

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Ratna Wahyuni<sup>1</sup>, Haryati Ahda Nasution<sup>2</sup>.

<sup>1,2</sup>Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

E-mail: [ratnawahyuni8@gmail.com](mailto:ratnawahyuni8@gmail.com), [haryatihda@gmail.com](mailto:haryatihda@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar khususnya pada pecahan. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Untuk memperoleh data tersebut, pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan tes yang mengadopsi desain Pretest dan Posttest with Control Group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media flashcard terhadap prestasi belajar matematika. Hal ini terlihat dari hasil analisis yang menunjukkan rata-rata nilai pretes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen 24,85 dan 26,03. Nilai pretest antara kedua kelas mempunyai kecenderungan yang sama, dengan selisih 1,18. Sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen 68,42 dan 94,32. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen meningkat lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan selisih 25,9. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran yang diterapkan kepada siswa yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajarnya. Pada uji hipotesis diperoleh nilai  $t$  hitung sebesar 2,272 lebih besar dari nilai  $t$  tabel sebesar 2,048. Dengan demikian media flashcard efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung khususnya pada materi pecahan pada siswa.

**Kata kunci:** Media Flashcard, Hasil Belajar, Matematika

**Abstract:** This research aims to examine the effect of using flashcard media on mathematics learning outcomes in elementary schools, especially on fractions. This research uses quantitative data. To obtain this data, quantitative data collection was carried out using a test that adopted a Pretest and Posttest with Control Group design. The research results show that there is an influence of the use of flashcard media on mathematics learning achievement. This can be seen from the analysis results which show the average pretest scores in the control class and experimental class are 24.85 and 26.03. The pretest scores between the two classes have the same tendency, with a difference of 1.18. Meanwhile, the average posttest scores for the control class and experimental class were 68.42 and 94.32. This shows that the learning outcomes of the experimental class increased more significantly compared to the control class, with a difference of 25.9. This difference shows the influence of the learning media applied to students which ultimately influences their learning outcomes. In the hypothesis test, the calculated  $t$  value was 2.272 which was greater than the  $t$  table value of 2.048. Thus, flashcard media is effective in improving students' numeracy skills, especially in fraction material.

**Keywords:** Flashcard Media, Learning Results, Mathematics

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dari ilmu pengetahuan yang terdiri dari tiga unsur, yaitu hakikat objek, pencarian kebenaran, dan kegunaan. Pendidikan akan tumbuh menjadi ilmu pengetahuan melalui proses tersebut dan akan memiliki otonomi yang kuat di struktur keilmuan, memiliki batas-batas dan sistem yang jelas. Hal ini diwujudkan melalui rangkaian proses pengembangan kemampuan serta perilaku individu agar dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. (Hidayat et al., 2021)

Melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan, peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka perlu pengembangan secara berkala dari sebuah kurikulum yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas belajar di sekolah dan kurikulum yang sedang berlangsung. Pada aturan pemerintah Nomor 13 tahun 2015 pasal 1 ayat (16) disebutkan bahwa kurikulum yaitu sekumpulan rencana dan aturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran dan cara yang digunakan untuk petunjuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Permendiknas Nomor 20 Tahun 2006, yang merupakan tujuan pembelajaran matematika yaitu menyampaikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas masalah matematika.

Di Indonesia, kemampuan siswa dalam pelajaran matematika untuk semua jenjang pendidikan masih belum sesuai dengan harapan (Hidayat et al., 2021). Karena pada umumnya proses pembelajaran di Indonesia lebih sulit untuk dipahami dan bersifat membosankan yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa (Satriawan et al., 2020). Penyebab kurangnya minat belajar siswa karena guru masih menerapkan metode

konvensional dan belum menerapkan media pembelajaran yang bervariasi. Menurut Wahyudin di dalam artikel (2016) menyatakan sebagian besar siswa menjadi malas karena kurang menariknya suatu pembelajaran (Azizah, 2016).

Asumsi siswa tentang matematika itu sulit, matematika itu banyak rumus, matematika itu menjadikan kepala pusing dan banyak anggapan negatif lainnya. Untuk mengubah anggapan- anggapan itu, guru matematika harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran (Karimah, 2016). Menurut beberapa siswa dalam jurnal (Kurniawati et al., 2018) matematika merupakan pelajaran yang membahas angka-angka serta banyak hitungan. Siswa kurang mampu mengaplikasikan ilmu matematika dengan masalah sehari-hari. Solusi untuk membuat belajar matematika menjadi menyenangkan adalah dengan membuat sebuah pembelajaran yang menarik. Cara membuat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bisa dilakukan dengan cara membuat media pembelajaran (Abdullah & Yuniarta, 2018). Jenis-jenis media pembelajaran menurut zaman yaitu audio, visual dan audio-visual (Firmadani, 2020). Menggunakan media pada saat belajar dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta memudahkan penyampaian informasi (Baiduri et al., 2019). Media pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa (Safitri & Koeswanti, 2021). Media pembelajaran menurut dede adalah alat, metode dan teknik yang dipakai untuk menyampaikan suatu informasi dari sumber ke penerima (Kurniawan, 2017). Selain memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa, manfaat dari media pembelajaran juga memudahkan penyampaian materi, dapat menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan, waktu belajar lebih singkat, kualitas belajar dapat meningkat, proses belajar lebih fleksibel, serta menambah pengalaman belajar siswa (Hapsari & Fahmi, 2021). Media flashcard merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan (Istianah et al., 2015). Hal ini didukung Menurut Indriana (Nugroho, 2023) kelebihan dari media flashcard yaitu: (1) fleksibel, (2) meningkatkan kemampuan visual, (3) meningkatkan daya ingat, dan (4) meningkatkan motivasi belajar. Media flashcard berisi gambar yang disertai keterangan pecahan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep pecahan. Dengan begitu, maka siswa akan tertarik dan memiliki rasa ingin tahu untuk mengembangkan kemampuan numerasinya dalam mempelajari pecahan. Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran akan merangsang keaktifan siswa. Siswa juga akan merasa senang, tidak bosan, dan termotivasi untuk belajar Matematika. Dengan adanya media flash card guru juga dapat membuat sebuah pesan ataupun permainan didalamnya, sehingga siswa bisa merasakan belajar sambil bermain tanpa merasa jenuh dengan pelajaran matematika (Maulidah et al., 2021). Penggunaan media *Flashcard* dapat dilakukan berbagai cara bisa dilakukandengan cara bermain atau guru memegang *Flashcard* setinggi dada serta menghadap ke arah peserta didik, lalu guru menerangkan isi *Flashcard* tersebut seperti menerangkan sebuah gambar dan cara membacanya (Trisnanti et al., 2018). Maka berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika SD.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen, dengan menggunakan desain *two-group pretest-posttest* yang dimana pada rancangan desain ini terdapat satu kelas yang terdiri dari dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang akan diberikan tes awal sebelum penelitian melakukan perlakuan kepada sampel dan akan memberikan tes akhir setelah melakukan perlakuan. Penelitian ini memberikan perlakuan yang berbeda kepada dua kelas yaitu kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan cara menggunakan model pembelajaran dengan penggunaan media flashcard sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan soal tes objektif yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada materi pecahan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif, yang meliputi beberapa pengujian seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe Kabupaten Karo Sumatera Utara. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest pada Kelas Eksperimen serta Kelas Kontrol**

Data	N	Min	Max	Mean
Pretest Eksperimen	33	20	40	26,03
Posttest Eksperimen	33	86,6	100	94,32
Pretest Kontrol	30	20	33,3	24,85
Posttest Kontrol	30	60	80	68,42

Berdasarkan tabel 1, jumlah peserta didik di kelas eksperimen tercatat sebanyak 33 siswa, sementara di kelas kontrol terdapat 30 siswa. Nilai terendah untuk pretest di kelas eksperimen adalah 20, sedangkan nilai tertingginya adalah 40, dengan nilai rata-rata sebesar 26,03. Nilai terendah untuk posttest di kelas eksperimen adalah 86,6 sementara nilai tertingginya adalah 100, dengan nilai rata-rata sebesar 94,32. Sementara itu untuk nilai minimum pretest kelas kontrol adalah 20 dan nilai maksimumnya adalah 33,3 sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 24,85. Selanjutnya nilai minimum posttest kelas kontrol adalah 60 dan nilai maksimumnya adalah 80 sehingga diperoleh nilai rata-rata adalah 68,42.

Nilai rata-rata pretest untuk kelas kontrol adalah 24,85, sementara nilai rata-rata pretest untuk kelas eksperimen adalah 26,03. Tampak bahwa pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki hasil yang hampir sama, dengan selisih sebesar 1,18. Nilai rata-rata posttest untuk kelas kontrol adalah 68,42, sementara nilai rata-rata posttest untuk kelas eksperimen mencapai 94,32. Tampak bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan selisih sebesar 25,9. Perbedaan ini menunjukkan adanya pengaruh dari media pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik, yang berdampak pada hasil belajar mereka.

Selanjutnya akan dilakukan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar 1.

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas_Eksperimen	,180	30	,014	,915	30	,020
Kelas_Kontrol	,194	30	,005	,928	30	,042

a. Lilliefors Significance Correction

**Gambar 1** Hasil Uji Normalitas Data

Dan hasil dari uji Normalitas diatas menunjukkan bahwa nilai Sigma di kelas Kontrol dan kelas Eksperimen lebih besar dari **0,05**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data Pre-Test dan Post-Test pada kelas Kontrol dan kelas Eksperimen berdistribusi normal. Setelah data diuji dengan menggunakan uji normalitas, maka selanjutnya data akan diolah dengan menggunakan uji homogenitas yang dapat dilihat pada gambar 2.

**Test of Homogeneity of Variances**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	,205	1	61	,652
Based on Median	,189	1	61	,665
Based on Median and with adjusted df	,189	1	58,102	,665
Based on trimmed mean	,204	1	61	,653

**Gambar 2** Hasil Uji Homogenitas

Dan hasil dari uji homogenitas diatas menunjukkan bahwa nilai Sigma di kelas Kontrol dan kelas Eksperimen lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data Pre-Test dan Post-Test pada kelas Kontrol dan kelas Eksperimen berdistribusi Homogen. Kemudian akan dilakukan pengujian hipotesis yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Perhitungan Uji Hipotesis

No	Data Kelas	Nilai Rata-Rata	thitun	ttabel	Keterangan
1.	Eksperimen	94,31	2,272	2,048	Hasil tes pada kelas eksperimen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol
2.	Kontrol	68,42			

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa thitung sebesar 2,272 dan ttabel sebesar 2,048 pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Maka kriteria thitung > ttabel yaitu  $2,272 > 2,048$ . Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan media Flashcard lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang tidak menggunakan media *flashcard*. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe.

## PENUTUP

Hasil belajar Matematika siswa yang dapat perlakuan dengan menggunakan media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe memperoleh nilai rata-rata 94,31. Sementara hasil belajar Matematika siswa yang tidak dapat perlakuan menggunakan media Flashcard Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe memperoleh nilai rata-rata 68,42. Dan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, F. S., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika trigo fun berbasis game edukasi menggunakan adobe animate pada materi trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434–443.
- Azizah, S. (2016). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis muvizu di kelas 2 sekolah dasar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 180–192.
- Baiduri, B., Taufik, M., & Elfiani, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Audio Pada Materi Bangun Datar Segiempat Di SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 248–261.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada operasi pada matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51–60.
- Hidayat, R., Musdi, E., & Yerizon, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Rafflesia*, 6(3), 22–31.
- Istianah, I., Sudarmin, S., & Wardani, S. (2015). Pengembangan media flashcard berpendekatan pramek tema energi pada makhluk hidup untuk siswa smp. *Unnes Science Education Journal*, 4(1).
- Karimah, N. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 227–236.
- Kurniawan, D. T. (2017). Penggunaan model pjbl untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran matematika. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 207–220.
- Kurniawati, R. P., Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Cognitive Load Theory (CLT) pada materi volume kubus dan balok di sekolah dasar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), 314–323.
- Maulidah, R., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). Implementasi Media Flash Card: Studi Eksperimental untuk Keterampilan Berhitung Siswa. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 7–â.
- Nugroho, F. P. (2023). Pengaruh Media

Wahyuni, R., & Nasution, H.A. (2025)

Flashcard Terhadap Efektivitas Belajar Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11, 1090–1099.

Safitri, M., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “Kelas BANGTAR” Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989–1002.

Sattriawan, A., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi soft skills dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 950–963.

Trisnanti, I. A. N. L., Tirtayani, L. A., Psi, M., & Putra, I. K. A. (2018). Pengaruh media flashcard bilingual terhadap kemampuan kosakata bahasa inggris permulaan anak kelompok b tk gugus mawa kecamatan denpasar selatan tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(3), 344–352.