

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek penggunaan lebih lanjut dalam menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 di sekolah dasar. Mata pelajaran ini diajarkan mulai dari kelas I, II dan III melalui metode pembelajaran tematik sampai kelas IV, V dan VI melalui mata pelajaran yang diajarkan secara utuh. Mata pelajaran IPA sebagian besar menjelaskan tentang konsep, baik bersifat konkret maupun abstrak.

IPA sendiri berasal dari kata sains yang berarti alam. Sains menurut Suyoso (1998: 23) “pengetahuan hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu, sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku secara universal sedangkan menurut Abdullah (1998:18) “IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, demikian seterusnya kait mengait antar cara yang satu dengan cara yang lain”. Oleh karena itu pembelajaran IPA merupakan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip, proses penemuan yang dilakukan dari hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada melalui metode tertentu yaitu, teratur, sistematis, berobjek, bermetode, dan berlaku secara universal dengan cara melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, demikian seterusnya kait mengait antar cara yang satu dengan cara yang lain.

Kemampuan kognitif siswa sekolah dasar merupakan salah satu kemampuan yang sangat perlu dipahami dan dihayati oleh seorang pendidik dan tidak terlepas dari belajar, baik di sekolah maupun dalam lingkungan. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan siswa khususnya di sekolah dasar sehingga menentukan keberhasilan siswa tersebut dalam sekolah. Kemampuan kognitif berupa pemahaman dan penghayatan ini dipandang penting sebab hakikatnya pembelajaran yang diselenggarakan pendidik harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Bahkan dalam pandangan Piaget (1969) pembelajaran yang tidak sesuai dengan perkembangan kognitif anak memiliki konsekuensi negatif bagi perkembangan aspek psikologis lainnya. Misalnya, pembelajaran yang materinya jauh diatas jangkauan kemampuan kognitif anak dapat menimbulkan lemahnya motivasi belajar dan sangat mungkin merusak struktur kognitif mereka. Perkembangan kognitif berfokus pada keterampilan berpikir, termasuk belajar, pemecahan masalah, rasional dan mengingat. Perkembangan keterampilan kognitif berhubungan langsung dengan perkembangan keterampilan lainnya, termasuk komunikasi, motorik, sosial emosi, dan keterampilan adaptif.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang tidak terstruktur terhadap guru kelas di beberapa sekolah dasar di kota Bukitting menunjukkan bahwa; (1) Proses belajar mengajar di dalam kelas monoton, seperti hanya pemberian tugas, siswa hanya disuruh membaca pelajaran dari buku pelajaran. (2) Penggunaan media yang dianggap guru membingungkan, sehingga guru lebih menekankan siswa untuk belajar dan memahami materi hanya dari sumber belajar yaitu buku pelajaran saja. (3) Dikarenakan pembelajar hanya berupa penugasan sehingga siswa beranggapan pembelajaran IPA merupakan pelajaran yang mengharuskan siswa untuk menghafal. (4) Pada pelaksanaan siswa hanya lebih banyak diam, mendengarkan penjelasan guru dan mencatat tulisan yang diberikan guru dari papan tulis maupun dari buku teks. Penjelasan tersebut didukung oleh hasil survei *Trends in Mathematics and Science Study* yang menyatakan mutu pendidikan Indonesia menempati peringkat rendah di dunia. Menurut survei *Trends in Mathematics and Science Study* (TIMSS, 2015) menyatakan bahwa

Ahmad Valinsky Jalius, 2017

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN STRATEGI JOYFULL LEARNING BERBANTUAN MEDIA POP UP BOOK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa Indonesia hanya berada ke-44 dari 47 negara dalam hal prestasi IPA (*Science*). Dengan demikian siswa Indonesia baru mencapai taraf memahami materi pelajaran. Hal ini menunjukkan sebagian besar materi pelajaran IPA masih bersifat hafalan. Anak-anak Indonesia ternyata hanya mampu menguasai 30% dari materi bacaan dan ternyata mereka sulit sekali menjawab soal-soal berbentuk uraian yang memerlukan penalaran. Hal ini mungkin karena mereka sangat terbiasa menghafal.

Pembelajaran IPA khususnya kelas III SD pada laporan Prawiro dan Irwana (2012) menyebutkan dalam proses belajar mengajar di sekolah yang ada sekarang, terutama Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan metode ceramah yang digunakan guru-guru pada umumnya dan buku pendamping yang kurang menarik mengakibatkan siswa lemah pada materi dalam pelajaran IPA.

Penelitian Soegiyanti (2013) menyebutkan Selama proses pembelajaran IPA berlangsung, sumber belajar yang digunakan adalah buku pelajaran IPA saja. Belum ada media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan siswa hanya menulis, membaca, dan mendengarkan ceramah dari guru.

Beberapa faktor di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih berjalan secara konvensional. Faktor guru, siswa, dan sumber belajar di atas yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih dilakukan secara konvensional. Materi pelajaran IPA disampaikan dengan metode ceramah. Peran siswa dalam pembelajaran hanyalah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Peningkatan tersebut akan terjadi jika siswa termotivasi dalam pembelajaran dan merasa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran di dalam kelas. Guru tidak hanya menerangkan pelajaran dan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja.

Strategi *joyful learning* karena strategi, konsep dan praktik pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna (Vallori, 2002; Morgado, 2010), pembelajaran kontekstual (Brotherson, 2009; Hart dkk, 2000; Hayes, 2007), teori konstruktivisme (Wei dkk, 2011, Jadal 2012), pembelajaran aktif

(Clark & Mayer, 2008), teori psikologi perkembangan anak (Corbeil, 1999). Meier (2000) memberikan pengertian menyenangkan (*joy of learning*) sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Suasana gembira disini bukan berarti suasana ribut, hura-hura, kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat dinikmati siswa. Siswa merasa nyaman, aman dan asyik. Pembelajaran yang menyenangkan memberikan tantangan kepada siswa untuk memiliki sikap belajar yang baik yaitu berfikir, mencoba, dan belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Dengan demikian, diharapkan kelak menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri, menjadi dirinya sendiri, dan mempunyai kemampuan yang kompetitif (Marsh, 2010; Willis, 2011).

Strategi *joyfull learning* adalah sebuah strategi yang digunakan oleh pengajar dalam hal ini adalah guru untuk membuat siswa lebih dapat menerima materi yang disampaikan yang dikarenakan suasana yang menyenangkan dan tanpa ketegangan dalam menciptakan rasa senang. Penciptaan rasa senang berkait dengan kondisi jiwa bukanlah proses pembelajaran tersebut menciptakan suasana ribut dan hura-hura. Menyenangkan atau mengasyikkan dalam belajar dikelas bukan berarti menciptakan suasana huru-hara dalam belajar di kelas namun kegembiraan disini berarti bangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari) siswa.

Masalah sumber belajar yang digunakan oleh guru hanyalah buku pelajaran IPA. Oleh karena itu guru harus memikirkan bahan-bahan yang topiknya berkaitan dengan kebutuhan anak didik pada usia dan dalam lingkungan tertentu. Minat anak didik akan bangkit bila suatu bahan diajarkan sesuai dengan kebutuhan anak didik. Berkenaan dengan persiapan bahan ajar ini, secara umum masalah yang dimaksud meliputi cara penentuan jenis materi, kedalaman, ruang lingkup, urutan penyajian, perlakuan (*treatment*) terhadap materi pembelajaran. Penggunaan sumber belajar saja tidak cukup untuk guru untuk mengaitkan topik dan bawahan yang berkaitan dengan pembelajaran itu sendiri, maka dibutuhkannya media untuk membantu keterlaksanaan sebuah pembelajaran yang

menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan.

Prawiro dan Irwana (2012) pun menyebutkan dari hasil laporannya bahwa dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa dalam mempelajari sebuah mata pelajaran yang disampaikan maka secara tidak langsung juga akan meningkatkan prestasi belajar para siswa. salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang tepat pada anak usia sekolah dasar dengan melakukan pendekatan serta memasukkan unsur-unsur yang disukai anak usia sekolah dasar seperti elemen gambar, suara, dan permainan karena sesuai dengan karakteristik anak usia menurut Piaget (dalam Trianto, 2007) bahwa siswa SD yang secara umum berusia 8-11 tahun, secara perkembangan kognitif termasuk dalam tahapan perkembangan operasional konkrit. Tahapan ini ditandai dengan cara berpikir yang cenderung konkrit/nyata.

Masalah lain yang berkenaan dengan bahan ajar adalah memilih sumber di mana bahan ajar itu didapatkan. Ada kecenderungan sumber bahan ajar dititik beratkan pada buku. Padahal banyak sumber bahan ajar selain buku yang dapat digunakan. Buku pun tidak harus satu macam dan tidak harus sering berganti seperti terjadi selama ini. Berbagai buku dapat dipilih sebagai sumber bahan ajar. Termasuk masalah yang sering dihadapi guru berkenaan dengan bahan ajar adalah guru memberikan bahan ajar atau materi pembelajaran terlalu luas atau terlalu sedikit, terlalu mendalam atau terlalu dangkal, urutan penyajian yang tidak tepat, dan jenis materi bahan ajar yang tidak sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa. Wardana (2014) Mengatakan guru kelas III mengalami permasalahan dalam menggunakan sumber dan media yang sesuai pada beberapa mata pelajaran yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar dan dapat melibatkan siswa dalam penggunaannya. Hasil temuan permasalahan ini diperoleh dari identifikasi bahwa guru kelas III kurang menggunakan media yang digunakan dalam beberapa media pelajaran yang dikaitkan dengan lingkungan.

Untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran IPA maka dibutuhkan media yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran seperti

Ahmad Valinsky Jalius, 2017

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN STRATEGI JOYFULL LEARNING BERBANTUAN MEDIA POP UP BOOK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memungkinkan kesegeragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa, menyajikan informasi belajar yang dapat diulang menurut kebutuhan, dan lain – lain. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Media pembelajaran tersebut merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Heinich, Molenda, Russell dan Smaldino (1993) mengungkapkan bahwa media adalah salah satu bentuk saluran komunikasi, dimana merupakan sebuah perantara atau dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi diantara sumber dan penerima informasi. Arsyad (2011: 2-3) mengatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Gerlach dan Ely (1980: 241) menyatakan bahwa *“A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude”*. Media menurut Gerlach dan Ely tersebut dapat berupa orang, bahan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, media merupakan bagian dari proses pembelajaran yang berisikan informasi yang dapat memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi siswa.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan baik tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Stimulus bisa dipergunakan sebagai media antara lain adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu pembelajaran. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan,

National Education Associaton (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong proses belajar pada diri siswa sendiri.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Hal ini didukung dari penelitian – penelitian sebelumnya tentang pemakaian dan penggunaan media dampak positif untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satunya pemakaian dan penggunaan media *pop up book*. Setyawan, Usada & Mahfud, (2014); Rahmawati, (2014); Hanifah, (2014) menjelaskan bahwa Media *pop up book* bisa digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena dengan media *pop up book* membantu guru dalam mengajarkan pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara, penguasaan kosakata, kecerdasan verbal-linguistik siswa. Pada pembelajaran IPS, Purmintasari (2013) mengatakan Penggunaan media *pop up book* dapat mengatasi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS, karena materi IPS terlalu banyak dan minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Penggunaan media pembelajaran *pop up book* menjadi alternatif mengatasi masalah tersebut. Mahadzi dan Phung (2013) menyebutkan *pop up book* juga dapat memotivasi siswa dalam pembelajran Bahasa Inggris karena *pop up book* yang kreatif dan bergairah dapat berkontribusi dalam pembelajaran yang membuat pembelajaran Bahasa Inggris menikat. Oleh karena itu media *pop up book* dipakai untuk media pembelajaran khususnya IPA. *pop up book* cocok untuk siswa SD karena memiliki gambar-gambar yang berbentuk tiga dimensi dan dapat timbul mengenai materi yang ingin disampaikan dipadu dengan warna-warni yang membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar bersama.

Ahmad Valinsky Jalius, 2017

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN STRATEGI JOYFULL LEARNING BERBANTUAN MEDIA POP UP BOOK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Atika (2016) menyatakan bahwa media belajar *pop up book* adalah sebagai solusi atas masalah yang terjadi dalam pembelajaran karena alasannya menggunakan media *pop up book* cukup unik dan menarik, sehingga media *pop up book* merupakan pengalaman baru bagi siswa. Menurut Taylor dan Bluemel (2003) *Pop Up Book* adalah konstruksi, penggerakan buku muncul dari halaman yang membuat kita terkejut dan menyenangkan. *pop up book* identik dengan anak-anak dan mainan, namun benda ini dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang baik. Hanifah (2014, hlm. 48) mengemukakan bahwa “Media *pop up book* merupakan sebuah alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulus imainasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran suatu bentuk benda, memperkaya perbendaharaan kata serta meningkatkan pemahaman anak”. Pembelajaran dengan gambar dan warna-warna dapat membuat rasa keingintahuan siswa menjadi meningkat. Dalam mata pelajaran IPA khususnya materi kelas 3, tentang sumber energi dan kegunaanya, media *pop up book* bisa menjadi pilihan bagi guru. Dengan menggunakan gambar-gambar sumber energi dan kegunaanya secara bertahap dipadu dengan warna-warni, siswa akan semakin senang belajar IPA di bangku sekolah dasar. Rasa senang dan termotivasinya siswa dalam pembelajaran juga akan berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif anak tersebut yang dalam hal ini merupakan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penulis melakukan penelitian untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar setelah mendapat pembelajaran menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media *Pop Up Book* pada pembelajaran IPA. Dengan dasar pemikiran tersebut, peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Peningkatan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbantuan media *Pop Up Book*”.

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

Ahmad Valinsky Jalius, 2017

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN STRATEGI JOYFULL LEARNING BERBANTUAN MEDIA POP UP BOOK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Materi ajar yang menjadi bahan penelitian adalah materi sumber energi dan kegunaannya, karena materi ini dianggap sulit dan membingungkan oleh siswa. Sehingga dalam pembelajaran materi sumber energi dan kegunaannya diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang membuat siswa mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media juga dianggap penting untuk memvisualisasikan konsep materi pembelajaran.
2. Peningkatan kemampuan kognitif yang dimaksud berupa tingkat kemampuan kognitif yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3) yang tergolong dalam kemampuan kognitif tingkat rendah. Perhitungan rerataan perolehan hasil skor *posttest* dikurangi Perolehan hasil skor *pretest* dibagi dengan skor maksimal dikurangi dengan skor *pretest* yang disebut juga rerataan nilai gain dinormalisasi. Adapun kegunaan perhitungan diatas untuk melihat peningkatan setiap aspek kemampuan kognitif, baik dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar setelah mendapatkan pembelajaran strategi *joyfull learning* berbantuan media *pop up book* dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan strategi *joyfull learning*?”.

Untuk mengarahkan penelitian, maka rumusan masalah diatas dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan peningkatan kemampuan kognitif siswa yang mendapatkan pembelajaran strategi *joyfull learning* berbantuan media *pop up book* dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran strategi *joyfull learning* ?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan strategi *joyfull learning* berbantuan media *pop up book* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar ?

Ahmad Valinsky Jalius, 2017

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN STRATEGI JOYFULL LEARNING BERBANTUAN MEDIA POP UP BOOK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, peneliti memiliki tujuan dari hasil penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui perbedaan pencapaian peningkatan kemampuan kognitif siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan strategi *joyfull learning* berbantuan media *pop up book* dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran strategi *joyfull learning*.
2. Mendapatkan gambaran keterlaksanaan pembelajaran menggunakan strategi *joyfull learning* berbantuan media *pop up book* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi pihak – pihak terkait. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Secara teoritis penelitian ini memberikan pengetahuan mengenai peningkatan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar menggunakan strategi *joyfull learning* berbantu media *pop up book*
2. Secara praktisi penelitian ini penenlitian ini membantu siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Bagi guru penenlitian ini memberikan pengalaman tentang penggunaan strategi *joyfull learning* berbantuan media *pop up book* dalam proses pembelajaran. Bagi sekolah penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk memberikan ketertarikan tenaga kependidikan agar lebih menerapkan strategi pembelajaran yang aktif, efektif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah serta memberi sumbangan bagi peningkatan kualitas sekolah dalam melakukan inovasi pembelajaran IPA dan penggunaan media. Bagi peneliti sendiri dan peneliti selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi baik sebagai rujukan, pendukung, dan pembanding dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa menggunakan strategi pembelajaran maupun media yang inovatif