Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 03, September 2025

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR DALAM MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI GUNUNG SARI KOTA MAKASSAR

Netti Febrianti[1], Muhammad Nawir[2], Jamaluddin Arifin[3]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
[1]nettyfebrianti561@gmail.com, [2]muhammadnawir@unismuh.ac.id,
[3]jamaluddinarifin@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The main problem of this research is Is there any influence of the use of picture card media in the cooperative learning model on the learning outcomes of fifth-grade students of Gunung Sari 1 Makassar State Elementary School? The purpose of this study was to determine the effect of the use of picture card media in the cooperative learning model on the learning outcomes of fifth-grade students of Gunung Sari 1 Makassar State Elementary School. This type of research is experimental research in the form of a pre-experimental design used is one group pretest-posttest design general pre-test and post-test one group. The total sampling technique was chosen because the population is small and limited to one class, making it possible to cover all members without the need for random sampling. By using total sampling, the results of the study are expected to provide an accurate picture of the characteristics and conditions of all V.A class students without the risk of sampling errors of fifth-grade students of Gunung Sari 1 Makassar State Elementary School in the 2024/2025 academic year. The experimental unit in this study was 31 fifth-grade students. The results of this study indicate that teachers who use picture cards can improve student learning outcomes positively. The use of picture cards demonstrated improved learning outcomes compared to before the use of picture cards. The results of the inferential statistical analysis using the t-test formula showed a calculated t-value of 7.46 with a frequency of db = 31-1 = 30. At a significance level of 5%, the t-table value was 2.04. Therefore, the calculated t-table or null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_I) was accepted. This proves that the use of picture cards has an effect on the learning outcomes of fifth-grade students at Gunung Sari 1 Elementary School, Makassar.

Keywords: *Picture Cards, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Masalah utama penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan media kartu bergambar dalam model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gunung Sari 1 Makassar? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bergambar dalam model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Gunung Sari 1 Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen bentuk pre-eksperimental design yang digunakan adalah one group pretest-posttest design umum pre-test and post-test one group. Teknik total sampling teknik ini dipilih karena jumlah populasi yang kecil dan terbatas pada satu kelas, sehingga memungkinkan untuk mengikuti sertakan semua anggota tanpa perlu melakukan

pengambilan acak. Dengan menggunakan total sampling, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat tentang karakteristik dan kondisi seluruh siswa kelas V.A tanpa adanya resiko kesalahan sampling siswa kelas V SD Negeri Gunung Sari 1 Makassar tahun ajaran 2024/2025. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 31 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, seorang guru yang menggunakan media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa positif, dengan menggunakan media kartu bergambar menunjukkan hasil belajar yang lebih baik daripada sebelum diterapkan mediaa kartu bergambar. Hasil analisis statistik inferesial dengan menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t *Hitung* yang yang diperoleh adalah 7,46 dengan frekuensi db = 31-1 = 30 , pada taraf signifikasi 5% diperoleh t *Tabel* = 2,04. Jadi, t *Hitung t tabel* atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_l) diterima hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan media kartu bergambar hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Negeri Gunung Sari 1 Makassar.
Kata Kunci: Media Kartu Bergambar, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah hak bagi setiap insan manusia, tanpa terkecuali karena negara sudah menjamin warganya untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Berdasarkan undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengandalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk membangun dasar pengetahuan yang kuat bagi siswa. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial IPS dikelas V, sebagai salah satu mata pelajaran yang mempengaruhi pengetahuan siswa tentang masyarakat dan lingkungan, memerlukan pendekatan yang menarik dan efektif (Sukardi, 2023).

Sejalan dengan permendikbud No. 22 Tahun 2006 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang berbunyi proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberiksn ruang yang cukup bagi prakarsa, kreaktivitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat,

minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Nurfaizah et al., 2022). Oleh karena itu, salah satu muatan pembelajaran IPS masuk kedalam kurikulum sekolah yang penting adalah IPS. Pembelajaran ips masuk kedalam kurikulum sekolah yang mmiliki kaitan yang sangat erat dengan peran manusia dilingkungan masyarakat (Meldina et al., 2020; Puspitasari & Murda,2018; Wibowo ,2020).

Pembelajaran IPS mengajarkan tentang kehidupan bermasyarakat serta bagaimana cara bersosialisasi dilingkungan sekitar (Mahardani & Rachmadyanti, 2018). Siswa bersosialisasi dengan lingkungan terdekat yaitu keluarga dan lingkungan masyarakat. Hal ini yang melekat pada ingatan bahwa manusia adalah mahkluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Pembelajaran IPS penting untuk diajarkan bahwa sejak jenjang sekolah dasar karena muata pembelajaran ini adalah landasan bagi siswa untuk memahami lingkungan sekitar yang merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari (Clark & Hooser ,2018). Namun kenyataannya pembelajaran disekolah berbeda dengan apa yang diharapkan. Proses pembelajaran disekolah hanya sekedar mendengarkan, mengerjakan tugas, dan hanya berfokus pada buku saja, sehingga pembelajaran didalam kelas sangat pasif (Utami et al., 2019). Hal tersebut menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa lainnya, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) memiliki peran yang krusial dalam membentuk pemahaman siswa mengenai lingkungan sosial, budaya, dan sejarah. IPS tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membangun sikap kritis dan analitis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Sukmadinata,2019). Tantangan yang dialami dalam pembelajaran IPS banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas tema yang diajarkan dan kurangnya metode pengajaran yang menarik, sehingga dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa (Arifin,2020).

Guru juga perlu alat penunjang dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Dimana alat bantu tersebut dapat membuat penyampaian materi

ajar kepada siswa lebih baik. Alat bantu pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran. media pembelajaran salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif (Hasan ,2021). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat (Ambani, 2018) yang menyatakan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu kemauan belajar sehingga menimbulkan motivasi belajar pada siswa, materi pembelajaran akan mudah dipahami dan kemungkinan siswa untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran, serta metode pengajaran akan lebih variatif melalui komunikasi verbal dari guru (Hasan ,2021). Jadi, guru harus selalu berfikir kreatif dan inovatif dengan memberikan media-media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar siswa juga sangat dippengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan disekolah. hasil belajar merupakan hasil penilian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran. Penggunaan angka pada hasil tes tertentu dimaksudnya untuk mengetahui daya serap siswa setelah menerima materi pekajaran (Wali et al., 2020). Namun kenyataan ssat ini, komponen yang dapat meningkatkan mutu pendidikan tersebut belum sepenuhnya terpenuhi disetiap sekolah. Suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang bermakna dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Pertiwi & Astimar, 2019). Seorang guru diharapkan mampu memberikan solusi dalam suatu masalah berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki. Maka, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh, karena itu menurut (Rahman, 2022) salah satu media pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah media kartu bergambar. Pentingnya hasil belajar dalam IPS terletak pada kemampuannya untuk membantu siswa memahami materi yang disampaika oleh gurunya.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep IPS karena IPS merupakan salah satu ilmu terapan yang membutuhkan media untuk mengkonkretkan pemahaman siswa (Ningrum,2022). Media bergambar, khususnya dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Gambar dapat memfasilitasi pengingatan dan pemahaman, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik (Halimah,2021). Oleh karena itu, penggunaan media bergambar dalam pembelajaran IPS sangat relevan untuk diteliti. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V yang berada pada tahap perkembangan kognitif yang spesifik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Media bergambar memfasilitas diskusi dan kolaborasi diantara siswa, yang merupakan inti dari pembelajaran kooperatif (Nugroho, 2020). Ada potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V melalui pendekatan ini.

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang mendorong kolaborasi antara siswa dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa belajar bersama dan saling membantu, yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi (Azmi Ramadani & Aeni Rahman, 2024). model pembelajaran kooperatif dalam model ini siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan setiap anggota kelompok mempelajari bagian yang berbeda dari materi. Kartu bergambar dapat digunakan untuk menyajikan informasi yang berbeda, yang kemudian dibagikan dalam kelompok. Kombinasi antara media bergambar dengan model pembelajaran kooperatif diharapkan dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka. Diharapkan model ini dapat meningkatkan interaksi antar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan membangun keterampilan sosial. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman. Dengan menggunakan model ini, siswa diharapkan dapat lebih aktif dan

termotivasi dalam belajar, terutama dalam pembelajaran IPS yang memerlukan pemahaman kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, penggunaan media bergambar dalam model pembelajaran kooperatif menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, terutama dalam pemahaman konsep dasar dan kemampuan menerapkan materi yang diajarkan. Salah satu faktor yang berkontribusi adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa terlibat kurang antusias dan kesulitan dalam memahami materi. Penerapan media kartu bergambar dalam model pembelajaran kooperatif mulai diperkenalkan sebagai solusi. Berdasarkan observasi awal, siswa tampak lebih tertarik dengan penggunaan media tersebut karena kartu bergambar membantu mereka mengasosiasikan konsep abstrak dengan representasi visual. Namun efektivitas media ini terhadap hasil belajar siswa perlu dievaluasi lebih lanjut melalui observasi berikutnya dan analisis hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran tersebut dapat kita simpulkan bahwa pentingkan menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran. Harapan saya dalam penggunaan media bergambar dalam model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V, sehingga siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga dapat berkolaborasi secara efektif dengan teman-teman mereka, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPS disekolah dasar, jika masalah tersebut tidak dapat diatasi maka akan berdampak buruk bagi siswa, siswa akan lemah dalam pelajaran IPS dan akan berdampak pada mutu dan kualitas pembelajaran disekolah dasar. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan melalui media pembelajaran kartu bergambar dalam model pembelajaran kooperatif.

Berbagai faktor yang sangat berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan, antara lain kesiapan sarana dan prasarana pendidikan serta profesionalisme tenaga pendidik dalam membelajarkan peserta didik

seperti halnya penguasaan kelas, materi serta penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar disekolah, khususnya pada mata pelajaran IPS salah satu media yang dianggap mampu membelajarkan siswa disekolah adalah media bergambar.

Media bergambar dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media visual cenderung lebih mudah mengingat informasi dan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata (Mulyadi, 2022). Teori pembelajaran visual menjelaskan bahwa manusia lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk gambar dibandingkan teks saja. Hal ini berimplikasi pada pentingnya penerapan media bergambar dalam pembelajaran IPS (Clark & Lyons, 2019). Media bergambar dalam konteks pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah alat atau sarana yang menggunakan gambaar sebagai media untuk menyampaikan informasi dan materi pelajaran kepada siswa. media ini dapat berupa foto, ilustrasi, peta, diagram, atau grafik yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Penggunaan media bergambar dalam IPS sangat penting karena dapat memperjelas informasi yang kompleks, meningkatkan daya tarik materi pelajaran, dan membantu siswa mengingat dengan lebih efektif.

Dengan demikian, media bergambar berfungsi sebagai jembatan antara informasi yang disampaikan oleh guru dan pemahaman siswa. Selain itu, media bergambar juga berperan dalam meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.gambar dapat merangsang minat dan perhatian siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam belajar. Dengan menggunakan media bergmbar, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat menngkatkan hasil belajar siswa. Siswa kelas V merupakan kelompok usia yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi oleh karena itu, penggunaan media bergambar dalam pembelajaran IPS dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman mereka (Sari, 2021).

Mengintergrasikan media bergambar dalam model pembelajaran kooperatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapt juga dari teman sebaya mereka. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan kaloborasi antar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu bergambar dalam model pembelajaran kooperatif disekolah dasar maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul : Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Model Pembelajaran Kooperatif di SD Negeri Gunung Sari 1 Makassar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang memiliki tujuan untuk menguji sebuah teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan dan pengaruh serta perbandingan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menafsir dan meramalkan hasil. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam yaitu *pre-*eksperimental *design* dengan jenis *one group pretest-posttest design.*

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini akan membahas hasil dari penelitian yang sudah dilakukan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu hasil dari lembar observasi, hasil tes dari *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi.

Tabel 1 Hasil Observasi Siswa Kelas V SD Negeri Gunung Sari 1 Makassar

No	Aspek Yang Diamati	Persentase
1	Kehadiran siswa	100%
2	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	26.33%
3	Siswa yang antusias mengiuti pembelajaran	27.66%
4	Mengikuti arahan guru dengan baik	20.66%
5	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	16.33%
6	Siswa mengerjakan tugas dengan baik dan benar	28.66%
7	Siswa bekerjasama dan saling menghormati sesama anggota kelompok	28.33%
8	Siswa aktif dalam diskusi kelompok	19.33%
9	Siswa dapat menyajikan hasil diskusi di depan kelas	21.33%
10	Siswa membuat kesimpulan	23.66%

Tabel 2 Nilai Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gunung Sari 1 Makassar

Kategori Nilai Statistik	Nilai *Pre-test*	Nilai *Post-test*
Jumlah murid	31	31
Nilai ideal	100	100
Nilai Tertinggi	70	90
Nilai Terendah	50	65
Rentang nilai	20	25
Nilai rata-rata	60	79,19

Sumber ; data diolah, 2025

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *pre test* diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 70 dan skor terendah 50. Rata-rata skor yang diperoleh 60. Nilai yang diperoleh setelah diberikan perlakuan dan diberikan *post test* diperoleh nilai maksimum 90 dan nilai minimum sebesar 65. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 79,19. Kesimpulan dari tabel 2 dapat dikatakan bahwa siswa yang diberikan perlakuan yakni dengan menggunakan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPS memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dari hasil tes sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 3 Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
		Pre test	Post test	Pre test	Post test
0-64	Tidak Tuntas	19	0	61,29%	0%
65-100	Tuntas	12	31	38,71%	100%
Jumlah		**31**	**31**	**100%**	**100%**

Sumber : Data primer, 2025

Berdasarkan tabel 3 diatas menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan menggunakan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPS terdapat 31 siswa dengan persentase 61,29% kategori tidak tuntas dan 38,71% siswa mencapai kategori tuntas.

Tabel diatas juga menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yakni dengan menggunakan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPS pada 31 siswa pada kategori tuntas dengan presentase sebesar 100%, ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 79,19 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 65.

Tabel 4 Uji Normalitas Data

		PRETEST	POSTEST
N		13	13
Normal Parameters[a,b]	Mean	60,0000	87,3077
	Std. Deviation	14,86046	10,33106
Most Extreme Differences	Absolute	,170	,181
	Positive	,170	,151
	Negative	-,151	-,181
Kolmogorov-Smirnov Z		,614	,652
Asymp. Sig. (2-tailed)		,846	,789

Bersumber pada tabel diatas hasil uji normalitas data di atas diketahui bahwa hasil *pretest* signifikansinya 846. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena

signifikansinya 846>0,05. Sedangkan data hasil *posttest* signifikansinya 789. Hal ini juga menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya 789>0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data hasil uji normalitas terbukti berdistribusi normal.

Tabel 5 Uji Homogenitas Data

HASIL BELAJAR

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,920	1	24	,100

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa hasil dari *pretest* dan *posttest* signifikansinya 0,1 maka dapat disimpulkan bahwa varian yang dimiliki *pretest* dan *posttest* berbeda dan homogen karena 0,1>0,05.

Tabel 6 Uji Hipotesis Data

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	POSTEST – PRETEST	27,30769	9,04051	2,50739	21,84457	32,77082	**10,891**	12	**,001**

Bersumber pada hasil uji hipotesis diatas terlihat bahwa nilai *pretest* dan *posttest* pada taraf signifikan 0,05 memenuhi kriteria $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ yaitu 2,178 ≤ 10,891 artinya bila dilihat dari perhitungan t_{hitung} dan signifikansi uji t, maka hipotesis (Ha) diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media pembelajaran kartu bergambar.

D. Kesimpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan penggunaan media kartu bergambar pada siswa kelas V Negeri Gunung Sari 1 Makassar sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SD Negeri Gunung Sari 1 Makassar dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 29,03%, tinggi 48,39%, sedang 22,58%, rendah dan sangat rendah berada pada persentase 0%.
2. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar diperoleh t_{Hitung}= 7,46 dan t_{Tabel} = 2,04 maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau 7.46 > 2,04

DAFTAR PUSTAKA

Allannasir. 2011 . *pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD negeri mannuruki.* Makassar. dapat diakses pada URL: https://media.neliti.com.

Anisa, R. (2020). *Pentingnya sejarah dan budaya dalam pembelajaran IPS*. Jurnal ilmu sosial.

AP, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *1*(3), 196–204.

Arends, R.I. (2023). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.

Arifah, H. (2020). *Pengembangan media komik interaktif dalam pembelajaran IPA materi perpindahan kalor disekolah dasar*. jurnsl penelitian PGSD, 8(5), 949-961.

Arifih, Z. (2020). *Metode pembelajaran ips.* Jakarta: Grafindo.

Arsyad, andi.2012. *media pembelajaran. Bandung*. PT Revika Aditama

Azmi Ramadani, U., & Aeni Rahman, S. (2024). Pengaruh Model Cooperative Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SDN 113 Inpres Barugae Kecamatan Camba Kabupaten Maros. *Journal on Education*, *06*(03), 17592–17602. Bungin, Burhan H.M. *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Jakarta: Prenadanamedia Group.

Clark, & Hooser. (2018). *Social Studies in the Elementary Classroo*m: Helping students make sense of their world.

Clark, R. C., & Lyons, C. (2019). *Graphics for planning: proven Guidelines for planning, Designing, and Evaluating Visuals in Training Materials. San Francisco:* pfeiffer.

Departemen pendidikan dan kebudayaan. (2024). *Kurikulum 2024 untuk pendidikan dasar dan menegah*. Jakarta: kementerian pendidikan.

Dewi, R., & Setiawan, H (2020). *Evaluasi Formatif dan peningkatan hasil belajar: Tinjauan dari praktik pendidikan*. Jurnal Evaluasi pendidikan, 8(1), 50-65.

Dimyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan pembelajaran.* Jakarta : Rineka Cipta.

Duran, M., & Montalvo, M. (2023). *The Impact of Cooperative Learning on Social Skills Development.* Journal of Educational Psychology.

Eko Mulyadi, & Warnoto, W. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Dan Prestasi Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Group Investigation. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *5*(2).

Fatimah, N. (2020). Keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS. Jurnal pendidikan dan pembelajaran.

Fatimah. 2017. *Perencanaan pembelajaran.* Makassar: CV Media sembilansembilan.

Fita, Ria. 2013. *Pengaruh media kartu bergambar terhadap hasil belajar ips pada siswa kelas IV SDN Kotagede 5. Yogyakarta.* Dapat diakses pada URL: http://kutek.upi.edu/. Diunduh pada 16 februari 2018 pukul 20.50.

Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS.* Bandung: ALFABETA.

Hadad, M. K., Kartinah, K., Pramasdyahsari, A. S., & ... (2023). Pengembangan Media Hampers Asean pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD Supriyadi Semarang. *Jurnal Pendidikan …*, *7*, 4390–4396.

Hafid, Anwar, dkk. 2013. *Konsep dasar ilmu pendidikan.* Kendari. ALFABETA.

Hamalik Oemar. 2011. *Psikolongi Belajar dan mengajar*. Bandung: Departemen Pendidikan.

Hamdani, M.a. 2011. *Dasar-dasar kependidikan.* Bandung: CV Pustaka Setia.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hasibuan, R. (2023). Pengaruh Model pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 123-135.

Ibrahim, R dan Nana Syaodih S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Jansen, M. G., Salami, A., Martínez, F. R., & Mitchell, D. J. (2024). *Multiple neural pathways to successful visual short-term memory across the adult lifespan*. 1–40.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2023). *Cooperative Learning: Theory and Practice*. Educational Research Review.

Jonassen, D.H. (2023). *Constructing Learning Environments*. Educational Technologi Publications.

Karo – karo, I. R., & Rohani. (2018). *Manfaat media pembelajaran*. AXIOM, 7 (1), 91-96.

Kartika Sari, Maya. 2014. *Pengaruh penggunaan media peta interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD.* Madiun. Dapat diakses pada URL:

Kurniawan, deni. 2014. *Pembelajaran terpadu tematik.* Bandung. Alfabeta.

Kusnandi, C.,& Darmawan, D (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: kencana.

Laras, I., Supriatna, A., Mariam, H. E., Asyrika, S., & Mulyati, S. (2023). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Peningkatan Akhlak Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, *1*(2), 203–214.

Mahardani, P., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Gentara Berbasis Android Pada Pembelajaran Ips Materi Masa Kolonial Bangsa Barat Di Indonesia Untuk Kelas V

Sekolah Dasar. *Jpgsd*, *6*(6), 1–10. www.risetdikti.go.id

Mahardani, P., & Rachmadyanti, P. (2018). *Pengembangan media gentara*. Makassar. Panrita Press.

Meiliani, Y. (2017). Pengaruh Metode Permainan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Materi Vertebrata. *Edumedia : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *1*(2), 49–54.

Mulyani. (2017). Persoalan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah. In *Eureka Media Aksara*.

Nafi'ah, N., Mariati, P., Khotimah, C., & Hidayati, N. (2024). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Evaluasi AI Quizizz Mode Paper pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Khadijah 3 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(1), 191–196.

Ningrum, A. S. (2020). *Pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadp hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MI muabiddin sukorejo demak tahun pelajaran 2021/ 2022 semarang. Universitas islam Negeri walisongo.*

Nurfaizah, Rahman.,A., & Ramadhani, A. (2020). *Pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar ips siswa sekolah dasar*. SOCIAL: jurnal inovasi pendidikan IPS, 1(3) 196-204.

Pertiwi, S., & Astimar, N (2019). *Hubungan antara minat belajar dengan hasil hasil belajar mmatematika dasar* . E-jurnal inovasi pembelajaran sekolah dasar,7(12).

Probowo, B., & Junaidi, M. (2022). *Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar siswa*. Jurnal Psikologi pendidikan, 10(2), 85-98.

Purba,R., Rofiki ,I., Purba, S., & Bernadetta, p. (2020). *Pengantar media pembelajaran*. Medan: yayasan kita menulis.

Purwanto, R. (2011). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhadapsiswa Kelas Xi Ipa Sma Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011. *Jurnal Pendidikan Dompet Dhuafa Edisi* , *1*(1), 1–14.

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Puspitasari, N. N., Murda, I. N. (2018). *Pengaruh model pembelajaran IOC berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS*. 128-136

Rahmadi, F.,& Fitriani, N.(2023). *Keterampilan Sosial Melalui Model Pembelajaran Interaktif.* Jurnal Psikologi Pendidikan, 4(3), 30-39.

Rahman, A., & Syafira, L. (2024). *Engagement in learning: the role of visual cards in classroom dynamins.*

International journal of learning, teaching and educational research, 15(3), 234-249.

Rahmawati,S. (2023). Pemanfaatan T*eknologi Dalam Pembelajaran: Dampak terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Teknologi pendidikan, 12(4), 200-215

Ramadhan, I. (2019). *Peran pembelajaran IPS dalam membangun karakter siswa*. Jurnal pendidikan dasar.

Riyanto, D. (2021). *Pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan.* Surabaya: Unesa University press.

Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Rohani, Ahmad. 2010. *Media instruksional edukatif.* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Rully Indrawan dan Yaniawati, Poppy. 2014. *Metodologi penelitian.* Bandung: PT. Revika Aditama.

Rusman, Kurniawan, D., & Riana, C (2013). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali pers.

Santoso, A. (2023). *Dasar-Dasar ilmu pengetahuan sosial*. Jakarta: Penerbit pendidikan.

Santoso, A. (2023). *Pendidikan Berbasis Konstruktivitas: Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Pendidikan, 15(3), 145-160.

Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1735–1742. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992

Sari, I. (2021).*karakteristik siswa kelas v dan kebutuhan belajarnya.* Jurnal Ilmiah pendidikan, 15(1), 45-58.

Sari, N. (2024). *Pendidkan karakter melalui ilmu pengetahuan sosial*. Surabaya: penerbit karya.

Sari, R., & Indrayani, L. (2023). *Model pembelajaran Berbasis Proyek dan Retensi Informasi Siswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 6(2), 45-55.

Setiawan, J. (2023). Manajemen Kelas pendekatan pembelajaran Variatif. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran,7(1), 22-28.

Slavin, R. E. (2022). *Cooperative Learning and Student Achievement: A Meta-Analysis.* Review of Educational Research.

Solihatin. 2007. *Cooperative Learning AnalisisModel Pembelajaran IPS.* Jakarta. PT Bumi Aksara.

Sudjana, nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Hasil Belajar Mengajar.* Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2017. *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan RND.* *Bandung:Alfabeta.*

Supriatna,A. (2023). Dampak Model Pembelajaran Terhadap Motovasi Siswa. Jurnal Pendidikan, 5(1), 12-20.

Supriyadi, A. (2019). *Pengembangan pembelajaran IPS yang berbasis karakter*. Jurnal Pendidikan IPS.

Supriyadi,A Smith. J., Brown, A., & Taylor, L. (2024). *Social Skills Development through Cooperative Learning.* Educational Psyvhology Review, 36(2) 123-145. (2024). *Model Pembelajaran di Era Digital*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Sutan. http://kurtek .upi.edu/. diunduh pada 26 april 2018 pukul 20.50

Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi.*

Villa, R. A., & Thousand, J.S. (2024). *Creating an Inclusive School.* ASCD