

IMPLEMENTAS MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Ainun Oktaviani¹, Ilham², Andi Ardhila Wahyudi³, Idrus⁴

^{1,2,3,4}PGSD, Universitas Muhammadiyah Makassar,

ainun30x@gmail.com, ilhamhasim@gmail.com,

andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id

idrus54@admin.sd.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to determine the application of Flash Card learning media in improving mathematics learning outcomes of fourth grade students of Gunung Sari 1 Elementary School in the odd semester of the 2024/2025 school year. This research is a class action research (PTK) which was carried out in 2 cycles. The data analysis technique used in this research is qualitative and quantitative data analysis using observation sheets and tests. The results showed that Flash Card learning media can effectively improve math learning outcomes in fourth grade students of Gunung Sari 1 Elementary School. Based on the data obtained in cycle I, it can be seen from the increase in student learning outcomes from cycle I to cycle II. In cycle I, the percentage of student learning outcomes was 36%. Furthermore, in cycle II, the percentage of student learning outcomes increased to 86%. Based on the analysis and discussion, it is concluded that the application of Flash Card learning media can effectively improve students' mathematics learning outcomes.

Keywords: Flash Card Learning Media; Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Flash Card dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Gunung Sari 1 pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan lembar observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran Flash Card dapat efektif meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Gunung Sari 1. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai dengan siklus II. Pada siklus I, persentase hasil belajar siswa sebesar 36%. Selanjutnya pada siklus II, persentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 86%. Berdasarkan analisis dan pembahasan disimpulkan bahwa penerapan penerapan media pembelajaran Flash Card efektif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Flash Card; Hasil Belajar

A. Pendahuluan

menuju kemajuan dan peningkatan
Pendidikan memainkan peran kunci kualitas hidup. Pendidikan bertanggung
dalam mendorong perubahan sosial jawab untuk membentuk generasi

bangsa yang utuh, sesuai dengan garis-garis besar haluan negara yang mencakup terciptanya masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, adil, berdaya saing, maju, dan sejahtera dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia. Ini mencakup manusia yang sehat, mandiri, beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, mencintai tanah air, sadar hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, serta berdisiplin (Patoni & Akhyak, 2004). Pernyataan ini didukung oleh Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 1 mengenai Standar Nasional Pendidikan, yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan untuk kepentingan dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.(2021)

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan mengganti kurikulum lama, yaitu Kurikulum 2013, dengan

Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka Belajar adalah sebuah inovasi signifikan dalam pendidikan di Indonesia, bertujuan utama untuk memaksimalkan potensi belajar siswa dan menumbuhkan minat intrinsik mereka terhadap pelajaran. Kurikulum ini dirancang secara strategis agar siswa dapat mengeksplorasi minat dan kemampuan mereka, serta mengurangi tekanan dari tuntutan akademik yang terlalu berat.

Pergantian kurikulum ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Sebagai institusi formal yang bertanggung jawab atas pelaksanaan pendidikan, diharapkan bahwa sekolah dapat menjalankan perannya dengan optimal, termasuk dalam mengembangkan potensi dasar peserta didik. Salah satu strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, menantang, mengasyikkan, dan bermakna bagi siswa adalah dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Pendidikan dilakukan melalui proses belajar, sejalan yang dikemukakan oleh Pane dan Dasopang dalam (Mutmainnah et al., 2023) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses dan latihan, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di

sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar.

Ada tiga karakteristik penting yang perlu diperhatikan dalam penerapan Kurikulum Merdeka (Ningrum et al., 2023) yaitu: 1) pelaksanaan program P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) untuk mengembangkan soft skills dan karakter siswa; 2) fokus materi yang lebih pada pokok-pokok ajar mendasar, relevan, dan mendalam, terutama literasi numerasi; 3) adanya fleksibilitas bagi guru dan siswa dalam menentukan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan latar belakang masing-masing siswa. Khususnya pada poin ketiga, guru diberi kebebasan dalam memilih perangkat pembelajaran, mengelola kelas, dan metode penyampaian materi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Pendidik memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan berbagai model, teknik, dan strategi, yang sangat penting dalam perancangan pembelajaran (Ana, 2018)

Matematika adalah disiplin ilmu fundamental yang termasuk dalam kurikulum pendidikan dasar dan memiliki peran penting dalam pengajaran di

sekolah dasar. Keberadaan matematika dalam kurikulum sangat penting karena memberikan dasar yang kuat untuk pembelajaran matematika di tingkat yang lebih lanjut. Menurut Prihatinia & Zainil (2020) terdapat berbagai tantangan dalam pembelajaran matematika di kelas yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi terus mempengaruhi dunia pendidikan, terutama dalam aspek kurikulum. Dengan adanya perubahan atau pembaruan kurikulum, guru sebagai pelaksana kurikulum harus terus berusaha memperbaiki proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran yang efektif atau alat peraga yang mendukung juga sangat krusial untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses pendidikan yang dirancang oleh seorang guru untuk merangsang kreativitas berpikir siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan mengembangkan pengetahuan serta pengalaman baru siswa dalam mata pelajaran matematika (Masitoh & Prabawanto, 2016). Di tingkat pendidikan

menengah, pelajaran matematika diharapkan dapat mempersiapkan siswa dengan keterampilan tertentu yang bermanfaat untuk kehidupan mereka di masa depan (Yanda et al., 2019). Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa banyak siswa mengeluhkan mata pelajaran matematika karena dianggap membosankan dan sulit, terutama karena pendekatan yang berfokus pada penghafalan rumus. Sistem pembelajaran semacam ini seringkali membuat siswa merasa jenuh atau bosan. Sebaliknya, matematika seharusnya digunakan sebagai sarana untuk melatih berpikir kritis, inovatif, kreatif, mandiri, serta kemampuan menyelesaikan masalah (Rulyansah & Wardana, 2020).

Saat ini, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai media yang tersedia. Ini menuntut peran aktif guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung minat dan bakat siswa, guna meningkatkan kualitas pengajaran. Selain itu, teknologi juga berfungsi sebagai alat yang efektif dalam mencapai tujuan pengajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Peran guru sangat krusial

dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kondusif, yang sangat penting untuk memastikan tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan efektif kepada siswa (Yestiani & Zahwa, 2020); (Damayanti & Hasanambella, 2021). Guru perlu memiliki keterampilan dalam mengembangkan potensi siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis. Untuk mencapai tujuan ini, penggunaan media yang menarik dalam proses pengajaran sangat diperlukan agar siswa merasa senang dan termotivasi dalam belajar terutama pelajaran matematika yang dikenal sangat membosankan sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Salah satu alat bantu yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media *Flash Card* (Pranowo, 2021). *Flash Card* adalah sebuah permainan edukatif yang menggunakan kartu-kartu bergambar yang dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek, seperti daya ingat dan pemahaman matematika siswa (Azhima et al., 2021). Selain itu, *Flash Card* memiliki bentuk yang fleksibel, sehingga mudah dibawa ke mana saja. Media ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam memahami materi

matematika, serta memberikan rasa senang yang mempermudah pengerjaan soal. Dengan demikian, diharapkan media ini akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa (Khusniyati et al., 2020).

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan asesmen, terlihat jelas bahwa hasil belajar matematika siswa masih perlu ditingkatkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kurangnya personalisasi dalam pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa mudah cepat bosan pada saat menerima materi dan menjalankan tugas. Hal itu dapat dikarenakan kurangnya penggunaan media yang memadai dalam menyampaikan suatu materi. Media dimanfaatkan guru untuk mendorong maupun memotivasi kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media *Flash Card*, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa maka perlu diadakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat merangsang minat belajar siswa untuk lebih berperan

aktif dalam proses pembelajaran. Dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang telah dijelaskan, diperlukan media pembelajaran yang efektif. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementas Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, sebuah pendekatan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran (Alfania et al., 2023). Lokasi penelitian dilakukan di SD Gunung Sari 1, dengan subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV SD Gunung Sari 1. Sampel penelitian terdiri dari satu kelas, yakni siswa kelas IV SD Gunung Sari 1 yang berjumlah 22 siswa, terdiri dari 12 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian ini memilih sampel dari kelas yang relevan berdasarkan pertimbangan peneliti, dengan skenario tindakan yang difokuskan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data mencakup Tes dan Observasi. Observasi untuk peneliti berisi

tentang instrument pengamatan yang mencakup aspek kemampuan peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran di ruang kelas. Sedangkan observasi untuk peserta didik berisi observasi kegiatan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Tes bertujuan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Analisis data dilakukan melalui proses reduksi, penyajian, dan verifikasi. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini akan diperlihatkan hasil Penelitian Tindakan Kelas pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media *Flash Card*. Hasil penelitian diperoleh melalui prosedur pengumpulan data yaitu melalui tes dan observasi terhadap guru dan siswa. Dalam penelitian ini, pada akhir pertemuan diadakan tes akhir siklus yang digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan kemampuan siswa selama mengikuti pembelajaran dengan media *Flash Card*. Dari pengumpulan data yang didapatkan, peneliti mendapatkan rangkuman hasil belajar matematika peserta didik menggunakan

media *Flash Card*. Data hasil penelitian yang akan diperlihatkan yaitu data siklus 1 dan II dengan tujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setiap siklus. Hasil penelitian pada tiap-tiap siklus dideskrip sebagai berikut.

1. Siklus I

Siklus 1 pertemuan dilaksanakan pada Selasa, 10 September 2024 pukul 08:30- 09:30 yang diikuti oleh siswa kelas IV SD Gunung Sari 1 yang berjumlah 22 orang siswa dengan menggunakan media *Flash Card*. Penelitian siklus dilaksanakan secara bertahap mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum melakukan tindakan penelitian, penulis mempersiapkan semua keperluan penelitian, seperti rencana pembelajaran dengan menggunakan model discovery learning, bahan ajar, LKPD, dan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar.

Pengamatan siklus I merupakan hasil observasi selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Observasi difokuskan pada interaksi antara guru dan siswa serta penggunaan media *Flash Card* dengan Hasil belajar matematika siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa pada siklus I

Capaian Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 - 69	Belum Tuntas	14	64%
70 - 100	Tuntas	8	36%

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 22 orang siswa yang menjadi subjek penelitian pada pembelajaran melalui penerapan media *Flash Card* di kelas IV SD SD Gunung Sari 1 pada siklus I ini terdapat 14 orang siswa (64%) mendapat nilai yang dikategorikan belum tuntas dan masih dibawah standar KKM dan ada 8 orang siswa (36%) mendapat nilai yang dikategorikan tuntas dan telah mencapai nilai KKM. Jika dilihat dari aspek ketuntasan belajar minimal dengan standar nilai 70, maka hanya terdapat 8 orang siswa (36%) yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa pada siklus I ini masih belum memenuhi indikator keberhasilan karena masih ada siswa yang belum memenuhi KKM yaitu 14 orang siswa memperoleh nilai di bawah 70. Refleksi untuk siklus berikutnya adalah guru dapat memperbaiki tindakan kelas pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran sudah cukup baik

dengan siswa menunjukkan antusiasme yang memadai dalam mengikuti pelajaran. Dukungan dari penggunaan media *flash card* membuat siswa lebih aktif dan merasa senang. Namun, meskipun saat guru menjelaskan materi, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dan perhatian, masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Ditemukan siswa yang terlambat masuk kembali ke kelas setelah jam istirahat dan masih ada siswa yang melakukan aktivitas lain pada saat proses belajar.

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh, pelaksanaan siklus I masih belum mencapai tingkat optimal dan maksimal, dengan pencapaian presentase ketuntasan belajar hanya sebesar 64%. Data hasil tes menunjukkan bahwa siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh guru, yaitu 80%. Dengan kata lain, untuk memenuhi nilai minimal KKM, setidaknya 18 siswa harus mencapai standar tersebut. Oleh karena

itu, perlu dilakukan pelaksanaan tindakan pada siklus II.

2. Siklus II

Kegiatan pembelajaran siklus II merupakan kegiatan perbaikan pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dari kegiatan pembelajaran pada siklus II. Dari permasalahan yang ditemui dalam siklus II, maka diputuskan untuk melakukan perbaikan pembelajaran. Perbaikan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Untuk mengoptimalkan pelaksanaan perbaikan pembelajaran maka perlu disusun perencanaan sebagai berikut: 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II; 2) Menyiapkan media pembelajaran berbasis PPT dan Alat Peraga; 3) Alat peraga yang digunakan adalah teh kotak dan susu kotak, serta kerangka prisma dan limas; 4) Menyiapkan lembar kerja peserta didik dengan konten yang mudah dicerna dan sesuai dengan kemampuan peserta didik; 5) Merancang kegiatan singkat kuis tanya-jawab berhadiah; dan 6) Membuat kisi-kisi dan butir soal.

Setelah tahap perencanaan, pelaksanaan, dan observasi dilakukan, peneliti melakukan analisis dan refleksi mendalam terhadap hasil yang telah tercatat dalam lembar observasi. Namun berdasarkan hasil refleksi, pada pelaksanaan siklus II dilakukan beberapa peningkatan dari siklus I seperti meningkatkan kreativitas guru dalam melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, guru harus menanamkan rasa percaya diri kepada siswa agar tidak malu-malu untuk mengungkapkan hal-hal yang belum dimengerti mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, serta guru mengarahkan siswa agar siswa dapat memahami materi pembelajaran sehingga nilai KKM yang telah ditentukan dapat tercapai. Melihat beberapa masalah yang terjadi pada siklus I, peneliti akan melanjutkan kegiatan pembelajaran pada siklus II. Pada siklus II, peneliti berharap bisa memaksimalkan dan memperbaiki kekurangan yang telah terjadi pada siklus sebelumnya. kegiatan siklus II ini dilakukan secara bertahap mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Capaian Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 - 69	Belum Tuntas	3	14%

70 - 100

Tuntas

19

86%

Berdasarkan Tabel 2 di atas bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus II telah mencapai indikator yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$. Hasil tes soal siklus II yaitu dari 22 orang siswa terdapat 19 orang siswa telah mencapai > 70 atau 100. Dari pembelajaran siklus II, hasil penelitian telah membuktikan bahwa terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dan tindakan observasi siklus II ini dinilai berhasil. Hal ini dibuktikan oleh peneliti yang telah berhasil menerapkan Observer menilai Siswa tidak lagi melakukan aktivitas lain pada saat proses belajar khususnya pada saat diskusi kelompok berlangsung seperti bermain dengan teman satu kelompoknya, siswa sudah memperhatikan guru saat guru menjelaskan di depan kelas hal ini terlihat siswa terlibat langsung pada proses diskusi siswa bertanya kepada guru ketika tidak mengerti dengan pembelajaran yang disampaikan, siswa sudah aktif dalam pembelajaran, siswa sudah bisa membuat kesimpulan hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada siklus II dari segi proses dan hasil dapat dikategorikan berhasil. Sehingga,

penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Bagian ini berisi pembahasan tentang hasil penelitian secara umum berupa hasil tes dan hasil observasi. Hasil ini memberikan gambaran tentang hasil belajar serta aktivitas siswa dan guru melalui observasi yang telah dilakukan setelah menggunakan media *Flash Card* di kelas IV SD Gunung Sari 1 terjadi peningkatan. Adapun hasil observasi yang telah dilakukan setelah menerapkan menggunakan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Gunung Sari 1, terjadi peningkatan pada aspek proses keterampilan guru, proses aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dengan menggunakan media *Flash Card*, guru melaksanakan asesmen awal sebagai tes diagnostik peserta didik untuk mengetahui karakteristik, kebutuhan, dan potensi peserta didik sehingga guru mengetahui kemampuan dan perkembangan awal peserta didik

Hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika melalui menggunakan media *Flash Card*

mengalami peningkatan. Rata-rata kelas nilai siswa meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua. Ketuntasan belajar individual siswa meningkat dari 55,8% pada siklus pertama menjadi 6% pada siklus kedua. Jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar juga meningkat dari siklus I sebanyak 13 siswa menjadi 32 siswa pada siklus II.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, ditemukan bahwa beberapa siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran pada siklus I sudah berjalan dengan baik, namun masih terdapat beberapa kekurangan yang menghambat proses pembelajaran yang membuat tidak berjalan secara optimal. Akibatnya, masih ada beberapa siswa yang nilainya masih di bawah KKM, yaitu 70. Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan penelitian tambahan yakni pada siklus II dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar. Pada siklus I pembelajaran, partisipasi siswa masih terbilang rendah, tidak semua siswa terlibat secara aktif. Dari situ, peneliti menyimpulkan bahwa upaya perbaikan dalam tindakan kelas pada tahap pertama belum mencapai kesuksesan karena masih ada sebagian siswa yang belum mencapai standar nilai minimal. Oleh karena itu, diperlukan

penelitian tindakan lanjutan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun aktivitas siswa yang masih kurang baik pada siklus I, menurut pengamatan yaitu hanya sebagian siswa yang fokus mengikuti pembelajaran, sebagian siswa bermain-main dan tidak memperhatikan guru karena penyajian pembelajaran hanya menggunakan pendekatan ceramah dan tanya jawab, hanya sebagian siswa yang berani bertanya dan menanggapi pertanyaan dari peneliti, intinya hanya sebagian siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Hasil dari penelitian yang tercantum dalam Tabel 1 dan 2 menunjukkan adanya kemajuan signifikan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik. Pada siklus I ke siklus II, terdapat peningkatan persentase ketuntasan sebesar 86 % dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Ini mengindikasikan bahwa langkah-langkah perbaikan yang diterapkan pada siklus II telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih memuaskan dibandingkan dengan kondisi awal sebelum perbaikan dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik telah lebih efektif pada siklus II, dengan

peserta didik semakin mendekati atau bahkan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ishyang & Kadir, 2024) bahwa Pembelajaran dengan menggunakan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1. Dimana hasil belajar pada siklus I yaitu terdapat 14 dari 20 siswa yang mencapai SKBM dengan persentase ketuntasan 70%. Sedangkan pada tes evaluasi siklus II terdapat 17 siswa yang mencapai SKBM dengan persentase ketuntasan 85%. Kriteria pengukuran pada penelitian ini menggunakan 3 kategori yaitu: baik (3), cukup (2) dan kurang. Berdasarkan data tersebut maka terbukti bahwa penerapan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar yang ditandai dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Maulidah et al., (2021) yang berjudul "Implementasi Media *Flash Card*: Studi Eksperimental untuk Keterampilan Berhitung Siswa." Dari hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa pengaruh media *flash card* terhadap keterampilan

berhitung siswa kelas III materi operasi bilangan dapat disimpulkan bahwa rata-rata keterampilan berhitung siswa kelas III materi operasi bilangan yang diajarkan dengan menggunakan media *flash card* secara signifikan lebih baik dari pada siswa yang tidak menggunakan media. Hal ini dapat dilihat rata-rata kelas yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran flash card adalah 82,73 dan rata-rata kelas yang pembelajarannya tidak menggunakan media adalah 61,96. Dapat dilihat bahwa media flash card memiliki pengaruh yang lebih baik dalam proses pembelajaran, sehingga lebih tepat digunakan untuk kelas III materi operasi bilangan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, analisis data, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran *Flash Card* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Gunung Sari 1. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai dengan siklus II. Pada siklus I, persentase hasil belajar siswa sebesar 36%. Selanjutnya pada siklus II, persentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 86%. Oleh karena itu, penerapan media *flash card* dalam pembelajaran di kelas IV SD Gunung Sari 1 dinyatakan berhasil dan tidak perlu

dilanjutkan pada siklus berikutnya karena sudah mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran dapat diberikan sebagai berikut: (1) Untuk siswa, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. (2) Bagi guru, penting untuk melakukan evaluasi secara rutin guna mengukur efektivitas penggunaan media *Flash Card* dan melakukan perbaikan jika diperlukan, terutama dalam mata pelajaran matematika serta mata pelajaran lainnya secara umum, untuk meningkatkan hasil belajar. (3) Untuk kepala sekolah, penelitian ini memberikan wawasan yang berguna dalam mengambil keputusan mengenai media pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah. (4) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengeksplorasi aspek atau variabel lain yang mungkin berkontribusi pada pengembangan konsep dan teori tentang pendekatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfania, G. T., Nuraeni, A. N., Mursidah, R. R., Kurniawan, I., & Ajid, R. M. (2023). Strategi Perencanaan dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 185–194.
- Kemendikbud. (2022). Permendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang pedoman penerapan kurikulum. Jakarta.
- Ana, N. Y. (2018). Penggunaan model pembelajaran discovery learning dalam peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1).
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan media flashcard untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016.
- Damayanti, N. C., & Hasanambella, M. (2021). Peran guru BK dalam meningkatkan kedisiplinan siswa SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta. *Usaha Pemberian Layanan Yang Optimal Guru BK Pada Masa Pandemi Covid-19 (Antologi Esai Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling)*, 106.
- Ishyang, I., & Kadir, A. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CTL BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD INPRES 12/79 CELLU 1. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(8), 2361–2370.
- Khusniyati, A. F., Masrukhi, M., & Haryadi, H. (2020). The Influence of Total Physical Response Method using Flash Card toward English Vocabulary Mastery for Early Childhood. *Journal of Primary Education*, 9(2), 106–111.

- Masitoh, I., & Prabawanto, S. (2016). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika dan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Eksploratif. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(2), 186–197.
- 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.
- Mutmainnah, Lutfi, Hermuttaqien, B. P. F., AP, N., & Suarlin. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan PKN Kelas V di SDN tandung, Kecamatan Tinambung, Kab. Polewali Mandar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Patoni, A., & Akhyak, H. (2004). *Dinamika Pendidikan Anak*. Bina Ilmu.
- Peraturan Pemerintah RI. (2021). *PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 57 TAHUN 2021 TENTANG STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN* (Issue 102501).
- Pranowo, G. (2021). Pengembangan Media Flash Cards untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 129–139.
- Prihatinia, S., & Zainil, M. (2020). Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1511–1525.
- Rulyansah, A., & Wardana, L. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1236–1245.
- Yanda, K. O., Jumroh, J., & Octaria, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(1), 58–67.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47.