan yaitu portabel sehingga dapat digunakan di dalam dan luar kelas, personal sehingga meningkatkan rasa kepemilikan siswa, serta menarik bagi karakteristik siswa kelas III SD yang cenderung menyukai objek konkret dan visual. Siswa kelas III (usia 8-9 tahun) berada pada tahap operasional konkret dimana mereka membutuhkan benda nyata untuk memahami konsep abstrak.

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas *flashcard* dalam pembelajaran. (Prya Aprilia Qomisatun, Asrial, 2025) menemukan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep IPAS siswa setelah mengintegrasikan *flashcard* ke dalam model *Problem Based Learning*. Demikian pula, (Jayanti et al., 2024) menunjukkan bahwa *flashcard* mampu merangsang kemampuan analisis karena menggabungkan elemen visual dan verbal secara seimbang. Namun, penelitian mengenai modifikasi *flashcard* dalam bentuk gantungan kunci dan pengaruhnya terhadap kemampuan menganalisis secara spesifik masih sangat terbatas, sebagian besar hanya mengkaji hasil belajar secara umum. Inilah celah penelitian (*research gap*) yang perlu dijematani.

Penelitian ini memiliki urgensi praktis bagi guru sekolah dasar yang membutuhkan media pembelajaran sederhana tanpa memerlukan teknologi tinggi. Penelitian ini juga relevan dengan arah kebijakan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan media kontekstual untuk

membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimental dengan desain *quasi-experimental* untuk mengukur pengaruh media *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis siswa kelas III SDN 060870 Medan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran IPAS yang inovatif, efektif, dan kontekstual, serta menjadi referensi praktis bagi guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan media visual yang mendukung pembelajaran berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir analitis siswa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang penelitian, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran IPAS di SD Negeri 060870 Medan sebagai berikut:

1. Kemampuan menganalisis siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan masih rendah.
2. Pembelajaran IPAS masih berpusat pada guru.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif.
4. Belum adanya pemanfaatan *flashcard* berbentuk gantungan kunci sebagai media pembelajaran.

5. Belum ada penelitian empiris yang menguji pengaruh media *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis siswa sekolah dasar.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan diatas pada, “Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan, khususnya pada materi pengelompokkan hewan vertebrata dan invertebrata”

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis IPAS siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis IPAS siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis yang dapat digunakan oleh berbagai pihak yang berkepentingan dalam bidang pendidikan, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Adapun manfaat penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran dan teori pembelajaran berbasis visual konkret. Temuan penelitian ini dapat memperkuat pemahaman bahwa penggunaan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci mampu menjadi sarana efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian empiris terkait efektivitas media pembelajaran sederhana yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar dan mendukung penerapan kurikulum merdeka yang menekankan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### a. Bagi guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik, mudah dibuat, dan aplikatif untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa dalam pembelajaran IPAS.

#### b. Bagi siswa

Penggunaan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci dapat meningkatkan minat belajar, membantu pemahaman konsep secara visual, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis media konkret sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan media, variabel, atau konteks pembelajaran yang berbeda guna memperkuat temuan empiris di bidang pendidikan dasar.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **A. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut *Association of Education and Communication Technology/ AECT* dalam (Shoffa et al., 2024:5&6) mengemukakan bahwa Istilah media pembelajaran terbentuk dari dua unsur kata, yaitu “media” dan “pembelajaran”. Dari sudut pandang linguistik, kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “penghubung” atau “perantara”. Dalam bahasa Inggris, istilah ini merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang memiliki arti “pengantar” atau “saluran perantara”. Sementara itu, dalam bahasa Arab, padanan kata *media* dikenal dengan istilah *wasal*, yang dimaknai sebagai “alat”, “sarana”, atau “pengantar pesan” yang berfungsi untuk menyalurkan informasi dari pengirim menuju penerima. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media berperan sebagai alat komunikasi yang berfungsi menyalurkan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima dengan tujuan menumbuhkan motivasi serta meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Menurut (Kristanto, 2021:6) mengemukakan bahwa Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk sarana atau alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik. Melalui media tersebut, proses belajar dapat berlangsung lebih menarik karena mampu membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, serta emosi siswa agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Setiap jenis media pembelajaran berperan sebagai jembatan yang menghubungkan pendidik dan peserta didik dalam proses transfer pengetahuan. Di dalamnya terkandung berbagai bentuk informasi yang dapat bersumber dari beragam media seperti internet, buku, film, televisi, dan sumber lainnya yang kemudian disampaikan atau dikomunikasikan kepada siswa sebagai penerima pesan pembelajaran.

Menurut (Dr. Hasnul Fikri & Ade Sri Madona., 2018:9) media dapat diartikan sebagai segala jenis sarana atau wahana yang digunakan oleh pengirim pesan untuk menyalurkan informasi, ide, maupun gagasan agar dapat diterima oleh pihak penerima secara utuh dan mudah dipahami. Dengan kata lain, media berfungsi sebagai jembatan komunikasi yang memastikan pesan yang disampaikan oleh sumber informasi dapat diterima oleh audiens dengan jelas, lengkap, dan tanpa menimbulkan kesalahpahaman makna.

Menurut (Hasan et al., 2021:29) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk sarana yang berfungsi sebagai jembatan atau penghubung antara pendidik sebagai penyampai informasi dengan peserta didik sebagai penerima informasi. Tujuan utama penggunaannya adalah untuk menumbuhkan motivasi, merangsang minat, serta membantu siswa mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Dengan demikian, konsep media pembelajaran mencakup lima unsur penting. Pertama, berperan sebagai perantara penyampaian pesan atau materi dalam kegiatan belajar. Kedua, berfungsi sebagai sumber belajar yang memperkaya pengalaman siswa. Ketiga, menjadi alat bantu yang mampu menumbuhkan dorongan dan semangat belajar peserta didik. Keempat, menjadi

sarana efektif dalam mencapai hasil belajar yang komprehensif dan bermakna. Kelima, berperan sebagai instrumen untuk mengembangkan serta meningkatkan keterampilan siswa. Apabila kelima komponen tersebut dapat berjalan secara sinergis, maka hasilnya akan memberikan dampak positif terhadap keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan.

Menurut (Sipahutar et al., 2023) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik, sehingga mampu mendorong terjadinya proses pembelajaran secara efektif

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana, alat, atau perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan pesan, ide, dan materi pelajaran kepada peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung efektif, interaktif, dan bermakna. Media berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu menumbuhkan motivasi, minat, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar.

## **B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut (Misbahul et al., 2022.) Media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan bentuk serta fungsi penyampaiannya dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut:

1. Media Audio:

Jenis media yang menyampaikan informasi melalui suara, seperti kaset audio, siaran radio, CD, telepon, dan MP3. Media ini efektif untuk melatih kemampuan mendengar dan memperkuat pemahaman verbal peserta didik.

2. Media Cetak:

Mencakup bahan ajar berbasis teks dan gambar, seperti buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, ilustrasi, dan foto. Media ini berperan penting dalam membantu siswa memahami materi melalui bacaan dan visualisasi.

3. Media Audio-Cetak:

Merupakan perpaduan antara media suara dan bahan tertulis, contohnya kaset audio yang disertai teks panduan. Kombinasi ini memungkinkan siswa belajar melalui dua indera sekaligus, yaitu pendengaran dan penglihatan.

4. Media Proyeksi Visual Diam:

Seperti *overhead transparency (OHT)* dan slide, yang menampilkan gambar atau teks secara statis untuk memperjelas penjelasan guru di kelas.

5. Media Proyeksi Audio Visual Diam:

Media yang menggabungkan suara dengan gambar diam, seperti slide bersuara, yang mampu menarik perhatian siswa dan memperkuat daya ingat mereka terhadap materi.

#### 6. Media Visual Gerak:

Terdiri dari gambar atau film bergerak tanpa suara, misalnya film bisu, yang berfungsi menampilkan proses atau peristiwa secara visual agar siswa lebih mudah memahami urutan atau dinamika kejadian.

#### 7. Media Audio Visual Gerak

Meliputi media yang menampilkan suara dan gambar bergerak secara bersamaan, seperti video, VCD, atau televisi, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, realistis, dan kontekstual.

#### 8. Media Objek Fisik

Berupa benda nyata atau model tiruan yang dapat diamati dan disentuh secara langsung oleh peserta didik, membantu mereka memahami konsep konkret dan mengembangkan keterampilan praktis.

#### 9. Media Manusia dan Lingkungan

Mencakup sumber belajar berupa manusia, seperti guru, pustakawan, atau laboran, serta lingkungan sekitar yang dapat dijadikan sarana belajar secara langsung melalui observasi dan interaksi.

#### 10. Media Komputer

Media berbasis teknologi digital, seperti komputer, laptop, dan aplikasi pembelajaran interaktif yang memungkinkan penyajian informasi secara dinamis, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan secara luas berdasarkan bentuk, fungsi, dan cara penyampaian informasinya dalam proses belajar mengajar. Secara umum, media

pembelajaran mencakup berbagai alat dan teknologi yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta memfasilitasi pengalaman belajar agar siswa memahami materi secara optimal dan bermakna. Keberagaman media tersebut menunjukkan bahwa pemilihannya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks kegiatan belajar agar proses penyampaian materi menjadi lebih efektif, menarik, dan kontekstual.

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran menurut (Misbahul et al., 2022), *flashcard* berbentuk gantungan kunci dapat digolongkan sebagai media cetak sekaligus media visual diam. Sebagai media cetak, *flashcard* memuat teks, gambar, dan simbol yang dicetak sehingga informasi dapat dibaca dan diamati secara langsung oleh siswa. Sementara itu, sebagai media visual diam, *flashcard* menyajikan informasi dalam bentuk visual statis tanpa suara maupun gerak, sehingga membantu siswa memahami konsep secara konkret, mengenali ciri-ciri objek, serta mengorganisasi informasi secara lebih terstruktur. Oleh karena itu, *flashcard* berbentuk gantungan kunci merupakan media visual cetak yang sederhana namun efektif, mampu meningkatkan fokus, mempermudah pemahaman konsep dasar, serta mendukung proses belajar siswa sekolah dasar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka.

### **2.1.2 Media *flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci**

#### **A. Pengertian *Flashcard***

*Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran visual yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran abad ke-21 karena bentuknya yang sederhana, ringkas, dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Media ini umumnya

berbentuk kartu kecil yang berisi informasi terfokus, seperti kata, gambar, simbol, atau pertanyaan, yang disusun secara sistematis untuk membantu siswa memahami materi secara bertahap. Formatnya yang ringkas membuat *flashcard* mudah dipegang, dibolak-balik, dipindahkan, dan digunakan untuk aktivitas tanya jawab atau latihan mandiri.

(Akbar, Rizalul, 2022) menjelaskan bahwa *flashcard* dirancang sebagai kartu berukuran kecil yang fleksibel dan berisi informasi singkat pada dua sisi kartu, sisi depan menampilkan stimulus seperti gambar atau istilah penting, sedangkan sisi belakang berisi makna atau jawaban yang berkaitan. Penyajian informasi dalam bentuk potongan kecil ini membuat siswa lebih mudah memproses dan mengingat materi pelajaran karena fokusnya tidak terbagi pada informasi yang terlalu banyak.

Proses belajar menggunakan *flashcard* sangat relevan dengan cara kerja memori anak. Ketika siswa melihat kartu, memperkirakan jawabannya, lalu mengonfirmasi maknanya, mereka melakukan *retrieval practice*, yaitu proses mengulang memanggil informasi dari ingatan. Praktik mengingat berulang ini terbukti memperkuat retensi, meningkatkan kemampuan memahami konsep, serta membantu siswa membangun hubungan antara informasi baru dan pengetahuan yang telah mereka miliki. (Desfridaet al., 2023) menunjukkan bahwa *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata karena media ini mendorong siswa mengulang, meninjau, dan mengonfirmasi kembali informasi secara terstruktur.

Pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, membutuhkan media yang mampu menghadirkan informasi visual secara konkret.

Misalnya, ketika guru memperkenalkan konsep pengelompokkan hewan vertebrata dan invertebrata, siswa perlu melihat bentuk fisik, ciri, dan kategori hewan agar mereka dapat mengelompokkan dengan benar. *Flashcard* mempermudah proses ini karena gambar hewan dapat ditampilkan secara jelas, definisinya disajikan singkat, dan perbandingannya mudah diamati. Penelitian (Huda, 2023) membuktikan bahwa penyajian informasi visual melalui *flashcard* meningkatkan pemahaman konsep siswa karena mereka langsung menangkap perbedaan atau ciri-ciri dari gambar yang ditampilkan.

Di tingkat sekolah dasar, *flashcard* menjadi media yang sangat bermanfaat dalam memperkenalkan konsep dasar yang membutuhkan pengenalan berulang, seperti kosakata, simbol, huruf, bilangan. Media ini membantu siswa mengenali informasi visual dan verbal secara bersamaan, sehingga proses pengkodean memori berjalan lebih efektif.

(Aeni et al., 2024) menegaskan bahwa *flashcard* tidak hanya memperkuat memori, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Gambar yang menarik, warna yang kontras, dan ukuran kartu yang mudah digenggam membangkitkan rasa ingin tahu anak sehingga mereka lebih antusias mengikuti kegiatan belajar. Keunggulan visual ini sangat mendukung karakteristik siswa kelas rendah yang masih membutuhkan rangsangan konkret dan aktivitas motorik sederhana saat belajar.

Selain itu, *flashcard* tergolong sebagai media yang adaptif dan dapat digunakan untuk berbagai gaya belajar. Siswa dengan gaya belajar visual akan terbantu dengan gambar yang jelas dan warna yang kontras, sementara siswa

auditori dapat memanfaatkan *flashcard* melalui aktivitas tanya jawab bersama guru atau teman sebaya. (Akbar et al., 2024) juga menemukan bahwa *flashcard* interaktif, baik digital maupun fisik, mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam dan mendorong siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan secara individual, berpasangan, maupun kelompok, sehingga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam mengatur suasana belajar yang variatif.

Berdasarkan paparan para ahli dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran visual berbentuk kartu dua sisi yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara singkat, padat, dan menarik. *Flashcard* efektif digunakan untuk memperkuat daya ingat siswa melalui pengulangan, membantu proses retensi dan pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Media ini fleksibel, adaptif terhadap berbagai gaya belajar (visual, auditori), dan dapat digunakan secara individual maupun kelompok. Desainnya beragam dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, termasuk untuk penguasaan kosakata dan materi konkret lainnya

## **B. Pengertian *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci**

*Flashcard* berbentuk gantungan kunci (*keychain flashcard*) merupakan pengembangan baru dari media *flashcard* tradisional yang dirancang agar lebih praktis, portabel, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Bentuknya terdiri dari kartu-kartu mini berukuran kecil yang disatukan dengan *ring* pengikat sehingga menyerupai gantungan kunci. Setiap kartu berfungsi menyajikan informasi terfokus, seperti gambar, kata kunci, ciri makhluk hidup, atau kategori

tertentu yang dapat diputar satu per satu. Guru dapat melepas *ring* tersebut untuk mengatur ulang kartu atau mengelompokkan kartu sesuai kebutuhan pembelajaran.

Inovasi bentuk gantungan kunci ini memungkinkan siswa berinteraksi lebih intens dengan media pembelajaran. Ketika anak memegang *ring* kartu, memutar lembaran satu per satu, dan menyusun kategori secara mandiri, mereka melakukan kegiatan belajar multisensori yang menggabungkan visual, sentuhan, dan gerakan. Aktivitas ini memperkuat proses elaborasi informasi, yaitu kemampuan menghubungkan stimulus visual dengan konsep pengetahuan. Penelitian (N. Halimah et al., 2023) menunjukkan bahwa media kartu visual yang dikombinasikan dengan aktivitas manipulatif mampu meningkatkan fokus, akurasi klasifikasi, dan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar.

*Flashcard* gantungan kunci menjadi media yang sangat efektif pada pembelajaran IPAS, terutama materi yang menuntut pengelompokan ciri, seperti vertebrata dan invertebrata. Guru dapat menempatkan gambar hewan pada setiap kartu, sedangkan bagian belakangnya dapat berisi ciri-ciri khusus atau kategori kelompoknya. Ketika siswa memutar kartu secara berurutan, mereka menilai ciri fisik, menyimpulkan kelompok hewan, dan kemudian mencocokkan jawabannya. Kegiatan ini mendorong kemampuan analitis karena siswa tidak sekadar menghafal gambar, tetapi mereka membandingkan karakteristik antar-objek, menarik hubungan, dan menyusun kategori secara logis.

Beberapa penelitian terbaru juga menekankan pentingnya media yang portabel dan menarik bagi siswa kelas rendah. (R. Putri et al., 2024) menemukan bahwa media pembelajaran kecil berwarna cerah mampu meningkatkan

*engagement* atau keterlibatan emosional siswa karena bentuknya mirip dengan benda-benda yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, seperti gantungan tas atau aksesoris sekolah. Ketika media pembelajaran dirancang dalam bentuk yang akrab dan mudah dibawa, siswa merasa memiliki kedekatan emosional dan lebih tertarik menggunakannya di luar jam pelajaran.

*Flashcard* berbentuk gantungan kunci juga memungkinkan guru menerapkan model pembelajaran berbasis permainan yang menuntut ketepatan dan kecepatan berpikir. Guru dapat meminta siswa mengurutkan kartu sesuai kelompok hewan, mencari pasangan ciri, atau melakukan permainan “klasifikasi cepat”. Aktivitas seperti ini sangat mendukung pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), terutama pada aspek menganalisis. Hal ini sejalan dengan temuan (T. Widyawati & Mardia, 2023) yang menunjukkan bahwa media kartu kecil yang disusun secara interaktif dapat meningkatkan kemampuan analitis siswa karena mereka harus memeriksa, membandingkan, dan menentukan kategori dari setiap kartu secara mandiri.

Aspek kekuatan lain dari *flashcard* gantungan kunci terletak pada fleksibilitas dan adaptabilitas penggunaannya dalam berbagai konteks pembelajaran. Guru dapat memanfaatkannya pada situasi belajar kelompok, pasangan, maupun individu tanpa perlu menyiapkan media tambahan yang kompleks. Siswa juga dapat membawa media ini ke mana saja karena bentuknya kecil, ringkas, dan terikat kuat dengan *ring* besi, sehingga kartu tidak mudah terpisah ataupun hilang. Ketika siswa membawa pulang kartu tersebut, mereka terdorong untuk melakukan proses belajar mandiri secara lebih rutin.

Dalam praktiknya, siswa sering memegang dan membuka kembali kartu-kartu kecil tersebut ketika mereka berada di luar kelas, misalnya saat menunggu jemputan, waktu istirahat, atau ketika belajar di rumah. Aktivitas sederhana ini menciptakan pengulangan berselang (*spaced repetition*) yang terbukti memperkuat memori jangka panjang. (Pramana & Dewi, 2023) menjelaskan bahwa media kartu portabel memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar dalam durasi singkat namun sering, sehingga retensi pengetahuan meningkat lebih efektif dibandingkan media yang hanya dapat diakses saat pembelajaran formal berlangsung. Dengan demikian, *flashcard* gantungan kunci tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemantik kebiasaan belajar berkelanjutan yang mendukung penguatan konsep secara bertahap.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* gantungan kunci merupakan media pembelajaran yang memiliki nilai edukatif tinggi karena mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan ritme belajar siswa sekolah dasar. Bentuknya yang portabel memungkinkan siswa membawa dan menggunakan media ini kapan saja, sehingga mendorong pengulangan materi secara konsisten dan alami. Proses belajar yang berlangsung berulang pada waktu-waktu singkat di luar kelas berkontribusi pada peningkatan retensi dan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dengan demikian, media ini sangat relevan digunakan pada pembelajaran IPAS kelas III SD, khususnya pada materi yang menuntut kemampuan mengelompokkan dan menganalisis.

### **C. Karakteristik Media *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci**

Media *flashcard* berbentuk gantungan kunci memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari *flashcard* konvensional. Karakteristik ini membuat media tersebut semakin relevan untuk pembelajaran IPAS kelas III, khususnya materi pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata. Guru dan siswa dapat memanfaatkan media ini secara fleksibel, baik dalam kegiatan klasifikasi cepat, diskusi kelompok, maupun latihan mandiri. Berikut karakteristik utama media *flashcard* berbentuk gantungan kunci.

#### **1. Berukuran Mini dan Portabel**

Media ini memiliki ukuran kartu yang lebih kecil dibandingkan *Flashcard* tradisional. Ukuran mini tersebut memungkinkan siswa memegang, membalik, dan mengurutkan kartu dengan mudah. Siswa dapat membawa media ini di kantong, di tas sekolah, atau menggantungnya pada ransel. Portabilitas ini membuat siswa lebih sering berinteraksi dengan kartu, sehingga proses pengulangan belajar terjadi secara alami.

Penelitian (S. Halimah et al., 2023) menjelaskan bahwa media visual berukuran kecil memberikan stimulasi multisensorik yang membantu siswa meningkatkan fokus dan akurasi klasifikasi karena mereka dapat memanipulasi kartu secara langsung. Media yang mudah dibawa juga lebih sering digunakan di luar kelas, sehingga retensi konsep menjadi lebih kuat.

#### **2. Terikat dalam Satu *Ring* Pengikat (*Keychain Ring*)**

*Flashcard* gantungan kunci memiliki *ring* yang menyatukan seluruh kartu sehingga tidak mudah tercecer. (L. Widyawati & Mardia, 2023) menemukan bahwa

media kartu kecil yang dirangkai dalam satu unit memudahkan siswa melakukan klasifikasi cepat dan meningkatkan ketepatan penalaran analitis.

### **3. Visual yang Sederhana, Fokus, dan Berwarna Cerah**

(Putri et al., 2024) membuktikan bahwa media berwarna cerah yang menyerupai benda sehari-hari seperti gantungan tas atau aksesoris sekolah mampu meningkatkan *engagement* emosional siswa. Ketika media memiliki bentuk yang familiar, siswa lebih termotivasi menggunakan dan mempelajarinya tanpa paksaan.

### **4. Mendukung Aktivitas Manipulatif dan Belajar Multisensori**

Siswa dapat membalik, mengurutkan, menyusun, dan mengelompokkan kartu secara mandiri. Aktivitas manipulatif ini memperkuat keterlibatan multisensori visual, motorik, dan kinestetik. Proses multisensori membuat informasi lebih mudah masuk ke memori jangka panjang.

(Pramana & Dewi, 2023) menjelaskan bahwa media portabel yang dapat disentuh dan diorganisasi ulang oleh siswa memberikan kesempatan belajar melalui *spaced repetition*, yaitu pengulangan singkat namun sering, yang sangat efektif meningkatkan retensi.

### **5. Fleksibel Digunakan pada Berbagai Metode Pembelajaran**

*Flashcard* gantungan kunci mudah digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil, pasangan, maupun individu. Fleksibilitas ini sangat mendukung pembelajaran berbasis HOTS, terutama pada keterampilan menganalisis, karena siswa harus memeriksa ciri-ciri hewan, membandingkan kategori, dan menarik kesimpulan logis. Media ini selaras dengan kebutuhan pembelajaran IPAS kelas III

yang menekankan kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, dan memahami ciri-ciri makhluk hidup.

(L. Widyawati & Mardia, 2023) juga menegaskan bahwa media kartu interaktif berukuran kecil mampu meningkatkan kemampuan analitis melalui proses mencari hubungan dan menentukan kategori secara mandiri.

## **6. Mendukung Kegiatan Belajar di Luar Kelas**

Karena bentuknya kecil dan mudah dibawa, siswa sering menggunakan media ini saat istirahat, perjalanan pulang, atau belajar di rumah. Interaksi berulang ini membangun kebiasaan belajar mandiri dan menguatkan pemahaman konsep secara bertahap.

Berdasarkan uraian tersebut, media *flashcard* berbentuk gantungan kunci memiliki karakteristik yang sangat mendukung pembelajaran IPAS kelas III. Ukurannya yang mini dan portabel, desain visual yang fokus, serta bentuk *ring* yang fleksibel memungkinkan siswa melakukan proses klasifikasi secara aktif dan mandiri. Media ini juga memfasilitasi kegiatan manipulatif multisensori yang terbukti meningkatkan kemampuan menganalisis dan retensi konsep. Selain itu, bentuknya yang praktis mendorong siswa melakukan pengulangan belajar di luar kelas, sehingga pemahaman konsep pembelajaran semakin kuat.

## **D. Fungsi dan Manfaat Media *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci dalam Pembelajaran**

### **1. Fungsi Media *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci dalam Pembelajaran**

Media *flashcard* berbentuk gantungan kunci (*keychain flashcard*) merupakan inovasi pembelajaran yang menggabungkan elemen visual, portabilitas, dan manipulasi fisik untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini memiliki beberapa fungsi pedagogis dan manfaat praktis yang telah didukung oleh penelitian empiris.

#### Fungsi Pedagogis Media *Flashcard* Gantungan Kunci

Pertama, penyajian informasi terfokus. Setiap kartu memuat satu konsep atau gambar spesifik (misalnya ciri hewan vertebrata, bagian tumbuhan, atau peristiwa sosial), sehingga siswa dapat memusatkan perhatian pada satu unit materi secara terpisah. Representasi visual yang sederhana namun jelas membantu siswa memahami konsep abstrak dalam IPAS (Fatmawati & Jaya, 2025).

Kedua, latihan pengingatan aktif (*retrieval practice*). Ketika siswa mengidentifikasi informasi pada kartu, mereka melakukan proses pengambilan informasi dari memori yang memperkuat retensi jangka panjang. (Afiah & Purwati, 2021) menemukan bahwa penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran IPAS secara sistematis meningkatkan motivasi belajar siswa dari kondisi rendah menjadi lebih baik setelah intervensi.

Ketiga, alat manipulatif untuk kegiatan klasifikasi dan analisis. Format kartu mendorong siswa melakukan aktivitas mengurutkan, mengelompokkan, dan

mencocokkan berdasarkan kriteria tertentu keterampilan inti dalam kemampuan menganalisis. Dalam penelitian (Faizah, 2022) di MI Muhammadiyah Kalipetung, siswa menunjukkan peningkatan aktivitas diskusi kelompok dan hasil belajar setelah menggunakan *flashcard* untuk kegiatan klasifikasi.

Keempat, pembelajaran multisensori. Media ini melibatkan visual (gambar), kinestetik (menyentuh dan membalik kartu), dan verbal-auditori (menyebutkan nama atau ciri). Kombinasi saluran sensorik ini memperkuat pemahaman konsep, sesuai dengan karakteristik siswa SD yang cenderung belajar melalui pengalaman konkret (Siregar & Putri, 2022)

Kelima, pengulangan berselang (*spaced repetition*). Karena berukuran kecil dan dapat dibawa ke mana-mana, siswa dapat menggunakan media ini sewaktu-waktu untuk pengulangan singkat di luar jam pelajaran. Pola pengulangan terdistribusi ini terbukti efektif dalam memperkuat ingatan jangka panjang.

Keenam, asesmen formatif cepat. Guru dapat menggunakan kartu untuk evaluasi pemahaman siswa melalui kuis interaktif, aktivitas pencocokan, atau pengelompokan. Hasil respon siswa memberikan umpan balik langsung untuk menyesuaikan strategi pembelajaran selanjutnya (E. M. W. Astuti, 2024).

## **2. Manfaat dalam Pembelajaran IPAS**

Fungsi-fungsi di atas menghasilkan manfaat praktis yang signifikan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar:

- a. Peningkatan Motivasi Belajar.
- b. Penguatan Pemahaman dan Retensi Konsep
- c. Pengembangan Kemampuan Analisis

- d. Peningkatan Keterlibatan Aktif
- e. Dukungan Pembelajaran Mandiri
- f. Fleksibilitas dan Kemudahan Implementasi

Media *flashcard* berbentuk gantungan kunci memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik untuk mendukung pengembangan kemampuan analisis siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Keunggulan portabilitas, kemudahan penggunaan, dan dukungan pembelajaran multisensori menjadikan media ini relevan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran aktif sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

#### **E. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci**

Media *flashcard* berbentuk gantungan kunci memiliki karakteristik praktis dan mudah dibawa, sehingga memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi secara lebih fleksibel. Namun, seperti media pembelajaran lainnya, bentuk ini tetap memiliki kelebihan dan keterbatasan yang perlu dipahami guru agar penggunaannya lebih efektif.

##### **1. Kelebihan Media *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci**

###### **a. Portabilitas Tinggi dan Praktis Dibawa**

Media ini mudah dibawa ke berbagai konteks belajar karena ukurannya kecil dan seluruh kartu terikat dalam satu *ring*. (Nugraha & Maulida, 2023) menunjukkan bahwa media belajar portabel meningkatkan frekuensi interaksi siswa dengan materi dan memperkuat pembiasaan belajar mandiri.

b. Tidak Mudah Hilang atau Tercerai-berai

Struktur kartu yang disatukan membuat media lebih rapi dan mengurangi risiko hilang. (Siregar & Putri, 2022) menegaskan bahwa media yang tersusun dalam satu unit memudahkan guru mengelola perangkat pembelajaran secara efisien.

c. Mendukung Penggunaan Berulang (*Spaced Repetition*)

Kartu yang mudah dibolak-balik membuat siswa dapat mengulang materi secara singkat namun sering. (Wahyuni & Fatimah, 2023) menjelaskan bahwa media berbasis kartu mendukung pengulangan berselang yang terbukti meningkatkan retensi konsep secara signifikan.

d. Mendukung Pembelajaran Multisensori

Siswa melihat gambar, menyentuh kartu, memutar *ring*, dan melafalkan jawaban sehingga lebih banyak modalitas belajar terlibat. (Fitriani & Lestari, 2022) menemukan bahwa aktivitas multisensori mendorong pemahaman konsep lebih kuat pada siswa sekolah dasar.

e. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan

Desainnya yang kecil dan berwarna membuat media ini tampak seperti aksesoris menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan emosional siswa. (W. Astuti & Yanti, 2023) membuktikan bahwa media pembelajaran kreatif yang menyerupai benda keseharian meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar.

f. Mendukung Pembelajaran Individu, Pasangan, maupun Kelompok

Media dapat digunakan tanpa menambah perangkat pendukung sehingga cocok untuk berbagai skenario pembelajaran. (Nurhayati & Pratiwi, 2023) menyatakan bahwa media sederhana berukuran kecil mempermudah guru memfasilitasi kerja kolaboratif maupun mandiri.

**Kelemahan Media *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci**

a. Ukuran Kartu Terlalu Kecil bagi Sebagian Siswa

Ukuran mini menyebabkan teks dan gambar harus disesuaikan, sehingga siswa dengan hambatan visual dapat kesulitan. (Hidayah & Fauziah, 2023) melaporkan bahwa media berukuran kecil dapat mengurangi aksesibilitas bagi beberapa siswa.

b. Informasi Setiap Kartu Sangat Terbatas

Keterbatasan ruang pada kartu memaksa guru menyederhanakan informasi. Jika penyederhanaan tidak tepat, konsep dapat menjadi kurang lengkap. (Sulastri & Komalasari, 2022) menegaskan bahwa media *micro-cards* membutuhkan seleksi informasi yang ketat agar tetap efektif.

c. Membutuhkan Ketelitian Tinggi dalam Desain

Proses mendesain kartu mini menuntut ketepatan proporsi gambar, warna, dan ukuran *font*. (Maulana & Dini, 2023) menemukan bahwa kualitas desain visual sangat menentukan efektivitas media kartu berukuran kecil.

d. Rentan Rusak Jika Tidak Dilaminasi

Penggunaan intens menyebabkan kartu mudah terlipat, kotor, atau sobek. Guru sering perlu memberikan pelapisan atau perawatan tambahan. (Putra & Antari, 2022) menjelaskan bahwa daya tahan media berbahan kertas rendah jika digunakan dalam pembelajaran aktif.

e. Potensi Kebosanan Jika Penggunaan Tidak Variatif

Penggunaan yang monoton menyebabkan siswa cepat jenuh. Guru harus memadukan berbagai strategi pembelajaran agar media tetap menarik. (Safitri & Dewi, 2023) menemukan bahwa media kartu hanya efektif jika dipadukan dengan metode aktif.

f. Tidak Efektif untuk Materi yang Membutuhkan Penjelasan Panjang

*Flashcard* hanya memuat informasi inti, sehingga tidak sesuai untuk penyajian materi kompleks. (Widyarningsih & Herlina, 2022) menunjukkan bahwa media kartu lebih tepat digunakan untuk konsep ringkas dan klasifikasi, bukan uraian panjang.

## **F. Langkah-Langkah Membuat Media *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci**

Pembuatan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci memerlukan perencanaan yang sistematis agar media yang dihasilkan efektif, menarik, dan sesuai tujuan pembelajaran. *Canva* menjadi salah satu platform desain digital yang mudah digunakan karena menyediakan berbagai template, elemen visual, dan fitur pengeditan yang fleksibel. Tahapan-tahapan berikut menjelaskan proses pembuatannya secara ilmiah dan terstruktur.

1. Menentukan tujuan dan konten *flashcard*

Perancang terlebih dahulu menetapkan kompetensi yang ingin dicapai melalui penggunaan *flashcard*. Penentuan tujuan ini akan memandu pemilihan materi, gambar, simbol, dan kata kunci yang dicantumkan pada setiap kartu. Konten kemudian disusun dalam bentuk daftar konsep singkat agar proses desain lebih terarah.

2. Menyusun struktur konten setiap kartu

Setiap kartu diformat secara konsisten, misalnya terdiri atas judul konsep, gambar ilustratif, dan penjelasan ringkas. Konsistensi ini memudahkan peserta didik memahami pola informasi sekaligus mempercepat proses pengingatan.

3. Membuka *Canva* dan memilih ukuran desain

*Canva* diakses melalui perangkat digital, kemudian dipilih ukuran kartu standar, seperti 7 cm × 9 cm atau 5 cm × 8 cm, agar sesuai dengan format gantungan kunci. Pemilihan ukuran yang tepat memastikan kartu nyaman digunakan dan mudah dijilid menggunakan ring kecil.

4. Mendesain tampilan visual kartu

Desain setiap kartu dirancang dengan tata letak yang bersih, proporsi warna yang seimbang, serta penggunaan tipografi yang terbaca dengan jelas. Elemen gambar dipilih dari perpustakaan *Canva* atau diunggah dari sumber terpercaya. Penggunaan ilustrasi yang relevan membantu memperkuat hubungan antara konsep dan representasi visual.

#### 5. Menambahkan konten teks dan gambar

Teks singkat dan gambar dimasukkan secara terstruktur pada area yang telah ditentukan. Perancang memastikan bahwa teks tidak terlalu padat, sehingga kartu tetap mudah dipahami. Penggunaan bahasa sederhana tetapi akurat membantu menjaga efektivitas media.

#### 6. Melakukan peninjauan ulang desain

Setiap kartu ditinjau kembali untuk memastikan kesesuaian konten, keselarasan visual, dan kebenaran informasi. Proses peninjauan juga memungkinkan perancang mengoreksi kesalahan, memperbaiki tata letak, atau memperhalus elemen estetis.

#### 7. Mengunduh desain dalam format cetak

Setelah seluruh desain selesai, *file* diunduh dalam format PNG atau PDF berkualitas tinggi agar hasil cetakan tetap tajam dan jelas. Pemilihan format cetak yang tepat penting untuk menjaga kualitas media.

#### 8. Mencetak dan memotong kartu

Kartu dicetak menggunakan kertas tebal seperti *art carton* atau *duplex* agar lebih kokoh ketika dijadikan gantungan kunci. Setiap kartu kemudian dipotong mengikuti garis tepi dengan ukuran seragam.

#### 9. Melaminasi kartu untuk meningkatkan ketahanan

Pelapisan laminasi dilakukan untuk melindungi kartu dari lipatan, air, atau goresan. Laminasi juga membuat kartu lebih tahan lama dan aman digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

#### 10. Membuat lubang kecil pada pojok kartu

Setiap kartu diberi lubang menggunakan perforator kecil. Letak lubang ditentukan secara konsisten agar tampilan akhir rapi ketika disusun dalam bentuk gantungan kunci.

#### 11. Merangkai *flashcard* menggunakan ring pengikat

Seluruh kartu disatukan menggunakan ring besi kecil. Penyusunan dapat dilakukan berdasarkan urutan konsep atau kategori tertentu untuk mempermudah penggunaan dalam pembelajaran.

### **2.1.3 Kemampuan Menganalisis**

#### **A. Pengertian Kemampuan Menganalisis**

Kemampuan menganalisis merupakan salah satu keterampilan kognitif tingkat tinggi yang menempati level penting dalam taksonomi berpikir. Pada kemampuan ini, siswa dituntut untuk menguraikan suatu informasi menjadi komponen-komponen kecil sehingga struktur, pola, serta hubungan antarkomponen tersebut dapat dipahami secara lebih mendalam. Proses ini mengharuskan siswa tidak hanya mengingat atau memahami informasi, tetapi juga memeriksa bagian-bagian informasi secara kritis, menilai relevansinya, dan menafsirkan keterkaitannya dalam suatu konteks pembelajaran. Dengan demikian, kemampuan menganalisis menuntut keterlibatan mental yang aktif, terencana, dan berbasis bukti.

Penelitian (D. Adi, 2025) menunjukkan bahwa kemampuan analitis pada siswa sekolah dasar tampak ketika mereka mampu memilah informasi yang relevan dari informasi yang tidak esensial, membedakan fakta dan opini, serta menentukan

strategi penyelesaian yang tepat pada soal-soal berbasis HOTS. Temuan ini memperlihatkan bahwa proses analitis tidak hanya berkaitan dengan pemahaman materi, tetapi juga dengan kemampuan siswa menyeleksi informasi yang bermakna dan memilih langkah berpikir yang paling efektif. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi siswa untuk menafsirkan permasalahan secara lebih rasional dan sistematis.

Dalam muatan IPAS, (Apriani, H., Affandi, L. H., 2022) menemukan bahwa proses analisis menuntut siswa untuk menghubungkan fakta, memahami hubungan sebab-akibat, serta menafsirkan fenomena berdasarkan bukti yang tersedia. Mereka melaporkan bahwa siswa yang mampu menganalisis menunjukkan pemahaman konseptual yang lebih mendalam, karena mereka tidak sekadar mengetahui suatu peristiwa, tetapi mampu membangun struktur pengetahuan yang menjelaskan bagaimana peristiwa tersebut terjadi. Proses menghubungkan fakta dan menafsirkan hubungan kausal ini memperkuat kemampuan siswa memahami fenomena sosial secara lebih ilmiah.

Penelitian (Nurwulandari, 2023) pada pembelajaran matematika menguatkan bahwa kemampuan menganalisis tercermin dari kemampuan siswa mengurai informasi soal, mengidentifikasi variabel penting, serta membandingkan alternatif strategi penyelesaian yang logis. Peneliti menegaskan bahwa siswa yang memiliki kemampuan analitis tidak hanya melihat soal secara permukaan, tetapi memetakan struktur matematisnya sehingga mereka dapat memilih prosedur penyelesaian yang paling tepat. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan analitis berkaitan langsung dengan ketepatan siswa dalam membuat keputusan akademik.

(Nisa Dzakia, Diana Ermawati, 2024) juga menegaskan bahwa proses analisis mengharuskan siswa membaca konteks masalah secara kritis sebelum menentukan langkah penyelesaian. Mereka menemukan bahwa siswa yang mampu melakukan analisis cenderung menggunakan bukti yang relevan dan argumen yang logis ketika menyelesaikan soal-soal HOTS. Proses tersebut menuntut kemampuan siswa mengkaji informasi secara menyeluruh, menghubungkan bagian-bagian informasi, serta menyusun argumentasi berdasarkan data yang tersedia.

Pada pembelajaran IPAS, (Hapsari et al., 2023) menemukan bahwa kemampuan analitis memiliki hubungan yang kuat dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Mereka menjelaskan bahwa siswa yang mampu menganalisis akan lebih mudah menilai keakuratan informasi, membandingkan berbagai pandangan, serta menyusun kesimpulan yang didukung oleh bukti empiris. Kemampuan ini tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga membentuk pola pikir reflektif yang sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Secara keseluruhan, berbagai penelitian tersebut menegaskan bahwa kemampuan menganalisis merupakan fondasi utama dalam pengembangan *Higher Order Thinking Skills*. Kemampuan ini menuntut siswa untuk melakukan aktivitas mental yang berurutan, seperti mengamati, membedakan, mengidentifikasi elemen penting, memetakan struktur informasi, dan menghubungkan berbagai konsep menjadi satu kesatuan yang sistematis. Dalam konteks pembelajaran IPAS, kemampuan menganalisis menjadi sangat penting karena siswa perlu memahami

fenomena alam maupun fenomena sosial secara mendalam, tidak hanya berdasarkan hafalan, tetapi berdasarkan interpretasi dan penalaran logis.

Oleh karena itu, guru perlu merancang pengalaman belajar yang memberi ruang bagi siswa untuk menelaah informasi secara kritis, misalnya melalui penggunaan media konkret, gambar visual, diskusi analitis, dan aktivitas pemecahan masalah. Media pembelajaran yang tepat memberikan stimulus kognitif yang membantu siswa mengidentifikasi komponen-komponen informasi dan melatih mereka menghubungkan konsep secara lebih terstruktur. Dengan demikian penggunaan strategi pembelajaran yang bersifat aktif dan pemanfaatan media yang tepat, seperti *flashcard*, terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan analisis siswa, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan baik di lingkungan akademik maupun dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Indikator Kemampuan Menganalisis**

Dalam kerangka berpikir taksonomi kognitif yang dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl (2001), kemampuan menganalisis menempati posisi sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi pada level keempat. Level ini mencakup tiga subproses penting, yaitu:

1. *Differentiating* (Membedakan), yaitu kemampuan untuk membedakan informasi yang relevan dan tidak relevan,
2. *Organizing* (Mengorganisasi/Mengelompokkan), yaitu menyusun elemen informasi menjadi struktur yang logis dan bermakna, serta
3. *Attributing* (Menghubungkan/Mengaitkan), yakni menafsirkan maksud atau tujuan dari suatu informasi berdasarkan bukti yang tersedia.

Kerangka ini menegaskan bahwa dalam proses analisis, siswa dituntut untuk menguraikan informasi dan memahami hubungan antara bagian-bagiannya untuk membentuk pemahaman yang utuh dan mendalam.

Namun, untuk mengukur kemampuan menganalisis secara lebih aplikatif dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, peneliti menggunakan indikator yang lebih konkret Adapun indikator pada masing-masing proses kognitif pada bagian ini dimodifikasi dari Kendall & Weeks (2008) dalam (Gusti et al., 2021), kerangka tersebut merinci kemampuan analisis ke dalam lima indikator operasional, yaitu: *matching*, *classifying*, *error analysis*, *generalizing*, dan *specifying*. sebagaimana tersaji pada Tabel 2.

**Tabel 1.1 Indikator Kemampuan Analisis Berdasarkan Kendall & Weeks (2008) dalam (Gusti et al., 2021)**

<b>Proses kognitif</b>	<b>Kendall &amp; Weeks (2008)</b>	<b>Indikator dalam Penelitian Ini</b>
<i>Matching</i> (Mencocokkan)	Siswa mengidentifikasi persamaan dan perbedaan penting antara pengetahuan	Siswa mencocokkan jenis hewan dengan kelompoknya (vertebrata atau invertebrata) berdasarkan ciri-ciri pada <i>flashcard</i>
<i>Classifying</i> (Mengklasifikasikan)	Siswa mengidentifikasi kategori superordinat dan subordinat yang berhubungan dengan pengetahuan	Siswa mengelompokkan hewan vertebrata secara terstruktur dengan menggunakan media <i>flashcard</i> .
<i>Error analysis</i> (Menganalisis Kesalahan)	Siswa mengidentifikasi kesalahan dalam penyajian.	Siswa menemukan kesalahan dalam pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata, kemudian menjelaskan alasan perbaikan dengan benar.
<i>Generalizing</i> (Menggeneralisasi)	Siswa menarik kesimpulan umum	Siswa menyimpulkan ciri umum vertebrata dan

Proses kognitif	Kendall & Weeks (2008)	Indikator dalam Penelitian Ini
	berdasarkan pola, persamaan, atau hubungan dari beberapa informasi berbeda.	invertebrata berdasarkan beberapa contoh hewan yang ditampilkan melalui media <i>flashcard</i> .
<i>Specifying</i> (Menentukan)	Siswa mengidentifikasi detail khusus, unsur penting, atau informasi spesifik dari suatu konsep umum.	Siswa menentukan ciri khusus yang membedakan vertebrata dan invertebrata berdasarkan detail pada <i>flashcard</i> .

Kelima indikator tersebut digunakan dalam penelitian ini karena sejalan dengan struktur proses kognitif analisis menurut Kendall & Weeks serta relevan dengan karakteristik materi IPAS tentang pengelompokan makhluk hidup. Materi vertebrata dan invertebrata menuntut siswa untuk mencocokkan ciri, mengelompokkan jenis hewan ke dalam kategori yang tepat, dan menemukan kesalahan klasifikasi berdasarkan bukti visual. Media *flashcard* mendukung ketiga proses tersebut karena menyediakan stimulus visual konkret yang memudahkan siswa untuk membandingkan, mengorganisasi, dan mengevaluasi informasi secara sistematis.

### C. Karakteristik Kemampuan Menganalisis

Kemampuan menganalisis merupakan proses kognitif tingkat tinggi yang membuat siswa mampu mengurai informasi menjadi bagian-bagian lebih spesifik, memahami struktur internal suatu konsep, serta menilai hubungan logis antarkomponen. Dalam pembelajaran sekolah dasar, guru perlu mengarahkan siswa untuk mengamati secara cermat, memilih informasi yang relevan, dan memberikan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan. Proses ini mendorong siswa berpikir aktif, kritis, dan sistematis sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi mengolahnya hingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam.

Karakteristik kemampuan menganalisis dapat diamati melalui aspek-aspek berikut:

1. Kemampuan mengidentifikasi komponen utama

Siswa mampu mengenali bagian penting dari sebuah informasi, objek, atau fenomena secara tepat. Kemampuan ini tampak ketika siswa mengurai objek menjadi elemen dasar yang mendukung pemahaman menyeluruh (I. G. Adi et al., 2024).

2. Kemampuan mengelompokkan informasi berdasarkan kriteria tertentu

Siswa dapat menyusun informasi dalam kategori yang logis sesuai ciri, struktur, atau sifat objek. Pengelompokan ini menunjukkan bahwa siswa memahami perbedaan karakteristik antara satu informasi dengan informasi lain (Darmawan et al., 2023).

3. Kemampuan menemukan hubungan antarkonsep

Siswa mampu menjelaskan pola, kecenderungan, atau keterkaitan logis antara dua atau lebih konsep. Kemampuan ini memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep secara terpisah, tetapi melihat struktur hubungan di dalamnya.

4. Kemampuan membandingkan dan membedakan

Siswa dapat menentukan persamaan dan perbedaan antara dua objek, konsep, atau data secara relevan. Proses ini menunjukkan bahwa siswa mampu menilai karakteristik setiap objek secara kritis.

5. Kemampuan menarik simpulan yang logis

Siswa dapat merumuskan simpulan berdasarkan data atau argumen yang telah diuji secara sistematis. Simpulan yang tepat menunjukkan bahwa

siswa tidak hanya mengolah informasi, tetapi juga memberikan pertimbangan logis.

#### **F. Keterkaitan Kemampuan Menganalisis dengan Media *Flashcard***

Media *flashcard* bukan hanya alat bantu hafalan, tetapi juga sarana strategis untuk mengembangkan kemampuan analisis siswa, terutama dalam konteks pembelajaran tinggi seperti HOTS. Ketika *flashcard* dirancang untuk menampilkan informasi yang dapat diurai, dibandingkan, dan dihubungkan kembali, siswa terdorong melakukan proses analisis secara aktif.

Menurut (Rahmayani et al., 2025), model *Make a Match* berbantuan *flashcard* signifikan meningkatkan hasil belajar IPAS siswa SD. Melalui aktivitas mencocokkan dan mengorganisasi kartu berdasarkan konsep seperti klasifikasi hewan atau hubungan sebab-akibat, siswa dilatih mengurai dan menata ulang informasi inti dari proses analitis.

Penelitian (Sastri Nurdila, Muhsana El Cintami Lanos, 2025) menunjukkan bahwa *flashcard* digital meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam IPAS. Interaksi berulang dengan kartu dalam urutan yang bervariasi memungkinkan siswa mengamati relasi antarkonsep secara fleksibel, sehingga memperkuat kemampuan analitis.

(Krisdiana et al., 2023) menemukan bahwa *flashcard* mendorong keterlibatan mental melalui observasi visual, refleksi, dan rekonstruksi makna, yang selaras dengan karakteristik berpikir analitis.

Dalam praktiknya, *flashcard* membantu guru merancang aktivitas seperti *match-up*, kartu pertanyaan, atau studi kasus yang memfasilitasi analisis, evaluasi,

dan penarikan kesimpulan. Dengan representasi sederhana namun padat informasi, *flashcard* memungkinkan siswa menguraikan konsep, mengelompokkan informasi, dan menghubungkan ide dalam pembelajaran IPAS.

Dengan demikian, *flashcard* memiliki keterkaitan kuat dengan pengembangan kemampuan analisis: media ini menyediakan representasi konkret, mendorong interaksi aktif, serta mendukung proses kognitif seperti penguraian, pengelompokan, dan penarikan relasi.

### **G. Peran Kemampuan Menganalisis dalam Pembelajaran IPAS**

Kemampuan menganalisis memegang peran sentral dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena membuat siswa mampu memahami fenomena secara lebih mendalam dan sistematis. Dalam IPAS, siswa tidak cukup hanya mengingat konsep, tetapi mereka perlu menguraikan informasi, menghubungkan bukti dengan konsep, serta menilai keterkaitan antargejala secara logis. Oleh karena itu, kemampuan menganalisis menjadi fondasi untuk membangun pemahaman ilmiah dan berpikir kritis sesuai tuntutan kurikulum Merdeka.

(Hanani et al., 2025) menegaskan bahwa kemampuan analisis merupakan salah satu keterampilan inti dalam *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang sangat diperlukan pada pembelajaran IPAS. Mereka menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas analitis seperti diskusi, pengamatan, dan studi kasus, mampu “melihat keterkaitan data dengan konsep dan menafsirkan peristiwa berdasarkan bukti ilmiah,” bukan sekadar menghafal fakta. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan menganalisis membantu siswa memahami

fenomena IPAS secara lebih bermakna, terutama ketika mereka diminta menghubungkan contoh konkret dengan prinsip ilmiah.

Selain pada proses belajar, kemampuan menganalisis juga berperan dalam sistem penilaian IPAS. (Ferdiansyah, 2023) mengembangkan instrumen asesmen berbasis HOTS untuk pembelajaran IPAS di SD, dan ia memasukkan indikator analisis sebagai komponen utama penilaian. Ia menegaskan bahwa butir penilaian berbasis analisis menuntut siswa “mengolah data eksperimen, membandingkan temuan, dan menyimpulkan hasil secara logis.” Temuan ini memperlihatkan bahwa peran analisis tidak hanya muncul dalam proses pembelajaran, tetapi juga menjadi alat evaluasi yang mengukur kualitas berpikir ilmiah siswa secara autentik.

Dua temuan tersebut menegaskan bahwa kemampuan menganalisis dalam IPAS berfungsi untuk:

1. Memperkuat pemahaman konsep ilmiah, karena siswa diminta menafsirkan bukti dan menghubungkannya dengan pengetahuan konseptual.
2. Mendorong berpikir kritis dan logis, melalui tugas yang mengharuskan siswa menilai hubungan sebab-akibat serta memeriksa konsistensi data.
3. Mewujudkan asesmen yang autentik, karena instrumen penilaian berbasis analisis memberi gambaran nyata tentang kemampuan berpikir ilmiah siswa.

Dengan demikian, kemampuan menganalisis tidak hanya menjadi bagian dari tuntutan kognitif, tetapi juga menjadi komponen strategis dalam pembelajaran IPAS yang membantu siswa memahami dunia alam dan sosial secara mendalam melalui proses berpikir ilmiah.

## 2.1.4 Hakikat Pembelajaran IPAS

### A. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan dua ranah keilmuan, yaitu IPA dan IPS, ke dalam satu struktur pembelajaran yang utuh. Integrasi ini bertujuan membentuk pemahaman holistik siswa terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. (Rahmanita, B. N., & Majdi, 2023) mengemukakan bahwa IPAS memberikan pengalaman belajar yang komprehensif melalui lima aktivitas inti seperti: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran ilmiah. Mereka menegaskan bahwa IPAS menekankan proses berpikir ilmiah yang memungkinkan siswa menghubungkan konsep, menilai fenomena, dan membangun pemahaman berbasis bukti, bukan sekadar menghafal informasi.

Studi yang dilakukan oleh (Ariswari et al., 2025) memperluas pemahaman mengenai peran IPAS dengan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS yang dikelola melalui pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*) mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas eksploratif. Mereka menemukan bahwa siswa aktif mengamati, meneliti, berdiskusi, dan merefleksikan konsep-konsep alam dan sosial melalui kegiatan kontekstual. Pembelajaran berbasis proyek tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang sangat relevan dengan karakteristik kurikulum merdeka.

(Evitasari, 2025) menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS berfungsi sebagai jembatan antara pengetahuan ilmiah dan fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Mereka menegaskan bahwa IPAS memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan konteks yang kaya melalui eksplorasi lingkungan, eksperimen, dan diskusi sosial. Namun, penelitian tersebut juga mencatat bahwa integrasi konten IPA dan IPS belum sepenuhnya optimal di beberapa satuan pendidikan karena tantangan seperti keterbatasan sumber, media, dan pemahaman guru mengenai pendekatan integratif. Temuan ini memperkuat bahwa implementasi IPAS tidak hanya menuntut perubahan kurikulum, tetapi juga penguatan kompetensi pedagogis guru.

Dengan demikian, hakikat pembelajaran IPAS tidak hanya terletak pada penyampaian materi alam dan sosial, tetapi juga pada proses ilmiah dan sosial yang mendorong siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan analitis, dan kemampuan memahami hubungan antarfenomena secara menyeluruh. IPAS bertujuan membentuk peserta didik yang mampu memaknai peristiwa ilmiah dan sosial secara kritis, kontekstual, dan berkelanjutan. Guru berperan penting dalam merancang pengalaman belajar yang autentik sehingga siswa dapat membangun pemahaman yang bermakna dan terhubung dengan realitas kehidupan sehari-hari.

## **B. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran IPAS**

### **1. Tujuan Pembelajaran IPAS**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki tujuan strategis dalam Kurikulum Merdeka yang berfokus pada integrasi konsep alam dan sosial untuk menumbuhkan pemahaman holistik pada peserta didik. Dalam

penelitian *Penerapan Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*, (Evitasari, 2025) menyatakan bahwa salah satu tujuan IPAS adalah agar siswa dapat memahami hubungan yang kompleks antara fenomena alam dan aspek sosial di lingkungan mereka (memberikan peserta didik pemahaman yang lebih menyeluruh tentang hubungan antara fenomena alam dan sosial).

Selain itu, mereka juga menekankan bahwa kurikulum Merdeka memberi fleksibilitas kepada guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang ilmiah dan kontekstual, yang memungkinkan siswa menggunakan pendekatan inkuiri dan reflektif untuk memahami dunia secara lebih nyata.

(Permatasari, 2025) menyebut bahwa pengembangan tujuan pembelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka diarahkan untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek dan kontekstual. Dalam studi mereka, tujuan pembelajaran IPAS mencakup pembangunan kompetensi kognitif (pengetahuan ilmiah), sosial (pemahaman sosial), dan keterampilan saintifik seperti penyelidikan dan pemecahan masalah. Mereka juga menemukan bahwa Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) IPAS disusun agar tema IPAS antar semester terhubung secara tematis, menjaga kesinambungan pembelajaran dan memudahkan siswa melihat hubungan antar konsep alam dan sosial.

(Maisa, 2024) menyatakan bahwa guru melihat IPAS sebagai kesempatan untuk meningkatkan literasi saintifik dan sosial siswa sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial. Mereka mengemukakan bahwa salah satu manfaat IPAS adalah menyatukan pemahaman ilmiah dan sosial, yang dapat membekali siswa

dengan kemampuan berpikir sistemik dan membuat keputusan sosial berdasarkan pemahaman ilmiah.

## **2. Manfaat Pembelajaran IPAS**

Berdasarkan penelitian dan analisis tersebut, manfaat pembelajaran IPAS meliputi:

### **1. Pemahaman Terpadu**

IPAS memungkinkan siswa memahami fenomena alam dan sosial secara menyeluruh, karena konsep-konsep IPA dan IPS diintegrasikan. Hal ini memfasilitasi pemahaman lintas disiplin dan menghindari pembelajaran terpisah yang membuat siswa melihat IPA dan IPS sebagai hal yang berdiri sendiri.

### **2. Pengembangan Keterampilan Ilmiah dan Sosial**

Melalui pendekatan inkuiri dan proyek, IPAS mengembangkan keterampilan penyelidikan ilmiah (observasi, analisis, refleksi) sekaligus keterampilan sosial seperti kolaborasi dan komunikasi.

### **3. Penguatan Profil Pelajar Abad ke-21**

IPAS memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah nyata, dan mengambil keputusan berbasis bukti ilmiah.

### **4. Fleksibilitas Pembelajaran**

Karena Kurikulum Merdeka memberi guru otonomi dalam merancang pembelajaran, IPAS dapat disampaikan melalui berbagai metode (proyek, diskusi, eksperimen) yang sesuai dengan konteks lokal dan karakter siswa.

### **5. Kesiapan Sosial dan Lingkungan**

Dengan memahami keterkaitan alam dan sosial, siswa bisa lebih peka

terhadap isu-isu lingkungan dan sosial, serta lebih siap mengambil keputusan yang berkelanjutan suatu kompetensi penting di era modern.

### **C. Materi Pembelajaran IPAS**

#### **Pengelompokkan Hewan (Vertebrata dan Invertebrata)**

Kelas : 3 SD

Mata Pelajaran : IPAS

Hewan di bumi sangat beragam. Ada yang bisa terbang, berenang, merayap, dan melompat. Untuk memudahkan kita belajar tentang hewan, para ilmuwan membagi hewan menjadi dua kelompok besar, yaitu:

1. Hewan Vertebrata
2. Hewan Invertebrata

#### **1. Hewan Vertebrata**

Hewan vertebrata adalah hewan yang **memiliki tulang belakang**. Tulang belakang membantu tubuh hewan berdiri tegak dan bergerak dengan baik.

#### **Ciri-ciri hewan vertebrata:**

- Memiliki tulang belakang.
- Tubuh lebih kuat dan kokoh.
- Memiliki organ tubuh yang lengkap (paru-paru, jantung, dan sebagainya).
- Ukurannya biasanya lebih besar daripada hewan invertebrata.

#### **Kelompok Hewan Vertebrata**

##### **a. Ikan**

- Hidup di air.
- Bernapas dengan insang.

- Tubuh ditutupi sisik.
- Bergerak dengan sirip.

**Contoh:** ikan mas, ikan nila, ikan lele.

#### **b. Amfibi**

- Hidup di dua tempat: air dan darat.
- Kulitnya lembap.
- Anak amfibi bernapas dengan insang, hewan dewasa bernapas dengan paru-paru.

**Contoh:** katak.

#### **c. Reptil**

- Kulit bersisik atau keras.
- Bernapas dengan paru-paru.
- Bergerak merayap atau berjalan.

**Contoh:** ular, kadal, kura-kura.

#### **d. Burung**

- Tubuh ditutupi bulu.
- Memiliki sayap untuk terbang.
- Bernapas dengan paru-paru.

**Contoh:** burung kenari, elang, ayam.

#### **e. Mamalia**

- Melahirkan anak.
- Menyusui anaknya.
- Tubuh ditutupi rambut.

**Contoh:** kucing, kambing, sapi.

## **2. Hewan Invertebrata**

Hewan invertebrata adalah hewan yang **tidak memiliki tulang belakang**. Meskipun tubuhnya lebih lunak atau kecil, hewan invertebrata sangat banyak dan hidup di berbagai tempat.

### **Ciri-ciri hewan invertebrata:**

- Tidak memiliki tulang belakang.
- Banyak yang memiliki rangka luar yang keras.
- Ukurannya biasanya kecil.
- Hidup di darat, air tawar, atau laut.

### **Kelompok Hewan Invertebrata**

#### **a. Serangga**

- Memiliki tiga pasang kaki (6 kaki).
- Banyak ditemukan di sekitar kita.

**Contoh:** kupu-kupu, semut, belalang.

#### **b. Laba-laba (Arachnida)**

- Memiliki delapan kaki.

**Contoh:** laba-laba.

#### **c. Cacing**

- Tubuh lunak dan panjang.

**Contoh:** cacing tanah.

#### **d. Moluska (Hewan Bertubuh Lunak)**

- Beberapa memiliki cangkang keras.

**Contoh:** siput, kerang, cumi-cumi.

**e. Krustasea (Hewan Berkulit Keras)**

- Hidup di air, memiliki kulit luar yang kuat.

**Contoh:** udang, kepiting.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian skripsi berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci terhadap Kemampuan Menganalisis Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan”, terdapat keterkaitan erat dengan tiga penelitian sebelumnya yang relevan yaitu:

(Pirnasa, 2025) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III SD Bani Saleh III Bekasi Barat” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas III di SD Bani Saleh III Bekasi Barat, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Media *flashcard* dipilih karena diduga mampu menciptakan suasana belajar yang kontekstual, interaktif, dan mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pemecahan masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan pre eksperimental dan desain penelitian *Pretest Posttest Design One Group*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Bani Saleh III Bekasi Barat yang berjumlah 34 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berbentuk uraian yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media *flashcard*. Hasil analisis data menggunakan uji *paired*

*sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media *flashcard*, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05). Rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 20,8824 meningkat secara signifikan menjadi 57,9412 pada saat *posttest*. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berpengaruh untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar.

(Krisdiana et al., 2023) dengan judul “Pengaruh Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila, elemen negara kesatuan republik Indonesia pada materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model kuasi eksperimen, desain *nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik di kelas IV sekolah dasar. Melalui teknik *proporsional random sampling*, ditempatkan 10 peserta didik di kelas eksperimen dan 10 peserta didik di kelas kontrol. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes. Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan uji Mann Whitney. Diperoleh *Sig. Asymp (2-tailed)* sebesar 0,001, maka nilai kurang dari 0,05. Hasil tersebut membuktikan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *flash card*.

(WIRANI, 2023) dengan judul “Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Menganalisis IPA Siswa Kelas V SD Islam Ar-Rasyid Kec. Sunggal

Kab. Deli Serdang”. Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya keterampilan menganalisis siswa akibat kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Rumusan masalah dan tujuan penelitian berfokus pada perbandingan keterampilan menganalisis materi pentingnya menjaga asupan makanan sehat tanpa dan dengan media *flashcard*, serta menguji pengaruh media tersebut pada siswa kelas V SD Islam Ar-Rasyid Sunggal. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan eksperimen, melibatkan 40 siswa sebagai sampel. Instrumen penelitian berupa tes keterampilan menganalisis berisi 5 soal isian yang telah divalidasi. Hasil menunjukkan rata-rata nilai kelas kontrol 60,75 dan kelas eksperimen 80,75. Uji *Independent Samples Test* memperoleh nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flashcard* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan menganalisis siswa pada materi pentingnya menjaga asupan makanan sehat.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan turunan langsung dari kerangka teoretis yang telah dikaji secara kritis pada bagian sebelumnya. Kerangka ini menggambarkan hubungan logis antara variabel bebas dan variabel terikat berdasarkan teori yang relevan, temuan penelitian terdahulu, serta posisi kritis peneliti dalam menginterpretasikan seluruh dasar teori. Melalui kerangka konseptual, peneliti menegaskan arah hubungan antarkomponen penelitian dan menempatkan seluruh variabel pada struktur yang terukur.

Dalam penelitian ini, peneliti menempatkan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci sebagai variabel X, karena media ini dipandang mampu

meningkatkan aktivitas kognitif siswa melalui rangsangan visual, verbal, dan proses pengenalan konsep secara bertahap. Berdasarkan kajian teori, *flashcard* berfungsi memperkuat daya ingat, mempercepat pengenalan konsep, dan mendorong proses berpikir analitis pada tahap konkret operasional.

Sementara itu, kemampuan menganalisis ditetapkan sebagai variabel Y, karena kemampuan ini merupakan salah satu kompetensi berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses membedakan, mengelompokkan, serta menentukan hubungan antarobjek. Pada materi pengelompokkan hewan vertebrata dan invertebrata, kemampuan menganalisis tercermin dari kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ciri-ciri hewan, membandingkan perbedaan struktur tubuh, serta menentukan kategori hewan secara tepat.

Secara teoretis, hubungan antara kedua variabel ini dapat dijelaskan melalui teori belajar kognitif dan teori pembelajaran visual. Kedua teori tersebut menekankan bahwa stimulus visual yang terarah dapat meningkatkan proses pengolahan informasi, terutama ketika siswa berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Peneliti menempatkan posisi kritis bahwa media *flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemantik aktivitas analitis karena struktur informasinya yang ringkas, fokus, dan mudah dimanipulasi selama pembelajaran.

Dengan demikian, *flashcard* berbentuk gantungan kunci diasumsikan mampu:

1. Meningkatkan fokus perhatian siswa pada ciri-ciri hewan yang menjadi dasar pengelompokan.

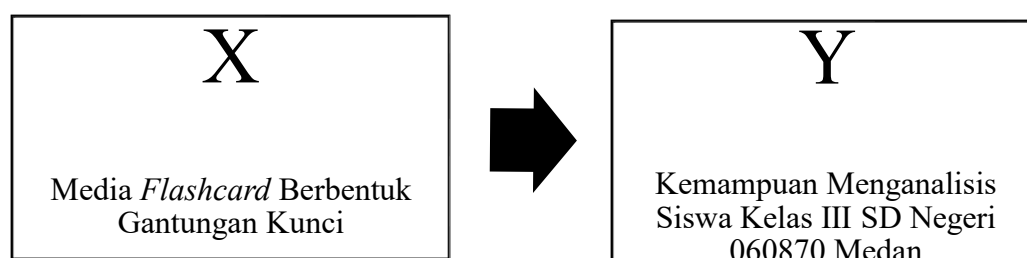
2. Memfasilitasi proses perbandingan langsung antara contoh hewan vertebrata dan invertebrata.
3. Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengidentifikasi, mencocokkan, dan mengelompokkan kartu sesuai konsep.
4. Memperkuat proses analisis karena siswa memproses informasi secara visual dan verbal sekaligus.

Berdasarkan kajian teori dan posisi kritis peneliti, maka kerangka hubungan konseptual penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. **Variabel Bebas (X):** Media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci  
→ memberikan stimulus visual, simbolik, dan verbal yang mempermudah proses pengamatan, perbandingan, dan pengelompokan.
- b. **Variabel Terikat (Y):** Kemampuan menganalisis IPAS siswa kelas III SD  
→ tercermin dari kemampuan siswa dalam membedakan ciri hewan, mengklasifikasi dan menarik kesimpulan berdasarkan data.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci (X) diasumsikan memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menganalisis siswa (Y) dalam materi pengelompokkan hewan vertebrata dan invertebrata.

Berikut ini adalah bagan kerangka konseptual yang memetakan keterkaitan antar variabel-variabel terkait utama dalam penelitian ini:



**Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Konseptual**

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan, dan kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan data di lapangan. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis harus menunjukkan hubungan antara variabel, dirumuskan secara jelas, dapat diukur, dan disusun dalam bentuk pernyataan yang bersifat deklaratif. (Sugiyono, 2022) menegaskan bahwa hipotesis yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu:

1. menunjukkan adanya hubungan antara dua variabel atau lebih,
2. memiliki dasar rasional yang kuat melalui kajian teori,
3. dapat diuji secara empiris,
4. dirumuskan secara jelas dan konsisten dengan teori, serta
5. disusun dalam bentuk hipotesis berarah (*directional*).

Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan hipotesis berdasarkan landasan teori mengenai pengaruh media pembelajaran, terutama media visual berupa *flashcard* yang berbentuk gantungan kunci. Media tersebut diyakini mampu membantu siswa kelas III SD dalam mengorganisasi, mengingat, serta membandingkan informasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan menganalisis.

Sejalan dengan karakteristik penelitian kuantitatif, hipotesis disusun dalam dua bentuk, yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) sebagai dugaan kerja peneliti, dan hipotesis nol ( $H_0$ ) sebagai tandingannya. Pengujian statistik yang dilakukan nantinya akan menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis nol.

Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.  $H_1$ : Terdapat pengaruh media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan.
2.  $H_0$ : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian eksperimen dengan desain *quasi-experimental design*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berupaya mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis siswa secara objektif dan dapat diuji secara statistik.

Desain *quasi-experimental design* digunakan karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek secara penuh dan harus menggunakan kelas yang telah ada sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini memungkinkan peneliti memberikan perlakuan terkontrol berupa penggunaan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci pada kelompok eksperimen, kemudian membandingkan hasilnya dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menganalisis siswa. Melalui quasi-eksperimen, peneliti dapat menguji hubungan sebab-akibat secara objektif, mengukur pengaruh perlakuan secara kuantitatif, serta melakukan analisis statistik terhadap perubahan kemampuan menganalisis IPAS siswa, sehingga desain ini tepat digunakan karena sesuai dengan kondisi nyata di sekolah dan tetap menjaga keakuratan serta validitas hasil penelitian.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu:

1. Kelas eksperimen, yaitu kelompok yang menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci dalam proses pembelajaran.
2. Kelas kontrol, yaitu kelompok yang tidak menerima perlakuan tersebut dan belajar menggunakan metode konvensional sesuai pembelajaran di sekolah.

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

**Gambar 3. 1 Rancangan Quasi Experimental Design**

Keterangan:

X = Perlakuan dengan Media *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci

O1 dan O3 = Tes Awal (*Pretest*)

O2 dan O4 = Tes Akhir (*Posttest*)

## **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060870 Medan, yang beralamat di Jl. Gunung Krakatau No. 196, Pulo Brayan Darat I, Kec. Medan Timur., Kota Medan, Sumatera Utara 20236.

### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dibulan Oktober hingga April 2026. Berikut merupakan tabel waktu penelitian.

**Tabel 3. 1 Waktu Penelitian**

Jenis Kegiatan	Bulan						
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
Pengajuan Judul	■						
ACC Judul	■						
Penyusunan Proposal	■	■					
Bimbingan Proposal		■					
Seminar Proposal			■				
Pengambilan Data				■			
Konsultasi Penulisan Skripsi					■		
Penyerahan Naskah Skripsi						■	
Ujian Akhir Skripsi							■

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi yang terlibat dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 060870 Medan pada Tahun Ajaran 2025/2026.

Populasi dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu kemampuan menganalisis pada mata pelajaran IPAS dengan materi Pengelompokkan Hewan Vertebrata dan Invertebrata, serta penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci sebagai variabel perlakuan.

Adapun rincian populasi penelitian disajikan dalam Tabel 3.2

**Tabel 3. 2 Populasi Penelitian**

No	Kelas	LK	PR	Jumlah Siswa
1	III A	13	10	23
2	III B	11	12	23
3	III C	10	11	21
Jumlah Keseluruhan		36	33	67

### 3.3.2 Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan kelas dalam penelitian ini mempertimbangkan kesetaraan karakteristik akademik, jumlah siswa, serta kesiapan guru kelas dalam mendukung pelaksanaan penelitian. Selain itu, kedua kelas memiliki jadwal pembelajaran IPAS yang memungkinkan pelaksanaan perlakuan (*treatment*) dan pengukuran kemampuan menganalisis secara optimal.

Dalam penelitian ini ditetapkan bahwa:

1. Kelas III B sebagai kelas eksperimen, yang akan menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci.
2. Kelas III A sebagai kelas kontrol, yang akan belajar menggunakan metode konvensional tanpa media *flashcard* gantungan kunci.

## 3.4 Variabel dan Definisi Operasional

### 3.4.1 Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Kedua variabel dijelaskan secara operasional melalui indikator-indikator yang dapat diamati dan diuji secara kuantitatif.

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan

menganalisis IPAS siswa dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci.

### 3.4.2 Definisi Operasional

#### 1. Media Pembelajaran *flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci (Variabel X)

Media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci adalah seperangkat kartu berukuran kecil yang memuat gambar serta informasi singkat. Setiap kartu dirancang menarik, berwarna, mudah dibawa, serta dapat digunakan secara individual maupun kelompok. Media ini digunakan sebagai alat bantu visual untuk mendukung pembelajaran pada siswa kelas III SDN 060870 Medan.

#### 2. Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa (Variabel Y)

Kemampuan menganalisis merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menggambarkan kemampuan siswa dalam mencocokkan, mengklasifikasikan, menganalisis kesalahan, menggeneralisasikan dan menentukan.

**Tabel 3. 3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

Variable	Definisi Operasioanal	indikator
Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> Berbentuk Gantungan Kunci (X)	<i>Flashcard</i> visual berukuran kecil berbentuk gantungan kunci yang berisi gambar dan informasi.	Kesesuaian materi, kejelasan gambar, kemenarikan, keberfungsian dalam pembelajaran
Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa (Y)	Kemampuan siswa dalam menguraikan informasi, menemukan hubungan, dan menarik kesimpulan berdasarkan ciri atau pola tertentu.	mencocokkan, mengklasifikasikan, menganalisis kesalahan, menggeneralisasikan dan menentukan.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, instrumen disusun peneliti sendiri berdasarkan kajian teori, tujuan penelitian, serta indikator yang telah dirumuskan pada bagian definisi operasional variabel.

Instrumen penelitian diberikan kepada peserta didik kelas III yang ditetapkan sebagai sampel penelitian, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tujuan pemberian instrumen ini adalah mengukur kemampuan menganalisis siswa setelah memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci.

#### 3.5.1 Tes

Pada penelitian ini, digunakan tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal. Tes ini terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada sample untuk menilai sejauh mana pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan menganalisis siswa, sekaligus mengetahui apakah terdapat peningkatan setelah media yang dikembangkan peneliti diterapkan. Adapun kisi-kisi kemampuan menganalisis sebagai berikut:

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Kemampuan Menganalisis**

NO	Indikator Kemampuan Menganalisis	Level Kognitif Taksonomi Bloom	Penjelasan	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	<i>Matching</i> (Mencocokkan)	C4 – Menganalisis	Siswa mencocokkan jenis hewan dengan kelompoknya (vertebrata atau invertebrata)	1, 2, 3, 4	4

NO	Indikator Kemampuan Menganalisis	Level Kognitif Taksonomi Bloom	Penjelasan	Nomor Soal	Jumlah Soal
2	<i>Classifying</i> (Mengklasifikasikan)	C4 – Menganalisis	Siswa mengelompokkan hewan berdasarkan kesamaan ciri,	5, 6, 7, 8	4
3	<i>Error Analysis</i> (Menganalisis Kesalahan)	C4 – Menganalisis	Siswa menemukan dan memperbaiki kesalahan pengelompokan hewan	9, 10, 11, 12	4
4	<i>Generalizing</i> (Menggeneralisasi)	C4 – Menganalisis	Siswa menarik kesimpulan umum dari beberapa contoh hewan untuk menentukan ciri khas vertebrata atau invertebrata.	13, 14, 15, 16	4
5	<i>Specifying</i> (Menentukan)	C4 – Menganalisis	Siswa menentukan ciri khusus yang membedakan vertebrata dan invertebrata berdasarkan detail informasi.	17, 18, 19, 20	4
<b>Jumlah Soal</b>				<b>20</b>	

### 3.5.2 Uji Validitas

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir soal mampu mengukur variabel penelitian secara tepat. Instrumen yang valid menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara skor butir soal dengan skor total, sehingga butir soal tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS menggunakan teknik korelasi Pearson. Penentuan validitas butir soal didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) hasil uji korelasi antara skor tiap butir soal dengan skor total responden.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji validitas menggunakan teknik signifikansi sebagai berikut:

1. Apabila nilai Sig.  $< 0,05$ , maka butir soal dinyatakan valid, karena terdapat hubungan yang signifikan antara skor butir soal dengan skor total.
2. Apabila nilai Sig.  $\geq 0,05$ , maka butir soal dinyatakan tidak valid, karena tidak terdapat hubungan yang signifikan antara skor butir soal dengan skor total.

#### **Tahapan Pengujian Validitas Menggunakan SPSS**

1. Membuka aplikasi SPSS.
2. Menetapkan setiap butir soal sebagai variabel pada menu *Variable View*.
3. Memasukkan data hasil pengukuran responden ke dalam menu *Data View*.
4. Memilih menu *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*.
5. Memasukkan seluruh butir soal dan skor total ke dalam kolom *Variables*.
6. Pada bagian *Correlation Coefficients*, memilih opsi *Pearson* dan pengujian *Two-tailed*.
7. Menekan tombol OK untuk menjalankan analisis.

### 3.5.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi dan keandalan instrumen penelitian dalam mengukur kemampuan menganalisis siswa. Instrumen dinyatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dan dapat dipercaya.

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25 melalui metode *Cronbach's Alpha* untuk menilai konsistensi internal antarbutir soal. Kriteria penentuan reliabilitas instrumen adalah sebagai berikut:

1. Nilai Cronbach's Alpha  $> 0,50$  menunjukkan instrumen memiliki reliabilitas yang cukup.
2. Nilai Cronbach's Alpha  $> 0,60$  menunjukkan instrumen reliabel dan memiliki konsistensi internal yang baik.

#### Tahapan Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS 25

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Membuka aplikasi SPSS versi 25.
2. Menyusun variabel butir soal pada menu *Variable View*.
3. Memasukkan data hasil tes ke dalam menu *Data View*.
4. Memilih menu *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*.
5. Memasukkan seluruh butir soal ke dalam kotak Items dan memilih Model: Alpha.
6. Menekan tombol OK untuk menjalankan analisis.

Nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat reliabilitas instrumen tes kemampuan menganalisis siswa.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan hasil Uji Normalitas, Uji Homogenitas, serta Uji Hipotesis. Adapun prosedur analisis data yang digunakan dijabarkan sebagai berikut:

#### 3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sebagai dasar penggunaan statistik parametrik. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Shapiro–Wilk karena jumlah sampel relatif kecil.

Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut: apabila nilai signifikansi (Sig.) yang dihasilkan berada pada taraf  $> 0,05$ , maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

#### Tapan Uji Normalitas Menggunakan SPSS 25

Pengujian normalitas data dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Membuka aplikasi SPSS versi 25.
2. Menyusun variabel penelitian pada menu *Variable View*.
3. Memasukkan data penelitian ke dalam menu *Data View*.
4. Memilih menu *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*.
5. Memasukkan variabel yang akan diuji ke dalam kotak *Dependent List*.
6. Memilih tombol *Plots*, kemudian mencentang *Normality plots with tests*.
7. Menekan tombol *Continue*, kemudian klik OK untuk menjalankan analisis.

### 3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat seragam sebagai syarat analisis statistik parametrik, sehingga perbandingan kemampuan menganalisis siswa antar kelompok dapat dilakukan secara tepat.

#### Kriteria Keputusan (SPSS):

- Jika Sig. > 0,05 → data homogen
- Jika Sig. < 0,05 → data tidak homogen

#### Tahapan Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 25

1. Menjalankan aplikasi SPSS versi 25.0.
2. Menyusun variabel penelitian pada menu *Variable View*.
3. Memasukkan data penelitian ke dalam menu *Data View*.
4. Mengatur kategori kelompok beserta nilai kodenya pada bagian *Values*.
5. Memilih menu *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*.
6. Memasukkan variabel nilai ke dalam kotak *Dependent List* dan variabel kategori ke dalam kotak *Factor List*.
7. Mengklik tombol *Plots*, kemudian mencentang opsi *Power Estimation*.
8. Menekan tombol *Continue*, selanjutnya memilih OK untuk menampilkan hasil uji homogenitas.

### 3.6.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan.

Pengujian hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan teknik *Independent Samples t-Test*, karena penelitian ini membandingkan rata-rata kemampuan menganalisis antara dua kelompok yang saling bebas, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25, yang digunakan untuk memperoleh hasil perbandingan rata-rata kedua kelompok secara objektif dan terukur.

Adapun perumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- $H_a$  : Media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menganalisis siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan.
- $H_o$  : Media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menganalisis siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan.

#### **Tahapan Uji Hipotesis Menggunakan SPSS 25**

1. Menjalankan aplikasi SPSS versi 25 pada perangkat komputer.
2. Menyusun seluruh variabel penelitian pada menu *Variable View*.
3. Memberikan kode numerik pada variabel kelompok (misalnya 1 untuk kelas eksperimen dan 2 untuk kelas kontrol).
4. Mengatur kategori dan label kelompok pada bagian *Values* sesuai dengan kode yang telah ditentukan.
5. Memasukkan seluruh data hasil penelitian ke dalam menu *Data View*.
6. Memilih menu *Analyze* → *Compare Means* → *Independent-Samples T Test*.

7. Memasukkan variabel nilai kemampuan menganalisis ke dalam kotak *Test Variable(s)* dan variabel kelompok ke dalam kotak *Grouping Variable*.
8. Mengklik *Define Groups*, menentukan kode masing-masing kelompok, kemudian memilih *Continue* dan menekan OK untuk menjalankan analisis.

#### Kriteria Pengambilan Keputusan

- Apabila nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, yang berarti media pembelajaran flashcard berbentuk gantungan kunci berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menganalisis siswa.
- Apabila nilai Sig. (2-tailed)  $\geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima, yang berarti media pembelajaran flashcard berbentuk gantungan kunci tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menganalisis siswa.

#### 3.6.4 Uji N-Gain

Uji N-Gain (*Normalized Gain*) merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, uji N-Gain digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan menganalisis IPAS siswa setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci.

Hasil perhitungan N-Gain kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- $N\text{-Gain} \geq 0,70 \rightarrow$  kategori tinggi
- $0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70 \rightarrow$  kategori sedang
- $N\text{-Gain} < 0,30 \rightarrow$  kategori rendah

### **Tahapan Uji N-Gain Menggunakan SPSS**

Adapun langkah-langkah melakukan uji N-Gain dalam SPSS adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan data nilai pretest dan posttest siswa.
2. Menghitung nilai N-Gain secara manual atau menggunakan bantuan *Transform → Compute Variable* pada SPSS dengan memasukkan rumus N-Gain.
3. Setelah memperoleh nilai N-Gain, lakukan analisis deskriptif melalui menu *Analyze → Descriptive Statistics → Descriptives*.
4. Menginterpretasikan nilai rata-rata (mean) N-Gain sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan.” Penelitian dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain *quasi-eksperimental*, yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes kemampuan menganalisis yang disusun berdasarkan indikator kemampuan menganalisis dalam pembelajaran IPAS. Instrumen tes berbentuk soal pilihan berganda yang diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, dan *posttest* untuk mengukur kemampuan menganalisis siswa setelah perlakuan diberikan. Pemberian *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan menganalisis siswa serta mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 060870 Medan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas III B sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci, dan kelas III A sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran IPAS dengan metode pembelajaran

konvensional tanpa penggunaan media tersebut. Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan kesamaan karakteristik siswa, kurikulum yang digunakan, serta kemampuan awal yang relatif setara.

Sebelum instrumen tes digunakan dalam penelitian utama, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen untuk memastikan bahwa setiap butir soal layak digunakan sebagai alat ukur kemampuan menganalisis siswa. Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas IV di luar sampel penelitian, dengan tujuan memperoleh informasi mengenai tingkat ketepatan butir soal dalam mengukur kemampuan menganalisis serta konsistensi hasil pengukuran. Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memenuhi kriteria kelayakan, sehingga dapat digunakan dalam pengambilan data *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok, selanjutnya dilakukan analisis untuk mendeskripsikan kemampuan menganalisis siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## **4.2 Uji Instrumen Penelitian**

### **4.2.1 Uji Validitas**

Peneliti melakukan uji validitas instrumen untuk memastikan bahwa setiap butir soal yang digunakan dalam penelitian benar-benar mampu mengukur kemampuan menganalisis IPAS siswa sesuai dengan tujuan penelitian. Uji validitas

ini menjadi tahap awal yang penting sebelum instrumen digunakan dalam pengambilan data *pretest* dan *posttest* pada penelitian utama yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan.”

Peneliti melaksanakan uji validitas instrumen pada siswa kelas IV A dengan jumlah responden sebanyak 22 siswa. Instrumen yang diuji berupa tes awal (*pretest*) berbentuk soal pilihan berganda sebanyak 20 butir soal. Pada proses penskoran, peneliti memberikan nilai 1 untuk setiap jawaban yang benar dan nilai 0 untuk setiap jawaban yang salah. Skor yang diperoleh siswa selanjutnya dianalisis untuk mengetahui hubungan antara skor masing-masing butir soal dengan skor total.

Peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS dengan teknik korelasi Pearson untuk melakukan uji validitas. Peneliti menetapkan bahwa suatu butir soal dinyatakan valid apabila memiliki nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05, yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara skor butir soal dan skor total.

Berdasarkan hasil uji validitas, peneliti menemukan bahwa dari 20 butir soal yang diuji, terdapat 13 butir soal yang memenuhi kriteria valid dan 7 butir soal dinyatakan tidak valid. Butir soal yang valid menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 serta memiliki tingkat korelasi yang berada pada kategori cukup hingga tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa butir-butir soal tersebut mampu mengukur kemampuan menganalisis IPAS siswa secara tepat dan konsisten dengan indikator yang telah ditetapkan.

Sebaliknya, beberapa butir soal tidak memenuhi kriteria validitas karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan tingkat korelasi yang rendah hingga sangat rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa butir soal tersebut kurang mampu merepresentasikan kemampuan menganalisis IPAS siswa, sehingga tidak layak digunakan sebagai instrumen pengukuran dalam penelitian ini. Berikut tabel hasil uji validitas

**Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas**

No Soal	Person Corelation	Nilai Sig	Keterangan	Interpretasi
Soal 1	0,643	0,001	VALID	TINGGI
Soal 2	0,471	0,027	VALID	CUKUP
Soal 3	0,791	0,000	VALID	TINGGI
Soal 4	0,529	0,011	VALID	CUKUP
Soal 5	-0,252	0,258	TIDAK VALID	RENDAH
Soal 6	-	-	TIDAK VALID	SANGAT RENDAH
Soal 7	0,463	0,030	VALID	CUKUP
Soal 8	0,576	0,005	VALID	CUKUP
Soal 9	-0,271	0,233	TIDAK VALID	SANGAT RENDAH
Soal 10	0,395	0,069	TIDAK VALID	RENDAH
Soal 11	0,194	0,386	TIDAK VALID	SANGAT RENDAH
Soal 12	0,385	0,077	TIDAK VALID	RENDAH
Soal 13	0,782	0,000	VALID	TINGGI
Soal 14	0,458	0,032	VALID	CUKUP
Soal 15	0,729	0,000	VALID	TINGGI
Soal 16	0,658	0,001	VALID	TINGGI
Soal 17	0,643	0,001	VALID	TINGGI
Soal 18	0,391	0,072	TIDAK VALID	RENDAH
Soal 19	0,615	0,002	VALID	TINGGI
Soal 20	0,625	0,002	VALID	TINGGI

Jika nilai sig < 0,05 maka instrument soal tersebut dapat dikatakan **VALID**

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan 13 butir soal yang dinyatakan valid sebagai instrumen tes dalam pelaksanaan penelitian utama. Sementara itu, 7 butir soal yang tidak valid tidak digunakan dalam pengambilan data *pretest* dan *posttest*. Keputusan ini diambil agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kemampuan menganalisis IPAS siswa secara akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dengan demikian, hasil uji validitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai alat ukur kemampuan menganalisis IPAS siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan.

#### **4.2.2 Uji Reliabilitas**

Setelah melakukan uji validitas dan menetapkan butir soal yang valid, peneliti melanjutkan dengan uji reliabilitas instrumen. Peneliti melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen tes dalam mengukur kemampuan menganalisis IPAS siswa. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang stabil dan konsisten, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya dan digunakan dalam analisis penelitian.

Peneliti melaksanakan uji reliabilitas dengan bantuan perangkat lunak SPSS menggunakan metode Cronbach's Alpha. Dalam pengujian ini, peneliti hanya menggunakan 13 butir soal yang telah dinyatakan valid pada tahap uji validitas sebelumnya. Peneliti mengambil langkah ini agar hasil uji reliabilitas benar-benar mencerminkan konsistensi internal instrumen yang layak digunakan sebagai alat ukur kemampuan menganalisis IPAS siswa.

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas, instrumen tes kemampuan menganalisis IPAS yang terdiri atas 13 butir soal memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,859. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap butir soal dalam instrumen saling berkaitan secara konsisten dan secara bersama-sama mampu mengukur kemampuan menganalisis IPAS siswa.

Nilai Cronbach's Alpha yang mendekati angka 1 menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa instrumen tes yang digunakan telah memenuhi kriteria reliabilitas dan layak digunakan dalam pengambilan data *pretest* dan *posttest* pada penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis IPAS siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan.

**Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.859	13

### **4.3 Deskripsi Hasil Data Penelitian**

#### **4.3.1 Data *Pretest***

Sebelum peneliti memberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci, peneliti terlebih dahulu melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal menganalisis IPAS siswa. *Pretest* ini bertujuan memperoleh gambaran awal kemampuan siswa sekaligus menjadi dasar

pembandingan dalam menilai pengaruh perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen. Peneliti memberikan tes awal kepada siswa secara langsung dan meminta siswa mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan guru maupun peneliti agar hasil pengukuran mencerminkan kemampuan yang sebenarnya.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing terdiri atas 23 siswa. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran IPAS tanpa penggunaan media tersebut.

#### A. Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

Hasil *pretest* kelompok eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan awal menganalisis IPAS siswa masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Secara rinci, distribusi nilai *pretest* kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.3 Hasil Nilai *Pretest* Eksperimen**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah Kejadian</b>
81-100	Sangat Tinggi (A)	-
61-80	Tinggi (B)	7
41-60	Standar (C)	7
21-40	Rendah (D)	9
0-20	Sangat Rendah (E)	-
Total		23
Rata-Rata		48
Nilai Tertinggi		77
Nilai Terendah		23

Berdasarkan Tabel 4.3, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori rendah dan standar, dengan jumlah siswa pada kategori rendah sebanyak 9 orang dan kategori standar sebanyak 7 orang. Selain itu, terdapat 7 siswa

yang telah mencapai kategori tinggi, namun belum terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi. Nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 48, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal menganalisis IPAS siswa masih belum optimal dan memerlukan penguatan melalui pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

### **B. Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol**

Hasil *pretest* pada kelompok kontrol menunjukkan pola kemampuan awal yang relatif serupa, namun dengan capaian yang sedikit lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen. Distribusi nilai *pretest* kelompok kontrol disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4. 4 Hasil Nilai Pretest Kontrol**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah Kejadian</b>
81-100	Sangat Tinggi (A)	-
61-80	Tinggi (B)	3
41-60	Standar (C)	9
21-40	Rendah (D)	11
0-20	Sangat Rendah (E)	-
Total		23
Rata-Rata		44
Nilai Tertinggi		69
Nilai Terendah		23

Berdasarkan Tabel 4.4, sebagian besar siswa pada kelompok kontrol berada pada kategori rendah dan standar. Sebanyak 11 siswa berada pada kategori rendah dan 9 siswa berada pada kategori standar. Hanya 3 siswa yang mencapai kategori tinggi, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi maupun sangat rendah. Nilai rata-rata *pretest* kelompok kontrol sebesar 44, yang

menunjukkan bahwa kemampuan awal menganalisis IPAS siswa pada kelompok kontrol cenderung lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil *pretest* pada kedua kelompok, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan awal menganalisis IPAS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif sebanding, meskipun kelompok eksperimen memiliki rata-rata nilai sedikit lebih tinggi. Kesetaraan kemampuan awal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berada pada kondisi awal yang cukup setara, sehingga perbedaan hasil pada tahap pembelajaran selanjutnya dapat dikaitkan dengan perlakuan pembelajaran yang diberikan.

#### **4.4 Uji Prasyarat Analisis**

##### **4.4.1 Uji Normalitas**

Peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Uji normalitas diperlukan sebagai prasyarat sebelum peneliti melanjutkan analisis data menggunakan statistik parametrik.

Peneliti melakukan uji normalitas dengan bantuan SPSS menggunakan metode Shapiro–Wilk, karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok berjumlah kurang dari 50 siswa. Penentuan normalitas data didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) dengan kriteria bahwa data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig. lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	Pretest A Kontrol	.163	23	.116	.939	23	.169
	Posttest A Kontrol	.207	23	.011	.932	23	.121
	Pretest B Eksperimen	.155	23	.161	.938	23	.165
	Posttest B Eksperimen	.160	23	.130	.920	23	.068

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang disajikan pada tabel *Tests of Normality*, peneliti memperoleh nilai signifikansi Shapiro–Wilk untuk *pretest* kelompok kontrol sebesar 0,169, *posttest* kelompok kontrol sebesar 0,121, *pretest* kelompok eksperimen sebesar 0,165, dan *posttest* kelompok eksperimen sebesar 0,068. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa data penelitian telah memenuhi syarat normalitas, sehingga analisis data selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji statistik parametrik.

#### 4.4.2 Uji Homogenitas

Setelah peneliti memastikan bahwa data penelitian berdistribusi normal, peneliti selanjutnya melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data kemampuan menganalisis IPAS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat seragam. Pemenuhan asumsi homogenitas diperlukan sebagai syarat penggunaan analisis statistik parametrik, khususnya uji *Independent Samples t-Test*.

Peneliti melakukan uji homogenitas dengan bantuan SPSS menggunakan uji Levene. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas varians disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.522	1	44	.474
	Based on Median	.508	1	44	.480
	Based on Median and with adjusted df	.508	1	38.336	.480
	Based on trimmed mean	.564	1	44	.457

Berdasarkan Tabel 4.6, nilai signifikansi uji Levene berdasarkan *mean* sebesar 0,474, yang lebih besar dari 0,05. Hasil serupa juga ditunjukkan pada pengujian berdasarkan median, median dengan *adjusted df*, dan *trimmed mean*, yang seluruhnya menghasilkan nilai signifikansi di atas 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data kemampuan menganalisis IPAS pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen.

Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas, peneliti menyimpulkan bahwa data penelitian telah memenuhi prasyarat analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, peneliti dapat melanjutkan ke tahap uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test*.

#### **4.4.3 Data Posttest**

Setelah peneliti memberikan perlakuan pembelajaran, peneliti melaksanakan *posttest* untuk mengukur kemampuan menganalisis IPAS siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. *Posttest* diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 23 siswa, dengan

menggunakan instrumen tes yang sama seperti pada *pretest*. Hasil *posttest* digunakan untuk mengetahui capaian kemampuan siswa setelah pembelajaran serta untuk membandingkan hasil belajar antara kedua kelompok.

#### A. Data *Posttest* Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci. Penggunaan media ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih konkret dan mendorong siswa untuk aktif menganalisis materi pembelajaran. Distribusi nilai *posttest* kelompok eksperimen disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4. 7 Hasil Nilai Posttest Eksperimen**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah Kejadian</b>
81-100	Sangat Tinggi (A)	16
61-80	Tinggi (B)	7
41-60	Standar (C)	-
21-40	Rendah (D)	-
0-20	Sangat Rendah (E)	-
Total		23
Rata-Rata		86
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		69

Berdasarkan Tabel 4.7, peneliti menemukan bahwa seluruh siswa pada kelompok eksperimen mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi. Sebanyak 16 siswa berada pada kategori sangat tinggi dan 7 siswa berada pada kategori tinggi. Peneliti tidak menemukan siswa yang berada pada kategori standar, rendah, maupun sangat rendah. Nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 86, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 69. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan menganalisis IPAS siswa pada kelompok eksperimen mengalami

peningkatan yang sangat signifikan setelah penerapan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci. Distribusi nilai yang terkonsentrasi pada kategori tinggi dan sangat tinggi juga menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan terjadi secara merata di hampir seluruh siswa.

### **B. Data *Posttest* Kelompok Kontrol**

Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran IPAS dengan metode pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci. Distribusi nilai *posttest* kelompok kontrol disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4. 8 Hasil Nilai *Posttest* Kontrol**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah Kejadian</b>
81-100	Sangat Tinggi (A)	10
61-80	Tinggi (B)	11
41-60	Standar (C)	2
21-40	Rendah (D)	-
0-20	Sangat Rendah (E)	-
Total		23
Rata-Rata		78
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		46

Berdasarkan Tabel 4.8, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa pada kelompok kontrol juga mengalami peningkatan kemampuan menganalisis IPAS. Sebanyak 11 siswa berada pada kategori tinggi dan 10 siswa mencapai kategori sangat tinggi. Namun, peneliti masih menemukan 2 siswa yang berada pada kategori standar. Nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol sebesar 78, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 46. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap mampu meningkatkan kemampuan siswa,

meskipun peningkatan yang terjadi tidak setinggi dan tidak semerata pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil *posttest* pada kedua kelompok, peneliti menyimpulkan bahwa kelompok eksperimen menunjukkan capaian kemampuan menganalisis IPAS yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen tidak hanya memiliki nilai rata-rata yang lebih besar, tetapi juga menunjukkan distribusi nilai yang lebih merata pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Sementara itu, kelompok kontrol masih menunjukkan variasi kemampuan dengan adanya siswa yang berada pada kategori standar. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan menganalisis IPAS siswa.

#### **4.5 Uji Hipotesis**

Peneliti melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan menganalisis IPAS siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Peneliti menggunakan uji *Independent Samples t-Test* karena data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas.

Sebelum menganalisis perbedaan rata-rata, peneliti terlebih dahulu memperhatikan statistik deskriptif masing-masing kelompok sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Analisis Data

		Group Statistics			
Nilai	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Postest A Kontrol	23	78.00	12.563	2.619
	Postest B Eksperimen	23	86.30	9.503	1.982

Berdasarkan Tabel 4.9, peneliti menemukan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen (86,30) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (78,00). Perbedaan nilai rata-rata ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menganalisis IPAS yang lebih besar pada kelompok yang mendapatkan pembelajaran dengan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji *Independent Samples t-Test* untuk mengetahui apakah perbedaan rata-rata tersebut signifikan secara statistik. Hasil uji hipotesis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 10 Uji Hipotesis *Independen t Sampe Test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai		F	Sig.	t	Lower	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
	Equal variances assumed	.522	.474	-2.528	44	.015	-8.304	3.285	-14.924	-1.685
	Equal variances not assumed			-2.528	40.968	.015	-8.304	3.285	-14.938	-1.671

Berdasarkan Tabel 4.10, nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,015, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menganalisis IPAS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, peneliti menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ .

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci berpengaruh secara signifikan terhadap

kemampuan menganalisis IPAS siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan. Perbedaan nilai rata-rata yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis materi IPAS secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

#### 4.6 Uji N-Gain

Peneliti melakukan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan menganalisis IPAS siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Uji ini digunakan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci. Sebelum menginterpretasikan tingkat peningkatan, peneliti terlebih dahulu memperhatikan hasil statistik deskriptif nilai N-Gain sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4. 11 Tabel Hasil Uji N - Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	23	.39	1.00	.7500	.16386
NGain_Persen	23	39.47	100.00	75.0036	16.38634
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan hasil uji N-Gain pada tabel *Descriptive Statistics*, diperoleh jumlah sampel sebanyak 23 siswa. Nilai rata-rata (*mean*) N-Gain score sebesar 0,75, dengan nilai minimum 0,39 dan maksimum 1,00. Sementara itu, dalam bentuk persentase diperoleh rata-rata sebesar 75,00%, dengan nilai minimum 39,47% dan maksimum 100,00%.

Berdasarkan kriteria N-Gain, nilai rata-rata 0,75 termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menganalisis IPAS siswa yang tinggi setelah penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci. Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa.

#### **4.7 Pembahasan Hasil Penelitian**

Pembahasan hasil penelitian ini difokuskan untuk menjawab rumusan masalah, yaitu apakah terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis IPAS siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, peneliti menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta hasil uji prasyarat dan uji hipotesis yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil *pretest*, peneliti menemukan bahwa kemampuan awal menganalisis IPAS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada tingkat yang relatif setara. Rata-rata nilai *pretest* pada kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan yang mencolok, dan sebagian besar siswa berada pada kategori rendah hingga standar. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, siswa pada kedua kelompok masih mengalami kesulitan dalam menganalisis materi IPAS, khususnya pada materi pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata, yang menuntut kemampuan siswa untuk mengidentifikasi ciri, membandingkan karakteristik, serta mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan dan perbedaannya.

Setelah pelaksanaan pembelajaran, hasil *posttest* menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci memperoleh nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, distribusi nilai pada kelompok eksperimen terkonsentrasi pada kategori tinggi dan sangat tinggi tanpa adanya siswa yang berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* membantu siswa memahami materi pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata secara lebih konkret, karena siswa dapat melihat contoh hewan secara visual, mengenali ciri-ciri utama, serta mengelompokkan hewan berdasarkan karakteristik tulang belakangnya.

Pada materi pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata, kemampuan menganalisis sangat diperlukan, terutama dalam membedakan ciri-ciri seperti keberadaan tulang belakang, struktur tubuh, dan habitat. Media *flashcard* berbentuk gantungan kunci memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan proses analisis secara bertahap, mulai dari mengamati gambar hewan, mengenali ciri yang dimiliki, membandingkan dengan hewan lain, hingga menentukan kelompok yang sesuai. Proses ini membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih sistematis dan bermakna.

Hasil uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, sehingga peneliti melanjutkan analisis menggunakan uji statistik parametrik. Berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-Test*, peneliti memperoleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05.

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kemampuan menganalisis IPAS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menganalisis IPAS siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong siswa untuk aktif berpikir dan menganalisis. Dalam konteks materi pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata, media ini membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan contoh nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami dasar pengelompokan dan alasan di balik pengelompokan tersebut.

Selain itu, penggunaan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci mendorong siswa untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam kegiatan mengamati, mengelompokkan, dan menganalisis berbagai jenis hewan. Aktivitas ini secara langsung melatih kemampuan menganalisis siswa, yang tercermin pada peningkatan hasil *posttest* kelompok eksperimen. Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan kemampuan menganalisis IPAS siswa dalam kategori tinggi (mean = 0,75), sehingga media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci efektif digunakan.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan

berpikir siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS yang menuntut kemampuan menganalisis.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wirani, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena media visual membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan mudah diingat. Media *flashcard* membantu siswa mengenali ciri-ciri objek pembelajaran dan mempermudah proses pengelompokan konsep. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini, di mana media *flashcard* berbentuk gantungan kunci membantu siswa mengidentifikasi perbedaan hewan vertebrata dan invertebrata melalui pengamatan visual dan pengelompokan ciri-ciri secara sistematis.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Chairunnisa, Nurul. 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar atau *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman konsep IPAS siswa sekolah dasar. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengamati, mengidentifikasi, dan mengelompokkan objek pembelajaran ketika media visual digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa keterlibatan aktif siswa selama penggunaan *flashcard* berbentuk gantungan kunci berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan menganalisis IPAS.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Fitrah Azzahra, 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kartu bergambar mampu meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa sekolah dasar. Media visual membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan contoh nyata sehingga

proses belajar menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media *flashcard* berbentuk gantungan kunci membantu siswa memahami dasar pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata melalui proses pengamatan dan analisis ciri-ciri hewan.

Berdasarkan seluruh hasil analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menganalisis IPAS siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan, khususnya pada materi pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata. Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini telah terjawab, dan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan menganalisis IPAS siswa telah tercapai.

#### **4.8 Keterbatasan Penelitian**

Setiap penelitian memiliki keterbatasan yang perlu diakui secara objektif agar hasil penelitian dapat dipahami dan diinterpretasikan secara proporsional. Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi beberapa keterbatasan sebagai berikut.

##### **1. Keterbatasan Ruang Lingkup dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan hanya pada satu sekolah dasar, yaitu SD Negeri 060870 Medan, dengan subjek penelitian terbatas pada dua kelas III sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kondisi tersebut menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas ke sekolah lain yang memiliki karakteristik siswa, lingkungan belajar, dan fasilitas pembelajaran yang berbeda.

## 2. Keterbatasan Durasi Penerapan Media Pembelajaran

Penerapan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci dilakukan dalam waktu yang relatif terbatas. Durasi pembelajaran yang singkat berpotensi membatasi kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan menganalisis secara lebih mendalam dan berkelanjutan, mengingat kemampuan menganalisis membutuhkan proses latihan dan penguatan yang berulang.

## 3. Keterbatasan Ruang Lingkup Materi dan Instrumen Pengukuran

Penelitian ini hanya memfokuskan pengukuran pada kemampuan menganalisis IPAS pada materi pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata. Instrumen tes yang digunakan belum mencakup variasi bentuk soal yang lebih luas, seperti soal uraian atau tugas analisis terbuka, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan proses berpikir siswa secara mendalam.

## 4. Keterbatasan Dokumentasi Proses Pembelajaran

Peneliti belum melakukan dokumentasi proses pembelajaran secara menyeluruh, seperti observasi terstruktur atau pencatatan aktivitas siswa selama menggunakan media pembelajaran. Akibatnya, analisis terhadap proses berpikir dan interaksi siswa dengan media pembelajaran masih terbatas pada hasil tes akhir.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini masih memiliki ruang untuk dikembangkan lebih lanjut melalui penelitian lanjutan dengan cakupan subjek, durasi, serta variasi instrumen dan materi yang lebih luas

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menganalisis IPAS siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan, khususnya pada materi pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan awal menganalisis IPAS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada tingkat yang relatif setara sebelum perlakuan diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sebanding dalam memahami dan menganalisis materi IPAS. Namun, setelah pelaksanaan pembelajaran, siswa yang belajar menggunakan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci menunjukkan peningkatan kemampuan menganalisis yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Penggunaan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci mampu membantu siswa memahami konsep pengelompokan hewan secara lebih konkret dan sistematis. Melalui pengamatan visual, pengenalan ciri-ciri, perbandingan karakteristik, dan proses pengelompokan, siswa secara aktif melatih kemampuan berpikir analitis. Media ini mendorong siswa untuk tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami alasan dan dasar pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kemampuan menganalisis IPAS siswa yang belajar menggunakan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci dan siswa yang belajar tanpa media tersebut. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan menganalisis siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan memperkuat pemahaman konsep IPAS secara bermakna.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci terhadap kemampuan menganalisis IPAS siswa kelas III SD Negeri 060870 Medan, serta keterbatasan yang ditemukan selama penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

### **1. Bagi Guru Sekolah Dasar**

Guru sekolah dasar disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran *flashcard* berbentuk gantungan kunci sebagai alternatif media pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang menuntut kemampuan menganalisis, seperti pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata.

Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa serta membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan variasi aktivitas pembelajaran berbasis media agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

## 2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Sekolah juga disarankan untuk mendorong pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) melalui pemanfaatan media pembelajaran sederhana namun efektif, sehingga kualitas pembelajaran IPAS dapat terus ditingkatkan.

## 3. Rekomendasi bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas subjek dan cakupan sekolah agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat memperpanjang durasi penerapan media pembelajaran serta menggunakan variasi instrumen, seperti soal uraian atau observasi proses belajar, untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai kemampuan menganalisis siswa. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji penggunaan media *flashcard* pada materi IPAS lainnya atau pada aspek kemampuan kognitif yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. I., & Rokhmaniyah, N. (2024). Penerapan Model Scramble dengan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Fiksi. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 621–627.
- Adi, D. (2025). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal berbasis hots (. 10(September).
- Adi, I. G., Putra, S., Riastini, P. N., & Jayanta, I. N. L. (2024). Higher Order Thinking Skill Instrument for Science Subject in Sixth Grade of Elementary School. 7(2), 297–304.
- Aeni, N., Kuningan, U., Taufik, A., Matematika, P., Kuningan, U., & Sahunah, U. (n.d.). Efektivitas Media Flashcard Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Dengan Pendekatan Problem Based Learning Di Sd Negeri Mundu 01. 2, 308–313.
- Afiah, N., & Purwati, R. (2021). Optimalisasi Flashcard untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Flashcard Optimization For Motivation To Learn Science In Primary Education. 11, 232–251.
- Akbar, Rizalul, M. (2022). Flash Card Sebagai Media Pembelajaran. In *Haura Utama* (Issue July). [https://www.researchgate.net/publication/362333534\\_Flash\\_Card\\_sebagai\\_Media\\_Pembelajaran\\_dan\\_Penelitian](https://www.researchgate.net/publication/362333534_Flash_Card_sebagai_Media_Pembelajaran_dan_Penelitian)
- Akbar, M. R., Hanafi, S. H., & Widayati, U. (2024). Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif dalam Pemanfaatannya pada Pembelajaran yang Berintegrasi pada Budaya Lokal ( Leksikon Kuliner Bima ). 4, 1405–1417.
- Apriani, H., Affandi, L. H., & I. (2022). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal HOTS pada muatan IPS kelas V SDN 1 Gapuk. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Ariswari, N., Zulysa, D., Dhori, M., Agama, I., & Pagar, I. (2025). Contextual and Project-Based Learning in IPAS Instruction within the Merdeka Curriculum : A Case Study at MI Al-Azhar Muara Pinang. 5(1), 31–43. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270.5>
- Astuti, E. M. W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kompleks Ikip. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1). [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/41091-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/41091-Full_Text.pdf)

- Astuti, W., & Yanti, R. (2023). Media Pembelajaran Kreatif sebagai Pendorong Motivasi Belajar Siswa. *Renjana Pendidikan Dasar*, 4(1), 32–42. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/renjana/article/download/2470/1518>
- Darmawan, N. H., Hilmawan, H., & Prihan, L. I. (2023). Pengembangan modul pembelajaran IPA sekolah dasar berbasis higher order thinking skills (HOTS). 06(04), 721–733.
- Dr. Hasnul Fikri, M. P., & Ade Sri Madona, S.Pd., M. P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.
- Evitasari, A. D. (2025). Penerapan Pembelajaran Ipa Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. 08(April), 1–15.
- Faizah, N. I. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Di Mi Muhammadiyah Kalipetung Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas.
- Fatmawati, T., & Jaya, A. (2025). Transformasi Pendidikan Dasar melalui Kurikulum Merdeka : Analisis Dampak pada Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. 7, 14–30. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v7i1.811>
- Ferdiansyah. (2023). <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK> Vol.12 No.1, Januari 2023. 12(1).
- Fitrah Azzahra, A. (2025). Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Iii Di Min 1 Bolaang Mongondow Timur.
- Fitriani, R., & Lestari, S. (2022). Pembelajaran Multisensori melalui Media Kartu pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 4(2), 88–96. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/7760/6920>
- Gunartha, I. W. (2024). Widyadari Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Era Global Abad Ke-21 Marzano dan Pickering ( 1997 ) dalam buku pedoman penilaian Higher. 25(1). <https://doi.org/10.59672/widyadari.v25i1.3660>
- Guru, P., Dasar, S., Jakarta, U. N., Pembelajaran, M., & Indonesia, B. (2023). Pengembangan Media E-Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. 8(2), 187–194.
- Gusti, I., Putu, A., & Wulandari, A. (2021). Kajian Mengenai Kemampuan Analisis Siswa Ditinjau Dari New Taxonomy Marzano Sebagai Dasar Pengembangan Model Pembelajaran. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 11(2), 144–150.

- Halimah, N., Rahmawati, F., & Nasution, L. (2023). Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Klasifikasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*.
- Halimah, S., Dewi, K., & Maryati, L. (2023). Pengembangan media kartu visual manipulatif untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 112–123. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpdk/article/view/52345>
- Hanani, S., Badruttamam, C. A., & Mufidah, N. Z. (2025). *Analisis kemampuan*. 10.
- Hapsari, T., Pramesti, B., Heru, H., Suryanti, S., & Mustofa, M. (2023). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal High Order Thinking Skills ( HOTS ) pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Madyotaman No . 38 Surakarta Tahun Pelajaran 2022 / 2023*. 7, 17477–17483.
- Hidayah, L., & Fauziah, S. (2023). Aksesibilitas Media Pembelajaran Berukuran Kecil bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 14–25. <https://jurnal.univpgrilembang.ac.id/index.php/JIP/article/download/8923/4444>
- Huda, U. N. (2023). *Pengaruh Media Flashcard terhadap Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 2(2), 50–56.
- Indiyana, et all. (2024). Analisis Kemampuan Higher Order Thinking Skills (Hots) Dalam Pembelajaran Ipa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 3659–3669. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13905>
- Jayanti, N. D., Mallawi, I., & Soehartini. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kuncen Kota Madiun. *Pgsd*, 5(2), 2614–2722.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka Jenjang SD*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Krisdiana, M., Jamaludin, U., Studi, P., Dasar, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil*. 10, 341–354.

- Maisa. (2024). *Jurnal Citra Magang dan Persekolahan*. 2, 487–492.
- Maulana, A., & Dini, R. (2023). Kualitas Desain Visual Media Kartu Mini dalam Pembelajaran. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 9(2), 61–72. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp/article/download/64112/23704>
- Misbahul, S., Gumawang, U., Jl, B., Desa, I., & Merah, T. (n.d.). *Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati Abstrak*. 162–175.
- Nisa Dzakia, Diana Ermawati<sup>2</sup>, L. A. R. (2024). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah*. 6(2), 963–975.
- Nugraha, A., & Maulida, R. (2023). Pengaruh Media Belajar Portabel terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUDIKA)*, 8(1), 55–64. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/judika/article/download/8685/3331>
- Nurhayati, S., & Pratiwi, D. (2023). Efektivitas Media Kecil dan Sederhana dalam Pembelajaran Kooperatif. *Scholaria: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 21–30. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/scholaria/article/download/3659/2400>
- Nurwulandari, I. (2023). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Urnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September).
- Permatasari, A. (2025). *Analisis Pengembangan Kurikulum Mikro Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. 13.
- Pirnasa, S. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III SD Bani Saleh III Bekasi Barat*.
- Pramana, S., & Dewi, A. R. (2023). Efektivitas Media Kartu Portabel dalam Meningkatkan Retensi Belajar Siswa. *Jurnal Pendas Mahakam*. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/3712>
- Prya Aprilia Qomisatun, Asrial, I. S. P. (2025). *Meningkatkan kemampuan pemahaman konsep ipas menggunakan model pembelajaran*. 10.
- Putra, G., & Antari, N. (2022). Daya Tahan Media Cetak dalam Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi*, 7(1), 144–153. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/50723/23722>

- Putri, N., Ardhana, D., & Wulandari, T. (2024). Desain media mini-card berwarna cerah untuk meningkatkan engagement belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 5(1), 22–34. <https://jimedu.unesa.ac.id/index.php/jimp/article/view/55672>
- Putri, R., Amelia, R., & Hidayat, A. (2024). Pengembangan Media Mini-Card Portabel untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. <https://jipd.upi.edu/index.php/jipd/article/view/2219>
- Rahmanita, B. N., & Majdi, L. M. (2023). Analisis penerapan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11904>
- Rahmayani, S., Nasution, Y., Masri, L., Angin, P., Hatmi, E., Parluhutan, H., & Medan, U. N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 101775 Sampali. 5(1).
- Safitri, W., & Dewi, R. (2023). Efektivitas Media Kartu dalam Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 50–61. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/jurnalpgsd/article/download/15574/6629>
- Sastri Nurdila, Muhsana El Cintami Lanos, I. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard digital Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Matapelajaran Ipas Kelas Iv Sd. 10(September).
- Setiyani, S., & Sumarno, S. (2022). Efektivitas penggunaan media flashcard terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(3), 234. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i3.5123>
- Shoffa, S., Surabaya, U. M., Cholid, F., Dahlan, U. A., & Umar, R. H. (2024). *Buku media pembelajaran* (Issue January).
- Sipahutar, R. S., Basri, A., Sari, S. P., Guru, P., Dasar, S., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2023). Penggunaan Media Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Materi Part Of Body Di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand. 3, 12347–12361.
- Siregar, D., & Putri, N. (2022). Efektivitas Media Belajar Berbasis Kartu pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Edukasi*, 10(2), 121–131. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/edukasi/article/download/6568/3225>

- Studi, P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2023). *Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Ips Di Sd Negeri 4 Metro Pusat Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Ips Di Sd Negeri 4 Metro Pusat.*
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.*
- Sulastri, R., & Komalasari, E. (2022). Seleksi Informasi dalam Media Micro-Card untuk Pembelajaran Efektif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(3), 102–113. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jtp/article/download/1978/1337>
- Wahyuni, S., & Fatimah, N. (2023). Penguatan Retensi Konsep melalui Media Kartu Bergambar pada Siswa SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–56. <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/download/26279/13689>
- Widyaningsih, E., & Herlina, S. (2022). Kesesuaian Media Kartu untuk Pembelajaran Konsep Ringkas pada Siswa SD. *Jurnal PGMI*, 8(2), 75–87. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/jurnalpgmi/article/download/4732/2049>
- Widyawati, L., & Mardia, A. (2023). Interactive small-card media untuk melatih kemampuan analitis siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Sains*, 11(1), 45–58. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jtps/article/view/4392>
- Widyawati, T., & Mardia, M. (2023). Media Kartu Interaktif sebagai Sarana Penguatan HOTS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PAJAR*. <https://ejournal.upp.ac.id/index.php/pajar/article/view/15689>
- Wirani, N. (2023). *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menganalisis Ipa Siswa Kelas V Sd Islam Ar – Rasyid Kec. Sunggal Kab. Deli Serdang.*

# **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

### **Lampiran 1 Hasil Wawancara Guru**

Nama Sekolah : SD Negeri 060870 Medan

Alamat Sekolah : JL. Gunung Krakatu, No. 196 Medan Timur

Nama Guru : Hafny Aristanti S.Pd.

Kelas : III B SD Negeri 060870 Medan

Peneliti : Assalamualaikum bu, Izin bu, perkenalkan nama saya Cut Azzahra Amelia mahasiswa UMSU Prodi PGSD. Maksud kedatangan saya kesini adalah untuk meminta izin ibu melakukan wawancara dan observasi mengenai pembelajaran IPAS. Apakah ibu berkenan bu?”

Wali Kelas : “Silahkan, tentunya saya berkenan sekali”

Peneliti : “saya ingin memperdalam lagi tentang bagaimana kemampuan menganalisis siswa terutama dalam pembelajaran IPAS bu. Izin bu apakah sebelumnya dalam merangsang kemampuan menganalisis siswa pada mata Pelajaran IPAS ibu ada menggunakan media pembelajaran tidak?”

Wali kelas: “untuk mengenai media ketika pembelajaran IPAS biasanya saya hanya menggunakan buku saja, karena buku sekarang sudah cukup lengkap dan mudah dipahami siswa. Tetapi terkadang saya menggambarkan ulang dipapan tulis contoh gambar yang ada dibuku dan menjelaskannya langsung dengan gambar yang saya buat sendiri dipapan tulis”.

Peneliti: “lalu bu, bagaimana cara ibu, melihat perkembangan kemampuan menganalisis siswa dalam pembelajaran IPAS dengan penggunaan media konvensional bu?”

Wali Kelas: "Perkembangannya ada, meski bertahap dan tidak maksimal. Dengan buku saja sebenarnya mereka bisa belajar dasar-dasarnya. Tetapi untuk mengembangkan kemampuan analisis yang lebih tinggi, saya rasa memang perlu media yang lebih variatif. Itulah sebabnya saya biasanya menambah dengan tanya jawab, diskusi ringan, atau tugas pengamatan sederhana."

Peneliti: "Jadi bu, saya berencana melakukan penelitian dengan menggunakan media penelitian saya yaitu *flashcard berbentuk gantungan kunci*. Jadi bu, *flashcard* berbentuk gantungan kunci adalah media pembelajaran berupa kartu-kartu kecil yang berisi gambar atau informasi singkat, bu. Kartu-kartu ini disatukan menggunakan ring seperti gantungan kunci, sehingga tidak tercecer dan mudah dibolak-balik. Bentuknya praktis, bu, karena ukurannya kecil dan bisa dibawa ke mana saja. Setiap kartu biasanya memuat satu konsep sederhana, misalnya pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata. Dengan model gantungan kunci ini, siswa bisa lebih mudah belajar secara bertahap dengan membuka kartu satu per satu. Media ini juga membantu guru saat menjelaskan materi karena lebih ringkas dan menarik perhatian siswa."

Wali kelas: "Wah cukup menarik ya, kira kira apakah media itu dibagikan secara individual atau kelompok?"

Peneliti: "Mediannya saya bagikan secara individual bu, jadi masing masing anak mendapatkan media *flashcard* berbentuk gantungan kunci ini. Sebelumnya bu, seperti yang disampaikan kepala sekolah bahwa siswa baru saja selesai melaksanakan ujian tengah semester, jadi boleh tidak bu saya melihat nilai siswa terutama dalam mata Pelajaran IPAS bu?"

Wali kelas: “Tentu saja boleh sekali cut, tetapi ada beberapa siswa ni yang nilainya tidak mencukupi KKM”

Peneliti: “Kalau boleh tau KKM nya berapa ya bu?”

Wali kelas: “KKM kita untuk mata Pelajaran IPAS 70, disini siswanya berjumlah 23 orang yang nilainya 91-100 sebanyak 3 siswa, 81-90 sebanyak 4 siswa, 70-80 sebanyak 5 siswa dan yang dibawah KKM sebanyak 11 siswa. Bisa kita katakan bahwa hampir setengah kelas ya tidak mencapai KKM pada ujian IPAS ini”.

Peneliti: “Baik bu, mungkin ini saja yang dapat saya tanyakan, terimakasih atas semua informasinya bu”.

Wali Kelas: “Sama-sama”

## Lampiran 2 Instrumen Soal Tes Kelas IV

1. Kupu-kupu termasuk kelompok hewan...



- a. Vertebrata
  - b. Invertebrata
  - c. Mamalia
  - d. Amfibi
2. Manakah hewan berikut yang termasuk vertebrata?
    - a. Cacing
    - b. Burung
    - c. Belalang
    - d. Ulat
  3. Ciri khusus yang dimiliki hewan vertebrata adalah...
    - a. Tidak punya tulang
    - b. Tubuh lunak
    - c. Memiliki tulang belakang
    - d. Bertubuh kecil
  4. Setelah mengamati beberapa hewan seperti kucing, kambing, dan ayam, kesimpulan yang benar adalah...
    - a. Semua hewan itu tidak punya kaki
    - b. Semua hewan itu invertebrata
    - c. Semua hewan itu vertebrata
    - d. Semua hewan itu hidup di air
  5. Andi mengatakan bahwa "Laba-laba adalah vertebrata karena berkaki banyak." Kesalahan Andi adalah...
    - a. Vertebrata tidak punya kaki
    - b. Jumlah kaki tidak menentukan vertebrata
    - c. Vertebrata harus hidup di air
    - d. Semua hewan berkaki banyak vertebrata
  6. Pasangkan deskripsi berikut: Hewan yang memiliki cangkang keras dan tidak memiliki tulang belakang adalah...
    - a. Siput
    - b. Sapi
    - c. Kucing
    - d. Kodok
  7. Manakah kelompok hewan yang semuanya invertebrata?
    - a. Ikan, katak, dan ular
    - b. Kupu-kupu, cacing, dan laba-laba
    - c. Ayam, kucing, dan kambing
    - d. Burung, ikan, dan kura-kura
  8. Ciri khusus ikan yang membuatnya termasuk vertebrata adalah...
    - a. Tidak memiliki sirip
    - b. Memiliki insang dan tulang belakang
    - c. Tubuh lunak
    - d. Tidak punya mata
  9. Setelah mempelajari beberapa jenis serangga, siswa dapat menyimpulkan bahwa serangga...
    - a. Memiliki 6 kaki
    - b. Tidak punya sayap
    - c. Semua hidup di air
    - d. Termasuk vertebrata
  10. Pernyataan berikut salah, yaitu...
    - a. Ikan termasuk vertebrata
    - b. Gajah memiliki tulang belakang
    - c. Cacing adalah vertebrata
    - d. Belalang tidak memiliki tulang

belakang

11. Hewan berikut yang memiliki tulang belakang adalah...

- a. Ulat
- b. Sapi
- c. Semut
- d. Kupu-kupu

12. Kelompok hewan berikut yang benar adalah...

- a. Vertebrata: ayam, ikan, kucing
- b. Vertebrata: cacing, lebah, katak
- c. Invertebrata: burung, ular, kelinci
- d. Invertebrata: kura-kura, buaya, ayam

13. Ciri khusus invertebrata adalah...

- a. Memiliki tulang punggung
- b. Memiliki kerangka dalam
- c. Tidak memiliki tulang belakang
- d. Semua makan rumput

14. Dari contoh hewan seperti cacing, ubur-ubur, dan siput, kesimpulan yang tepat adalah...

- a. Semua termasuk vertebrata
- b. Semua tidak memiliki tulang belakang
- c. Semua hidup di darat
- d. Semua memiliki sayap

15. Rina mengelompokkan ayam sebagai invertebrata. Kesalahannya adalah karena...

- a. Ayam tidak hidup di darat
- b. Ayam memiliki tulang belakang
- c. Ayam tidak bisa terbang
- d. Ayam bertelur

16. Hewan berikut termasuk invertebrata adalah...

- a. Kuda
- b. Sapi

c. Laba-laba

d. Ayam

17. Hewan berikut yang termasuk golongan vertebrata adalah...

- a. Katak
- b. Belalang
- c. Gurita
- d. Nyamuk

18. Ciri yang *tidak* dimiliki oleh vertebrata adalah...

- a. Tulang belakang
- b. Kerangka tubuh
- c. Otot yang kuat
- d. Tubuh tanpa tulang

19. Dari beberapa contoh hewan bertulang belakang seperti sapi, kambing, dan kuda, dapat disimpulkan bahwa...

- a. Semua hewan tersebut hidup di laut
- b. Semua termasuk mamalia
- c. Semua tidak memiliki tulang
- d. Semua termasuk invertebrata

20. Pernyataan yang benar untuk memperbaiki kesalahan berikut: "Kupu-kupu adalah vertebrata karena bisa terbang."

- a. Bisa terbang tidak menentukan vertebrata
- b. Semua hewan terbang termasuk vertebrata
- c. Vertebrata tidak bisa terbang
- d. Kupu-kupu memiliki tulang belakang kecil

**Lampiran 3. Nilai Sumatif tengah Semester Kelas III B**

<b>HASIL NILAI SUMATIF TENGAH SEMESTER GANJIL (STS) 2025/2026</b>		
<b>NO</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>IPAS</b>
1	Aditya Prayoga	64
2	Adelia Faranisa Azni	90
3	Ahmadi Nedaz Azzaniy M.	84
4	Aisyah Octaviani	96
5	Aqib Al-Rasyid	57
6	Azkie Hufairah Irawan	53
7	Alif Al-Afgan Pardede	80
8	Fatih Al-Farizi Aritonang	80
9	Khanza Azzahra	67
10	M. Rafa Aditya	70
11	Maulana Malik Ibrahim	56
12	Nadila Azahra Hasibuan	52
13	Naura Artha Widya	86
14	Rahandika Sakhi	53
15	Ray Baswara Sembiring	44
16	Rizky Ar-Rasyid	83
17	Salsabila Nadhifa	70
18	Satria Dwi Novandra	80
19	Siti Annisa Azzahra	57
20	Sophia Khanza Siregar	96
21	Tengku Adam Al Fathir	52
22	Shoffiyyah Athilah	94
23	Rafania Razita	67

Keterangan:

91-100 : 3 Siswa

81-90 : 4 Siswa

71-80 : 3 siswa

<70 : 13 Siswa

#### Lampiran 4. Dokumentasi



**Wawancara dengan Guru Kelas III B**



**Pemberian Instrumen Tes Awal diKelas IV**



**Pemberian Pretest diKelas III A**



**Pemberian Pretest diKelas III B**



**Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media diKelas III A**



**Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard diKelas III B**

## Lampiran 5. Modul Ajar Kelas Eksperimen

### MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

#### A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Kode ATP Acuan	-
Penyusun	Cut Azzahra Amelia
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B/III
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Elemen	Pengelompokkan hewan vertebrata dan invertebrata
Capaian Pembelajaran	Peserta didik dapat menganalisis, membedakan dan mengelompokkan ciri-ciri utama hewan vertebrata dan invertebrata serta memberikan contoh dari masing-masing kelompok.
Kompetensi Awal	Peserta didik sudah dapat memahami konsep dasar tentang makhluk hidup, termasuk ciri-ciri makhluk hidup secara umum dan cara mengamati serta mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri tersebut.
Alokasi Waktu	2JP (2x 35 Menit)
Dimensi Profil Kelulusan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keimanan dan ketaqwaan terhadap tuhan yang Maha Esa</li> <li>• Penalaran kritis</li> <li>• Kemandirian</li> <li>• Kreativitas</li> <li>• Kolaborasi</li> <li>• Kewarganegaraan</li> <li>• Komunikasi</li> <li>• Kesehatan</li> </ul>
Target Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reguler</li> </ul>
Mode Pembelajaran	Tatap muka, 23 Peserta didik
Pendekatan Pembelajaran	Pendekatan TaRL ( <i>Teaching at the Right Level</i> )
Model Pembelajaran Yang Digunakan	<i>Problem Based Learning</i> (PBL)

Metode Pembelajaran	Tanya jawab, Diskusi, Presentasi, Penugasan
Sarana dan Prasarana	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sumber Belajar: Buku paket, Bahan ajar, Internet</li> <li>Media Pembelajaran: PPT, <i>Wordwall</i>, Media konkrit vertebrata dan invertebrata, <i>Flashcard</i></li> <li>Alat: Laptop, Lcd Proyektor, Speaker</li> </ol>
Sumber Belajar	Buku paket dan ppt edukasi mengenai vertebrata dan invertebrata

## B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

<b>TUJUAN PEMBELAJARAN: (TP berdasarkan CP)</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mampu menganalisis ciri-ciri utama hewan vertebrata dan invertebrata dengan benar melalui media <i>flashcard</i> berbentuk gantungan kunci.</li> <li>Peserta didik mampu membedakan hewan vertebrata dan invertebrata berdasarkan karakteristik fisik dan sturuktur tubuh secara sistematis melalau media <i>flashcard</i> berbentuk gantungan kunci.</li> <li>Peserta didik mampu mengelompokkan berbagai hewan kedalam kategori vertebrata dan invertebrata dengan tepat melalui media <i>flashcard</i> berbentuk gantungan kunci.</li> </ol>				
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN:</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>Melalui kegiatan menyimak penjelasan dengan menggunakan powerpoint tentang vertebrata dan invertebrata peserta didik mampu menjelaskan perbedaan vertebrata dan invertebrata serta mengelompokkan sesuai kelompoknya dengan jelas. (C2- Pengetahuan)</li> <li>Melalui kegiatan pengamatan, peserta didik mampu menganalisis perbedaan vertebrata dan invertebrata dengan kreatif. (C4 – Analisis)</li> <li>Melalui kegiatan berdiskusi dan presentasi, peserta didik mampu mempresentasikan hasil diskusi tentang vertebrata dan invertebrata dengan percaya diri. (C2)</li> </ol>				
<b>PEMAHAMAN BERMAKNA:</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mampu untuk memahami materi mengenai vertebrata dan invertebrata.</li> </ol>				
<b>PERTANYAAN PEMANTIK:</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>Gambar apakah ini?</li> <li>Menurut kamu, apakah cacing dan burung sama atau berbeda?</li> </ol>				
<b>RENCANA ASESMEN:</b>				
Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik

Melalui kegiatan menyimak penjelasan guru dengan menggunakan powerpoint tentang vertebrata dan invertebrata, peserta didik mampu menjelaskan perbedaan vertebrata dan invertebrata dan mengelompokkannya dengan jelas. (C2-Pengetahuan).	Kognitif	Tes	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
Melalui kegiatan pengamatan gambar, peserta didik mampu menganalisis perbedaan vertebrata dan invertebrata dengan kreatif. (C4)	Kognitif	Tes	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
Melalui kegiatan presentasi, peserta didik mampu mempresentasikan mengenai vertebrata dan invertebrata dengan percaya diri. (C2)	Keterampilan sikap	Non tes	Rubrik	Unjuk kerja

### C.URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Kegiatan	Muatan Inovatif (TPACK, Profil Pancasila, 4C)	Estimasi Waktu
Pendahuluan	1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.	Keimanan dan keatqwaan terhadap tuhan yang Maha Esa	5 Menit
	2. Peserta didik ditanyakan kabar dan dicek kehadirannya oleh guru	Disiplin	

	3. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu “ Halo-Halo Bandung”	Kewarganegaraan	
	4. Peserta didik dan guru melakukan <i>ice breaking</i> sebelum masuk ke materi pembelajaran		
	5. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru: a. Gambar apakah ini? b. Menurut kamu, apakah cacing dan burung sama atau berbeda?	Kemandirian, <i>Critical thinking</i>	
	6. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan in.	<i>Communication</i>	
Kegiatan Inti	<b>Sintak 1 : Orientasi peserta didik pada masalah</b>		50 menit
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru: a. Hewan apa saja yang sering kamu lihat di sekitar rumah atau sekolah?	<i>Critical thinking</i>	
	2. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai: “ pernahkah kamu berpikir, mengapa tubuh cacing bisa lentur sedangkan tubuh kucing lebih kaku dan bisa berdiri tegak?” 3. Peserta didik menyimak guru saat menyampaikan dan menayangkan power point yang berkaitan dengan vertebrata dan		

	invertebrata setelah itu guru membagikan media <i>flashcard</i> berbentuk gantungan kunci.		
	<p>4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang vertebrata dan invertebrata berdasarkan detail pada <i>flashcard</i> berbentuk gantungan kunci setelah itu guru memberikan beberapa pertanyaan:</p> <p>a. Apa ciri utama yang membedakan hewan vertebrata dan invertebrata?</p> <p>b. Jika kamu melihat seekor siput, ke kelompok manakah hewan itu termasuk?</p> <p>c. Setelah menyimak penjelasan adakah informasi baru tentang vertebrata dan invertebrata yang belum kamu pahami?</p>	<i>Critical thinking</i>	
	5. Peserta didik menjawab <i>wordwall</i> tentang vertebrata dan invertebrata yang ditampilkan guru di proyektor	<i>Critical thinking</i>	
	<b>Sintak 2 : Mengorganisasi peserta didik</b>		
	6. Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik bahwa kegiatan pembelajaran akan dilakukan secara berkelompok dan peserta didik dibagi menjadi beberapa	<i>PK, Collaboration</i>	

	kelompok berdasarkan kesiapan belajar		
	<p>7. Peserta didik diberikan oleh guru LKPD pada setiap kelompok</p> <p>a. Kelompok 1: Peserta didik membedakan hewan vertebrata dan invertebrata dan menganalisis kesalahan dalam pengelompokkan sesuai dengan <i>flashcard</i> berbentuk gantungan kunci yang diberikan.</p> <p>b. Kelompok 2&amp;3: Mengelompokkan hewan vertebrata dan invertebrata serta menyimpulkan ciri umum vertebrata dan invertebrata berdasarkan beberapa contoh hewan yang ditampilkan melalui media <i>flashcard</i> berbentuk gantungan kunci.</p> <p>c. Kelompok 4: Menentukan ciri khusus yang membedakan vertebrata dan invertebrata berdasarkan detail pada <i>flashcard</i> berbentuk gantungan kunci.</p>	<i>Critical thinking, Collaboration</i>	
	8. Peserta didik diberikan arahan oleh guru tentang		

	kerja kelompok yang akan dilakukan		
	<b>Sintak 3 : Membimbing peserta didik</b>		
	<p>9. Guru memberikan arahan kepada peserta didik mengenai tugas kelompok yang akan dikerjakan.</p> <p>a. Kelompok 1 : Guru memberikan LKPD kepada peserta didik dan memeberikan arahan dan penjelasan cara pengerjaan soal mengenai perbedaan hewan vertebrata dan invertebrata serta menganalisis kesalahan dalam pengelompokkan sesuai dengan <i>flashcard</i> berbentuk gantungan kunci yang diberikan</p> <p>b. Kelompok 2&amp;3 :Guru membagikan LKPD dan memberikan arahan dan bimbingan terkait dengan pengelompokkan hewan vertebrata dan invertebrata serta menyimpulkan ciri umum vertebrata dan invertebrata berdasarkan beberapa contoh hewan yang ditampilkan melalui media <i>flashcard</i> berbentuk gantungan kunci.</p> <p>c. Kelompok 4: Guru membagikan LKPD dan memberikan arahan dan bimbinga terkait</p>	<i>Critical thinking</i>	

	<p>penentuan ciri khusus yang membedakan vertebrata dan invertebrata berdasarkan detail pada <i>flashcard</i> berbentuk gantungan kunci.</p> <p>10. Peserta didik bersama kelompok mendiskusikan LKPD yang diberikan oleh guru</p>		
	<p>11. Pada saat yang sama, guru melakukan penilaian proses untuk mengambil penilaian kinerja ketika peserta didik melakukan pekerjaan secara berkelompok</p>		
	<p>12. Peserta didik menuliskan jawaban pada lembar LKPD yang telah disediakan oleh guru.</p>	<i>Critical thinking</i>	
	<p>13. Peserta didik didampingi guru dalam proses diskusinya</p>	<i>Collaboration</i>	
	<b>Sintak 4 : Mengembangkan dan menyajikan karya</b>		
	<p>14. Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas sesuai urutan.</p>	<i>Critical thinking, Collaboration</i>	
	<p>15. Peserta didik melakukan presentasi sesuai dengan urutan kelompok yang dipilih oleh guru secara acak. Pada saat yang sama guru melakukan penilaian untuk mengambil penilaian</p>	<i>PK Communication</i>	

	sikap ketika peserta didik melakukan presentasi.		
	<b>Sintak 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>		
	16. Peserta didik melakukan evaluasi pekerjaan kelompok bersama guru.		
	17. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran bersama-sama		
	18. Peserta didik melakukan <i>ice breaking</i> dibimbing oleh guru.		
Penutup	1. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang telah diberikan oleh guru melalui <i>powerpoint</i> .	<i>TK – critical thinking</i>	10 Menit
	2. Peserta didik Bersama guru menyimpulkan manfaat media <i>flashcard</i> berbentuk gantungan kunci dalam menganalisis pengelompokkan hewan vertebrata dan invertebrata.	<i>Communication</i>	
	3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana pembelajaran hari ini?</li> <li>• Apakah materi tersebut mudah untuk dipahami?</li> </ul>	<i>Communication</i>	
	4. Peserta didik mendengarkan guru dalam memberikan motivasi untuk membangun semangat	<i>CK</i>	

	belajar pada diri peserta didik.		
	5. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup pembelajaran dengan salam.	Beriman dan bertakwa terhadap tuhan YME dan berakhlak mulia	

### C. GLOSARIUM

#### GLOSARIUM

Vertebrata: Kelompok hewan yang memiliki tulang belakang.

Invertebrata: Kelompok hewan yang tidak memiliki tulang belakang.

Menganalisis : Proses memecah suatu hal menjadi bagian-bagian kecil untuk memahami strukturnya, makna, dan hubungannya.

*Flashcard* berbentuk gantungan kunci: Kumpulan kartu belajar berukuran kecil yang disatukan oleh cincin atau pengait layaknya gantungan kunci

Medan, 4 Februari 2026

Diketahui  
Mahasiswa



Cut Azzahra Amelia

Wali Kelas III B



Hafny Aristanti, S.Pd

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SD Negeri 060870 Medan



## Lampiran 6. Modul Ajar Kelas Kontrol

### MODUL AJAR KELAS KONTROL

#### A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Penyusun	Cut Azzahra Amelia
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B/III
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Elemen	Pengelompokkan hewan vertebrata dan invertebrata
Capaian Pembelajaran	Peserta didik dapat menganalisis, membedakan, dan mengelompokkan ciri-ciri utama hewan vertebrata dan invertebrata serta memberikan contoh dari masing-masing kelompok.
Kompetensi Awal	Peserta didik sudah dapat memahami konsep dasar tentang makhluk hidup, termasuk ciri-ciri makhluk hidup secara umum dan cara mengamati serta mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri tersebut.
Alokasi Waktu	2JP (2 x 35 Menit)
Dimensi Profil Kelulusan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keimanan dan ketaqwaan terhadap tuhan yang Maha Esa</li> <li>• Penalaran kritis</li> <li>• Kemandirian</li> <li>• Kreativitas</li> <li>• Kolaborasi</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kewarganegaraan</li> <li>• Komunikasi</li> <li>• Kesehatan</li> </ul>
Target Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reguler (23 peserta didik)</li> </ul>
Model Pembelajaran Yang Digunakan	<p>Model Pembelajaran tatap muka</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Ceramah dan tanya jawab</li> <li>3. Latihan soal</li> <li>4. Diskusi kelas</li> </ol>
Metode Pembelajaran	Pembelajaran Tatap Muka
Sumber Belajar	Buku paket dan LKPD

## B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

<b>KEGIATAN INTI</b>
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu menganalisis ciri-ciri utama hewan vertebrata dan invertebrata dengan benar</li> <li>2. Peserta didik mampu membedakan hewan vertebrata dan invertebrata berdasarkan karakteristik fisik dan sturuktur tubuh secara sistematis</li> <li>3. Peserta didik mampu mengelompokkan berbagai hewan kedalam kategori vertebrata dan invertebrata dengan tepat</li> </ol>
<b>PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
Peserta didik dapat menghubungkan konsep klasifikasi hewan dengan kehidupan nyatanya.
<b>PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar apakah ini?</li> <li>• Menurut kamu, apakah cacing dan burung sama atau berbeda?</li> </ul>
<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<b>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan mengajak siswa berdoa sebelum belajar. <b>(Orientasi)</b></li> </ol>

2. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya:
3. Gambar apakah ini?
4. Menurut kamu, apakah cacing dan burung sama atau berbeda?
5. Guru membuka pelajaran dengan menanyakan pengalaman siswa dalam membedakan di kehidupan sehari-hari.
6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
7. Guru memberikan motivasi dengan menjelaskan bahwa memahami pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata akan berguna di kehidupan  
**(Motivasi)**

### **Kegiatan Inti**

#### **Ceramah dan tanya jawab (15 menit)**

6. Guru menjelaskan perbedaan hewan vertebrata dan invertebrata
7. Guru memberikan contoh hewan vertebrata dan invertebrata dengan menggambarkan beberapa hewan dipapan tulis.
8. Guru bertanya kepada siswa tentang contoh lain yang ada di kehidupan sehari-hari

#### **Latihan Soal (15 menit)**

19. Siswa mengerjakan soal latihan individu yang diberikan oleh guru.
20. Guru mengawasi dan membantu siswa yang mengalami kesulitan.

#### **Diskusi Kelas (10 menit)**

1. Siswa yang telah menyelesaikan latihan diminta untuk mempresentasikan jawabannya di depan kelas
2. Guru membimbing diskusi dan mengoreksi jika ada kesalahan.

#### **Penguatan Materi (10 menit)**

4. Guru memberikan soal sederhana dan meminta siswa untuk menyelesaikannya bersama.

#### **Kegiatan Penutup (10 menit)**

1. Guru mengajak siswa menyimpulkan manfaat mengetahui pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata
2. Guru melakukan evaluasi singkat dengan soal reflektif dan latihan tambahan.
3. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran.

### C. Glosarium

Vertebrata: Kelompok hewan yang memiliki tulang belakang.

Invertebrata: Kelompok hewan yang tidak memiliki tulang belakang.

Medan, 4 Februari 2026

Diketahui,  
Mahasiswa

Wali Kelas III B



Cut Azzahra Amelia



Hafny Aristanti, S.Pd

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Negeri 060870 Medan

Medan, 04 Februari 2026  
Kepala UPT SD Negeri No. 060870  
Kecamatan Medan Timur  
  
SRI HARTATI, S.Pd  
NIP. 19690402 199101 2 002

## Lampiran 7. Rangkuman Hasil Nilai Kelas 4

Nama	BUTIR SOAL																				Total	Hasil Akhir
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
AMK	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
AA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	12	60
AZ	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6	30
AKS	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	15	75
CA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	16	80
DA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	90
FMU	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	80
FI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
FTA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16	80
HNA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	15	75
KA	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
MRS	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	9	45
MN	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25
MF	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	14	70
MAR	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	11	55
MHA	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	80
MI	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	15	75
NRH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	16	80
RMK	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
SL	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15	75
ZAJ	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	90
TKA	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	15	15
NILAI RATA-RATA																					14,40	69,31

## Lampiran 8 Instrumen Soal Tes Kelas III

### SOAL TES

#### PENGELOMPOKKAN HEWAN VERTEBRATA DAN INVERTEBRATA

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

#### PETUNJUK:

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.

1. Kupu-kupu termasuk kelompok



hewan...

- |   |  |
|---|--|
| a. Vertebrata   | a. Tidak punya tulang  |
| b. Invertebrata   | b. Tubuh lunak   |
| c. Mamalia  | c. Memiliki tulang belakang  |
| d. Amfibi   | d. Bertubuh kecil  |
| 2. Manakah hewan berikut yang termasuk vertebrata?      | 4. Setelah mengamati beberapa hewan seperti kucing, kambing, dan ayam, kesimpulan yang benar adalah... |
| a. Cacing   | a. Semua hewan itu tidak punya kaki  |
| b. Burung   | b. Semua hewan itu invertebrata  |
| c. Belalang   | c. Semua hewan itu vertebrata  |
| d. Ulat   | d. Semua hewan itu hidup di air  |
| 3. Ciri khusus yang dimiliki hewan vertebrata adalah... |  |

5. Manakah kelompok hewan yang semuanya invertebrata?
- Ikan, katak, dan ular
  - Kupu-kupu, cacing, dan laba-laba
  - Ayam, kucing, dan kambing
  - Burung, ikan, dan kura-kura
6. Ciri khusus ikan yang membuatnya termasuk vertebrata adalah...
- Tidak memiliki sirip
  - Memiliki insang dan tulang belakang
  - Tubuh lunak
  - Tidak punya mata
7. Ciri khusus invertebrata adalah...
- Memiliki tulang punggung
  - Memiliki kerangka dalam
  - Tidak memiliki tulang belakang
  - Semua makan rumput
8. Dari contoh hewan seperti cacing, ubur-ubur, dan siput, kesimpulan yang tepat adalah...
- Semua termasuk vertebrata
  - Semua tidak memiliki tulang belakang
  - Semua hidup di darat
  - Semua memiliki sayap
9. Rina mengelompokkan ayam sebagai invertebrata. Kesalahannya adalah karena...
- Ayam tidak hidup di darat
  - Ayam memiliki tulang belakang
  - Ayam tidak bisa terbang
  - Ayam bertelur
10. Hewan berikut termasuk invertebrata adalah...
- Kuda
  - Sapi
  - Laba-laba
  - Ayam
11. Hewan berikut yang termasuk golongan vertebrata adalah...
- Katak
  - Belalang
  - Gurita
  - Nyamuk
12. Dari beberapa contoh hewan bertulang belakang seperti sapi, kambing, dan kuda, dapat disimpulkan bahwa...
- Semua hewan tersebut hidup di laut
  - Semua termasuk mamalia
  - Semua tidak memiliki tulang
  - Semua termasuk invertebrata
13. Pernyataan yang benar untuk memperbaiki kesalahan berikut: "Kupu-kupu adalah vertebrata karena bisa terbang."
- Bisa terbang tidak menentukan vertebrata
  - Semua hewan terbang termasuk vertebrata
  - Vertebrata tidak bisa terbang
  - Kupu-kupu memiliki tulang belakang

### Lampiran 9. Nilai Mentah Kelas Eksperimen dan Kontrol

#### Nilai Pretest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	BUTIR SOAL													Total	Hasil Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	AP	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	7	53,84
2	AFS	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	53,84
3	ANA	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	3	23,07
4	AO	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	30,76
5	AR	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	7	53,84
6	AHI	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	8	61,53
7	AAP	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	7	53,84
8	FFA	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10	76,92
9	KA	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	4	30,76
10	MRA	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	5	38,46
11	MMI	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	3	23,07
12	NAH	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	4	30,76
13	NAW	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	5	38,46
14	RS	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	4	30,76
15	RBS	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	9	69,23
16	RAR	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	6	46,15
17	SN	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	9	69,23
18	SDN	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	6	46,15
19	SAA	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	8	61,53
20	SKS	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	9	69,23
21	TAF	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	6	46,15
22	SA	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	4	30,76
23	RR	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	8	61,53
NILAI RATA-RATA															6,21	47,82

### Nilai Postest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	BUTIR SOAL													Total	Hasil Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	AP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	10	76,92
2	AFS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	92,30
3	ANA	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	9	69,23
4	AO	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	92,30
5	AR	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	84,61
6	AHI	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10	76,92
7	AAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	100
8	FFA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	92,30
9	KA	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	10	76,92
10	MRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	84,61
11	MMI	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	69,23
12	NAH	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	10	76,92
13	NAW	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	92,30
14	RS	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	84,61
15	RBS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	100
16	RAR	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	84,61
17	SN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	100
18	SDN	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	10	76,92
19	SAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	92,30
20	SKS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	100
21	TAF	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	84,61
22	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	11	84,61
23	RR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	92,30
NILAI RATA-RATA															11,21	86,28

### Nilai Pretest Kelas Kontrol

NO	NAMA	BUTIR SOAL													Total	Hasil Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	UK	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	6	46,15
2	AU	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	23,07
3	AY	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	5	38,46
4	KK	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	5	38,46
5	AZR	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	23,07
6	MD	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	5	38,46
7	RQ	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	5	38,46
8	HA	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	5	38,46
9	FH	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	8	61,53
10	AR	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	7	53,84
11	AL	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	5	38,46
12	N	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	7	53,84
13	GR	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	6	46,15
14	ZY	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	9	69,23
15	AA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	9	69,23
16	RE	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	3	23,07
17	AA	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	6	46,15
18	SA	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	7	53,84
19	SC	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	6	46,15
20	NA	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	7	53,84
21	SR	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4	30,76
22	AK	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	5	38,46
23	DA	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	7	53,84
NILAI RATA-RATA															5,78	44,47

### Nilai Posttest Kelas Kontrol

NO	NAMA	BUTIR SOAL													Total	Hasil Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	UK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	92,30
2	AU	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	84,61
3	AY	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	10	76,92
4	KK	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	11	84,61
5	AZR	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	9	69,23
6	MD	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10	76,92
7	RQ	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	92,30
8	HA	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	61,53
9	FH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	92,30
10	AR	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	76,92
11	AL	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	7	53,84
12	N	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	84,61
13	GR	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10	76,92
14	ZY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	11	84,61
15	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	100
16	RE	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6	46,15
17	AA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	10	76,92
18	SA	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	9	69,23
19	SC	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	11	84,61
20	NA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	10	76,92
21	SR	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	9	69,23
22	AK	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	10	76,92
23	DA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	84,61
NILAI RATA-RATA															10,13	77,92













		Soal_18	Soal_19	Soal_20	Total
Soal_1	Pearson Correlation	.039	.312	.408	.643**
	Sig. (2-tailed)	.865	.157	.059	.001
	N	22	22	22	22
Soal_2	Pearson Correlation	.251	.083	.000	.471*
	Sig. (2-tailed)	.260	.712	1.000	.027
	N	22	22	22	22
Soal_3	Pearson Correlation	.239	.516*	.316	.791**
	Sig. (2-tailed)	.284	.014	.152	.000
	N	22	22	22	22
Soal_4	Pearson Correlation	.300	.649**	.397	.529*
	Sig. (2-tailed)	.174	.001	.067	.011
	N	22	22	22	22
Soal_5	Pearson Correlation	.025	.054	-.397	-.252
	Sig. (2-tailed)	.912	.811	.067	.258
	N	22	22	22	22
Soal_6	Pearson Correlation	. <sup>b</sup>	. <sup>b</sup>	. <sup>b</sup>	. <sup>b</sup>
	Sig. (2-tailed)	.	.	.	.
	N	22	22	22	22
Soal_7	Pearson Correlation	-.069	.056	.365	.463*
	Sig. (2-tailed)	.760	.805	.095	.030
	N	22	22	22	22

Soal_8	Pearson Correlation	.165	.356		.218	.576**
	Sig. (2-tailed)	.463	.104		.329	.005
	N	22	22		22	22
Soal_9	Pearson Correlation	-.251	-.312		-.204	-.271
	Sig. (2-tailed)	.260	.157		.362	.223
	N	22	22		22	22
Soal_10	Pearson Correlation	.378	.000		.636**	.395
	Sig. (2-tailed)	.083	1.000		.001	.069
	N	22	22		22	22
Soal_11	Pearson Correlation	.025	.054		.132	.194
	Sig. (2-tailed)	.912	.811		.557	.386
	N	22	22		22	22
Soal_12	Pearson Correlation	-.134	.505*		.000	.385
	Sig. (2-tailed)	.553	.016		1.000	.077
	N	22	22		22	22
Soal_13	Pearson Correlation	.356	.770**		.471*	.782**
	Sig. (2-tailed)	.104	.000		.027	.000
	N	22	22		22	22
Soal_14	Pearson Correlation	.184	.155		.108	.458*
	Sig. (2-tailed)	.411	.491		.631	.032
	N	22	22		22	22
Soal_15	Pearson Correlation	.251	.542**		.408	.729**
	Sig. (2-tailed)	.260	.009		.059	.000

	N	22	22		22	22
Soal_16	Pearson Correlation	.239	.161		.316	.658**
	Sig. (2-tailed)	.284	.473		.152	.001
	N	22	22		22	22
Soal_17	Pearson Correlation	-.069	.466*		.365	.643**
	Sig. (2-tailed)	.760	.029		.095	.001
	N	22	22		22	22
Soal_18	Pearson Correlation	1	.039		.378	.391
	Sig. (2-tailed)		.865		.083	.072
	N	22	22		22	22
Soal_19	Pearson Correlation	.039	1		.204	.615**
	Sig. (2-tailed)	.865			.362	.002
	N	22	22		22	22
Soal_20	Pearson Correlation	.378	.204		1	.625**
	Sig. (2-tailed)	.083	.362			.002
	N	22	22		22	22
Total	Pearson Correlation	.391	.615**		.625**	1
	Sig. (2-tailed)	.072	.002		.002	
	N	22	22		22	22

### Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.859	13

### Tests of Normality

kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	Pretest A Kontrol	.163	23	.116	.939	23	.169
	Posttest A Kontrol	.207	23	.011	.932	23	.121
	Pretest B Eksperimen	.155	23	.161	.938	23	.165
	Posttest B Eksperimen	.160	23	.130	.920	23	.068

### Test of Homogeneity of Variance

Nilai		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Based on Mean	.522	1	44
	Based on Median	.508	1	44	.480
	Based on Median and with adjusted df	.508	1	38.336	.480
	Based on trimmed mean	.564	1	44	.457

### Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Postest A Kontrol	23	78.00	12.563	2.619
Postest B Eksperimen	23	86.30	9.503	1.982

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Lower	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.522	.474	-2.528	44	.015	-8.304	3.285	-14.924	-1.685
	Equal variances not assumed			-2.528	40.968	.015	-8.304	3.285	-14.938	-1.671

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	23	.39	1.00	.7500	.16386
NGain_Persen	23	39.47	100.00	75.0036	16.38634
Valid N (listwise)	23				

### Lampiran 11. Media Pembelajaran *Flashcard*

**HEWAN VERTEBRATA DAN INVERTEBRATA**

Nama: \_\_\_\_\_  
Kelas: \_\_\_\_\_

**HEWAN VERTEBRATA**

Hewan vertebrata adalah kelompok hewan yang memiliki tulang belakang. Tulang belakang merupakan tulang yang ada di punggung dan membantu tubuh hewan berdiri tegak dan bergerak.

**JENIS-JENIS HEWAN VERTEBRATA**

**Kucing**



Kucing merupakan salah satu hewan vertebrata yang termasuk mamalia (menyusui).

**Burung**



Burung merupakan hewan vertebrata golongan aves yang memiliki bulu dan sayap

**Ular**



Ular merupakan hewan melata dan termasuk kedalam golongan reptil

**Katak**



Katak merupakan Amfibi, yaitu hewan bertulang belakang yang hidup di dua alam

**Ikan**



Ikan termasuk kedalam hewan vertebrata golongan pisces karena memiliki sirip dan insang

**HEWAN INVERTEBRATA**

Hewan invertebrata adalah hewan yang tidak memiliki tulang belakang. Tubuhnya lunak dan beberapa berongga karena tidak memiliki tulang.

**JENIS-JENIS HEWAN INVERTEBRATA**

**Spons laut**



Spons laut merupakan hewan invertebrata karena memiliki pori-pori ditubuhnya

**Ubur - ubur**



Ubur-ubur termasuk hewan invertebrata karena tubuhnya berongga dan tidak memiliki tulang

**Cacing**



Cacing termasuk hewan invertebrata karena tubuhnya lunak dan tidak memiliki tulang

**Cumi - cumi**



Cumi-cumi termasuk hewan lunak karena tubuhnya lembut dan tidak memiliki tulang

**Udang**



Udang termasuk hewan invertebrata yang berkaki ruas karena kakinya tersusun dari beberapa bagian yang berbentuk ruas-ruas.

**Bintang laut**



Bintang laut termasuk hewan invertebrata yang berduri dan permukaan tubuhnya keras

Lampiran 12. Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

pretest eksperimen

**SOAL TES**  
**PENGELOMPOKKAN HEWAN VERTEBRATA DAN INVERTEBRATA**

Nama : Maura  
Kelas : 3B


38,4%

**PETUNJUK:**

- Bacalah setiap soal dengan cermat.
- Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.

5

1. Kupu-kupu termasuk kelompok hewan...



- Vertebrata
- Invertebrata
- Mamalia
- Amfibi

2. Manakah hewan berikut yang termasuk vertebrata?

- Cacing
- Burung
- Belalang
- Ulat

3. Ciri khusus yang dimiliki hewan vertebrata adalah...

- Tidak punya tulang
- Tubuh lunak
- Memiliki tulang belakang
- Bertubuh kecil

4. Setelah mengamati beberapa hewan seperti kucing, kambing, dan ayam, kesimpulan yang benar adalah...

- Semua hewan itu tidak punya kaki
- Semua hewan itu invertebrata
- Semua hewan itu vertebrata
- Semua hewan itu hidup di air

5. Manakah kelompok hewan yang semuanya invertebrata?

- Kan, katak, dan ular
- Kupu-kupu, cacing, dan laba-laba
- Ayam, kucing, dan kambing
- Burung, ikan, dan kura-kura

6. Ciri khusus ikan yang membuatnya termasuk vertebrata adalah...

- Tidak memiliki sirip
- Memiliki insang dan tulang belakang
- Tubuh lunak
- Tidak punya mata

7. Ciri khusus invertebrata adalah...

- Memiliki tulang punggung
- Memiliki kerangka dalam
- Tidak memiliki tulang belakang
- Semua makan rumput

8. Dari contoh hewan seperti cacing, ubur-ubur, dan siput, kesimpulan yang tepat adalah...

- Semua termasuk vertebrata
- Semua tidak memiliki tulang belakang
- Semua hidup di darat
- Semua memiliki sayap

9. Rina mengelompokkan ayam sebagai invertebrata. Kesalahannya adalah karena...

- Ayam tidak hidup di darat
- Ayam memiliki tulang belakang
- Ayam tidak bisa terbang
- Ayam bertelur

10. Hewan berikut termasuk invertebrata adalah...

- Kuda
- Sapi
- Laba-laba
- Ayam

11. Hewan berikut yang termasuk golongan vertebrata adalah...

- Katak
- Belalang
- Gurita
- Nyamuk

12. Dari beberapa contoh hewan bertulang belakang seperti sapi, kambing, dan kuda, dapat disimpulkan bahwa...

- Semua hewan tersebut hidup di laut
- Semua termasuk mamalia
- Semua tidak memiliki tulang
- Semua termasuk invertebrata

13. Pernyataan yang benar untuk memperbaiki kesalahan berikut:  
"Kupu-kupu adalah vertebrata karena bisa terbang."

- Bisa terbang tidak menentukan vertebrata
- Semua hewan terbang termasuk vertebrata
- Vertebrata tidak bisa terbang
- Kupu-kupu memiliki tulang belakang

Lampiran 13. Data Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

pretest kontrol

**SOAL TES**  
**PENGELOMPOKKAN HEWAN VERTEBRATA DAN INVERTEBRATA**


Nama : Aufar  
Kelas : 3A

23,07

**PETUNJUK:**

- Bacalah setiap soal dengan cermat.
- Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.

3

1. Kupu-kupu termasuk kelompok  hewan...

a. Vertebrata  
b. Invertebrata  
c. Mamalia  
 d. Amfibi

2. Manakah hewan berikut yang termasuk vertebrata?

a. Cacing  
b. Burung  
c. Belalang  
d. Ulat

3. Ciri khusus yang dimiliki hewan vertebrata adalah...

a. Tidak punya tulang  
b. Tubuh lunak  
 c. Memiliki tulang belakang  
d. Bertubuh kecil

4. Setelah mengamati beberapa hewan seperti kucing, kambing, dan ayam, kesimpulan yang benar adalah...

a. Semua hewan itu tidak punya kaki  
 b. Semua hewan itu invertebrata  
c. Semua hewan itu vertebrata  
d. Semua hewan itu hidup di air

a. Ayam tidak hidup di darat  
b. Ayam memiliki tulang belakang  
c. Ayam tidak bisa terbang  
 d. Ayam bertelur

10. Hewan berikut termasuk invertebrata adalah...

a. Kuda  
b. Sapi  
c. Laba-laba  
d. Ayam

11. Hewan berikut yang termasuk golongan vertebrata adalah...

a. Katak  
b. Belalang  
c. Gurita  
d. Nyamuk

12. Dari beberapa contoh hewan bertulang belakang seperti sapi, kambing, dan kuda, dapat disimpulkan bahwa...

a. Semua hewan tersebut hidup di laut  
b. Semua termasuk mamalia  
c. Semua tidak memiliki tulang  
 d. Semua termasuk invertebrata

13. Pernyataan yang benar untuk memperbaiki kesalahan berikut: "Kupu-kupu adalah vertebrata karena bisa terbang."

a. Bisa terbang tidak menentukan vertebrata  
 b. Semua hewan terbang termasuk vertebrata  
c. Vertebrata tidak bisa terbang  
d. Kupu-kupu memiliki tulang belakang

4. Manakah kelompok hewan yang semuanya invertebrata?

a. Ikan, katak, dan ular  
b. Kupu-kupu, cacing, dan laba-laba  
 c. Ayam, kucing, dan kambing  
d. Burung, ikan, dan kura-kura

5. Ciri khusus ikan yang membuatnya termasuk vertebrata adalah...

a. Tidak memiliki sirip  
 b. Memiliki insang dan tulang belakang  
c. Tubuh lunak  
d. Tidak punya mata

6. Ciri khusus invertebrata adalah...

a. Memiliki tulang punggung  
b. Memiliki kerangka dalam  
c. Tidak memiliki tulang belakang  
d. Semua makan rumput

7. Dari contoh hewan seperti cacing, ubur-ubur, dan siput, kesimpulan yang tepat adalah...

a. Semua termasuk vertebrata  
b. Semua tidak memiliki tulang belakang  
c. Semua hidup di darat  
d. Semua memiliki sayap

8. Rina mengelompokkan ayam sebagai invertebrata. Kesalahannya adalah karena...

Lampiran 14. Data Nilai *Postest* Kelas Eksperimen

postest eksperimen

SOAL TES  
PENGELOMPOKKAN HEWAN VERTEBRATA DAN INVERTEBRATANama : Naura  
Kelas : 3B

92,30

## PETUNJUK:

- Bacalah setiap soal dengan cermat.
- Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.

1. Kupu-kupu termasuk kelompok



- a. Vertebrata
- b. Invertebrata
- c. Mamalia
- d. Amfibi

2. Manakah hewan berikut yang termasuk vertebrata?

- a. Cacing
- b. Burung
- c. Belalang
- d. Ulat

3. Ciri khusus yang dimiliki hewan vertebrata adalah...

- a. Tidak punya tulang
- b. Tubuh lunak
- c. Memiliki tulang belakang
- d. Bertubuh kecil

4. Setelah mengamati beberapa hewan seperti kucing, kambing, dan ayam, kesimpulan yang benar adalah...

- a. Semua hewan itu tidak punya kaki
- b. Semua hewan itu invertebrata
- c. Semua hewan itu vertebrata
- d. Semua hewan itu hidup di air

hewan...

 Manakah kelompok hewan yang semuanya invertebrata?

- a. Ikan, katak, dan ular
- b. Kupu-kupu, cacing, dan laba-laba
- c. Ayam, kucing, dan kambing
- d. Burung, ikan, dan kura-kura

6. Ciri khusus ikan yang membuatnya termasuk vertebrata adalah...

- a. Tidak memiliki sirip
- b. Memiliki insang dan tulang belakang
- c. Tubuh lunak
- d. Tidak punya mata

7. Ciri khusus invertebrata adalah...

- a. Memiliki tulang punggung
- b. Memiliki kerangka dalam
- c. Tidak memiliki tulang belakang
- d. Semua makan rumput

8. Dari contoh hewan seperti cacing, ubur-ubur, dan siput, kesimpulan yang tepat adalah...

- a. Semua termasuk vertebrata
- b. Semua tidak memiliki tulang belakang
- c. Semua hidup di darat
- d. Semua memiliki sayap

9. Rina mengelompokkan ayam sebagai invertebrata. Kesalahannya adalah karena...

- a. Ayam tidak hidup di darat
- b. Ayam memiliki tulang belakang
- c. Ayam tidak bisa terbang
- d. Ayam bertelur

10. Hewan berikut termasuk invertebrata adalah...

- a. Kuda
- b. Sapi
- c. Laba-laba
- d. Ayam

11. Hewan berikut yang termasuk golongan vertebrata adalah...

- a. Katak
- b. Belalang
- c. Gurita
- d. Nyamuk

12. Dari beberapa contoh hewan bertulang belakang seperti sapi, kambing, dan kuda, dapat disimpulkan bahwa...

- a. Semua hewan tersebut hidup di laut
- b. Semua termasuk mamalia
- c. Semua tidak memiliki tulang
- d. Semua termasuk invertebrata

13. Pernyataan yang benar untuk memperbaiki kesalahan berikut:

- "Kupu-kupu adalah vertebrata karena bisa terbang."
- a. Bisa terbang tidak menentukan vertebrata
  - b. Semua hewan terbang termasuk vertebrata
  - c. Vertebrata tidak bisa terbang
  - d. Kupu-kupu memiliki tulang belakang

Lampiran 15. Data Nilai *Postest* Kelas Kontrol

postest kontrol

SOAL TES  
PENGELOMPOKKAN HEWAN VERTEBRATA DAN INVERTEBRATANama : AUFAR  
Kelas : 3A

84,61

## PETUNJUK:

- Bacalah setiap soal dengan cermat.
- Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.

1. Kupu-kupu termasuk kelompok



- Vertebrata
  - Invertebrata
  - Mamalia
  - Amfibi
2. Manakah hewan berikut yang termasuk vertebrata?
- Cacing
  - Burung
  - Belalang
  - Ulat
3. Ciri khusus yang dimiliki hewan vertebrata adalah...
- Tidak punya tulang
  - Tubuh lunak
  - Memiliki tulang belakang
  - Bertubuh kecil
4. Setelah mengamati beberapa hewan seperti kucing, kambing, dan ayam, kesimpulan yang benar adalah...
- Semua hewan itu tidak punya kaki
  - Semua hewan itu invertebrata
  - Semua hewan itu vertebrata
  - Semua hewan itu hidup di air

hewan...

5. Manakah kelompok hewan yang semuanya invertebrata?
- Ikan, katak, dan ular
  - Kupu-kupu, cacing, dan laba-laba
  - Ayam, kucing, dan kambing
  - Burung, ikan, dan kura-kura
6. Ciri khusus ikan yang membuatnya termasuk vertebrata adalah...
- Tidak memiliki sirip
  - Memiliki insang dan tulang belakang
  - Tubuh lunak
  - Tidak punya mata
7. Ciri khusus invertebrata adalah...
- Memiliki tulang punggung
  - Memiliki kerangka dalam
  - Tidak memiliki tulang belakang
  - Semua makan rumput
8. Dari contoh hewan seperti cacing, ubur-ubur, dan siput, kesimpulan yang tepat adalah...
- Semua termasuk vertebrata
  - Semua tidak memiliki tulang belakang
  - Semua hidup di darat
  - Semua memiliki sayap
9. Rina mengelompokkan ayam sebagai invertebrata. Kesalahannya adalah karena...

- Ayam tidak hidup di darat
  - Ayam memiliki tulang belakang
  - Ayam tidak bisa terbang
  - Ayam bertelur
10. Hewan berikut termasuk invertebrata adalah...
- Kuda
  - Sapi
  - Laba-laba
  - Ayam
11. Hewan berikut yang termasuk golongan vertebrata adalah...
- Katak
  - Belalang
  - Gurita
  - Nyamuk
12. Dari beberapa contoh hewan bertulang belakang seperti sapi, kambing, dan kuda, dapat disimpulkan bahwa...
- Semua hewan tersebut hidup di laut
  - Semua termasuk mamalia
  - Semua tidak memiliki tulang
  - Semua termasuk invertebrata
13. Pernyataan yang benar untuk memperbaiki kesalahan berikut:
- "Kupu-kupu adalah vertebrata karena bisa terbang."
- Bisa terbang tidak menentukan vertebrata
  - Semua hewan terbang termasuk vertebrata
  - Vertebrata tidak bisa terbang
  - Kupu-kupu memiliki tulang belakang

Lampiran 16. Bahan Ajar



**Apa yang dimaksud  
dengan hewan  
vertebrata dan  
invertebrata?**



## Hewan Vertebrata

Hewan vertebrata adalah hewan yang memiliki tulang belakang. Tulang belakang adalah tulang yang ada di punggung dan membantu tubuh hewan berdiri tegak dan bergerak.

## Ciri Ciri Vertebrata

- Memiliki tulang belakang
- Memiliki kepala, badan, dan anggota gerak (seperti kaki atau sirip)
- Bernapas dengan paru-paru atau insang Ada yang hidup di air, darat, atau keduanya

# Contoh Hewan Vertebrata



Katak



Ular



Ikan



Burung



Ayam



## Hewan Invertebrata

Hewan invertebrata adalah hewan yang tidak memiliki tulang belakang. Jadi, berbeda dengan hewan vertebrata, tubuh hewan invertebrata biasanya lebih lunak atau kecil.

### Ciri Ciri Invertebrata

- Tidak punya tulang belakang
- Ukurannya biasanya kecil Ada yang punya cangkang (seperti siput dan kerang)
- Banyak yang hidup di air atau tanah
- Tubuhnya bisa lunak atau punya kulit keras di luar (seperti serangga)

# Contoh Hewan Invertebrata



Ubur-Ubur



Laba-Laba



Nyamuk



Kupu-Kupu



Siput

## Ayo Berlatih !

### Soal Cerita 1

Dihalaman sekolah, Rani dan teman-temannya mengamati beberapa hewan. Mereka melihat kucing, ikan, ayam, cacing, dan siput.

Rani ingin mengelompokkan hewan-hewan tersebut berdasarkan ada atau tidaknya tulang belakang.

Pertanyaan:

1. Kelompokkan hewan-hewan tersebut ke dalam hewan vertebrata dan hewan invertebrata.
2. Jelaskan alasan pengelompokan yang kamu buat berdasarkan ciri tubuh masing-masing hewan.

### Soal Cerita 2

Pak Guru membawa beberapa gambar hewan ke kelas. Gambar tersebut menunjukkan katak, burung, kupu-kupu, udang, dan ular.

Siswa diminta mengelompokkan hewan-hewan tersebut agar lebih mudah mempelajari ciri-cirinya.

Pertanyaan:

1. Tentukan hewan mana saja yang termasuk vertebrata dan invertebrata.
2. Jika udang tiba-tiba ditemukan memiliki tulang belakang, apakah kupu-kupu masih termasuk invertebrata? Jelaskan pendapatmu

## Lampiran 17. Surat Permohonan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KIP/PT/00/2022  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 171/II.3-AU/UMSU-02/F/2026  
 Lamp : ---  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 30 Rajab 1447 H  
 19 Januari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Negeri 060870 Medan  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Cut Azzahra Amelia**  
 N P M : 2202090005  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum



Dekan  
  
 Dra. Hj. Samsurnita, M.Pd.  
 NIP. 0684066701  


## Lampiran 18. Surat Balasan Penelitian



**PEMERINTAH KOTA MEDAN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 060870**



Alamat : Jl. Gunung Krakatau No. 196 Kel.Pulo Brayon Darat I Kec. Medan Timur

### SURAT KETERANGAN

No.422/144/SDN-70/II/2026

Sehubungan dengan surat dari UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA "FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN" : Nomor. 1011/11.3-AU/UMSU-02/F/2026 ; Hal : Permohonan Izin Riset , maka Kepala Sekolah UPT SD Negeri 060870 , Jln Gunung Krakatau No 196,Kec Medan Timur dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini :

Nama : Cut Azzahra Amelia  
NPM : 2202090005  
Progran Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar telah melakukan Riset di UPT SD Negeri 060870 di Jl. Gunung Krakatau No 196, Kec, Medan Timur, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul : Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Berbentuk Gantungan Kunci terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS siswa Kelas III SDN 060870 Medan

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperti nya.

Medan, 04 Februari 2026  
Kepala UPT SD Negeri No. 060870  
Kecamatan Medan Timur

  
SRI HARTATI, S.Pd  
NIP. 19690402 199101 2 002

## Lampiran 19. Form K1

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Cut Azzahra Amelia

N P M : 2202090005

Program Studi : PGSD

Kredit Kumulatif : 120

IPK = 3,92

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> Berbentuk Gantungan Kunci terhadap Kemampuan Menganalisis Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan	
	Pengaruh Pendekatan <i>Concrete Representational Abstract</i> (CRA) dengan Media Rumah Adat Aceh terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang pada Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Audio terhadap Pemahaman Isi Cerpen Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



Cut Azzahra Amelia

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 20. Form K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

*Assalamu 'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Cut Azzahra Amelia  
NPM : 2202090005  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

**"Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci terhadap Kemampuan Menganalisis Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan"**

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu.

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 Oktober 2025  
Hormat Pemohon,

  
Cut Azzahra Amelia

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :  
- Untuk Dekan / Fakultas  
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

## Lampiran 21. Form K3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2376/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Cut Azzahra Amelia**  
 N P M : 2202090005  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis Siswa Kelas III SDN 060870 Medan**

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **09 Oktober 2026**

Medan, 16 Rabi'ul Akhir 1447 H  
 08 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 22. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama : Cut Azzahra Amelia  
NPM : 2202090005  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media *Flashcard* Berbentuk Gantung Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
4 Oktober 2025	Pengajuan Judul	
4 Oktober 2025	Acc Judul	
5 November 2025	Perbaiki Bab I Latar Belakang	
21 November 2025	Perbaiki Bab II	
22 November 2025	Perbaiki Bab III Metode Penelitian	
24 November 2025	Perbaiki Modul ajar	
2 Desember 2025	Acc Proposal	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, 8 Desember 2025  
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 23. Surat Keterangan Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cut Azzahra Amelia  
 NPM : 2202090005  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, tanggal 12, Bulan Desember, Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Desember 2025

**UMSU**  
 Ketua,  
  
**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**  
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 24. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Artikel yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Cut Azzahra Amelia  
 NPM : 2202090005  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan

Pada hari Jum'at, Tanggal 12 Desember 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 27 Desember 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

**Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**

Dosen Pembimbing

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi

**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 25. Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Jum'at , Tanggal 12, bulan Desember, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Cut Azzahra Amelia  
 NPM : 2202090005  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

#### Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui  
 Disetujui Dengan Adanya Perbaikan  
 Ditolak

Dosen Pembahas,

Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana  
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

**UMSU**  
 Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

#### BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 12 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Cut Azzahra Amelia  
 NPM : 2202090005  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Rumusan Masalah
2.	Perubahan judul menjadi "Pengaruh Media Pembelajaran flashcard Berbentuk Gantungan kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan"
3.	perbaikan pada Bab II
4.	ACC proposal untuk penelitian

Medan, 22 Desember 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

**Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.**

Pembahas

**Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 12 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Cut Azzahra Amelia  
NPM : 2202090005  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan

Medan, 12 Desember 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Pembimbing

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 26. Surat Pernyataan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Cut Azzahra Amelia  
NPM : 2202090005  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantungan  
Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis IPAS Siswa Kelas  
III SD Negeri 060870 Medan

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Desember 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Cut Azzahra Amelia

## Lampiran 27. Lembar Pengesahan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Cut Azzahra Amelia  
 NPM : 2202090005  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Berbentuk Gantung Kunci Terhadap Kemampuan Menganalisis Siswa Kelas III SD Negeri 060870 Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, 8 Desember 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

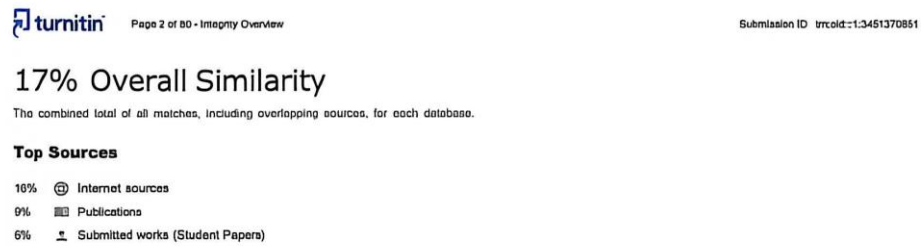
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU  
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 28. Hasil Turnitin



## Lampiran 29. Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Cut Azzahra Amelia  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 24 Agustus 2003  
Alamat : Jln. Alumunium III, Tanjung Mulia  
Email : [acutazzahra@gmail.com](mailto:acutazzahra@gmail.com)  
Nomor HP : 0895-2366-0175

#### Pendidikan

- (2009-2015) SD Negeri 060862
- (2015-2018) SMP Laksamana Martadinata
- (2018-2022) PP. Ar-raudlatul Hasanah

#### Pengalaman Organisasi

- 2024-2025 Anggota Bidang Al-Islam Kemuhammadiyaan
- 2025-2026 Ketua Bidang Al-Islam Kemuhammadiyaan