

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN
PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING BERBANTU MEDIA
FLASHCARD PADA SISWA KELAS V SDN 90/II TALANG PANTAI**

Eni Rosita Sari Kustriyana¹, Randi Eka Putra², Subhanadri³

¹PGSD Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

rositaeni387@gmail.com, randiekaputra23@gmail.com,

inet.subhanadri@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this research is the low motivation and learning outcomes of students in mathematics in grade V of State Elementary School 90/II Talang Pantai. This research is a classroom action research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this research were 21 students, and it was carried out in the first semester of the 2025 academic year. Data collection techniques used teacher observation sheets, student observation sheets, and test questions. The student motivation questionnaire data shows a significant increase, where in cycle I it was recorded at 71.42%, and then increased to 95.23% in cycle II. This increase reflects that students are becoming more motivated in participating in learning along with the improvement of the strategies applied. The research results show that the contextual teaching and learning approach is able to improve student motivation and learning outcomes. This is evident from the increase in the percentage of teacher involvement in teaching from 66.66% in cycle I to 73.33% in cycle II. Meanwhile, student involvement in the learning process increased from 52.38% to 100%. A significant increase was also seen in the completeness of student learning outcomes, from 71.42% in cycle I to 85.71% in cycle II. It can be concluded that the application of the contextual teaching and learning approach can increase student activeness and cooperation, thereby developing their scientific process and improving the achievement of student learning outcomes

Keywords: Motivation, Results, Mathematics, Contextual teaching and learning.

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas V Sekolah Dasar Negeri 90/II Talang Pantai. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 21 peserta didik, dan pelaksanaannya dilakukan pada semester I tahun ajaran 2025. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi guru,

lembar observasi peserta didik, serta soal tes. Data angket motivasi peserta didik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dimana pada siklus 1 tercatat sebesar 71,42%, kemudian meningkat menjadi 95,23% pada siklus II. Peningkatan ini mencerminkan bahwa peserta didik makin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran seiring dengan perbaikan strategi yang diterapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan contextual teaching and learning mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase keterlibatan pendidik dalam mengajar dari 66,66% pada siklus I menjadi 73,33% pada siklus II. Sementara itu, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran meningkat dari 52,38%, menjadi 100%. Peningkatan signifikan juga terlihat pada ketuntasan hasil belajar peserta didik, yakni dari 71,42% di siklus I menjadi 85,71% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan contextual teaching and learning dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama peserta didik sehingga proses ilmiahnya berkembang dan dapat meningkatkan ketercapaian hasil belajar peserta didik.

Kata kunci : Motivasi, Hasil, Matematika, Contextual teaching and learning.

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagai faktor utama dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan kemampuan individu yang mampu bersaing di era global. Daya saing nasional sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang efektif, efisien, dan inklusif, yang pada akhirnya menghasilkan individu yang berpengetahuan dan terampil. Dalam konteks ini, kurikulum berperan sebagai panduan utama dalam pelaksanaan proses belajar-mengajar yang bertujuan mengembangkan

potensi peserta didik secara menyeluruh.

Proses pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas antara guru dan siswa yang bertujuan mencapai tujuan pendidikan. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas secara menyenangkan agar siswa tidak mengalami kejenuhan, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, seperti matematika. Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri 90/II Talang Pantai, proses pembelajaran matematika masih cenderung bersifat satu arah, di mana guru lebih banyak menyampaikan informasi tanpa melibatkan aktifitas siswa secara

langsung. Kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada siswa kelas V yang menunjukkan ketidakaktifan serta ketidaktertarikan dalam mengikuti pelajaran matematika.

Motivasi belajar menjadi faktor krusial dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi adalah dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi kemauan, keaktifan, dan usaha belajar siswa agar mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika yang membutuhkan ketekunan dan kemampuan berpikir kritis, rendahnya motivasi dapat membuat siswa menjadi pasif dan enggan berinisiatif. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar siswa adalah hal utama yang harus diperhatikan agar siswa dapat belajar secara efektif dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran matematika sendiri adalah ilmu yang sistematis yang menjelaskan pola, struktur, dan konsep-konsep numerik yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, banyak siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Di sini, diperlukan suatu inovasi dalam

metode pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik dan merasa termotivasi untuk belajar. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yaitu pembelajaran yang menghubungkan materi akademik dengan konteks kehidupan nyata siswa sehingga belajar menjadi lebih bermakna dan relevan.

Pendekatan CTL menekankan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan yang memungkinkan siswa mengaitkan pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar mereka. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan juga berpartisipasi dalam menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Selain metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor pendukung keberhasilan pembelajaran. Media flashcard merupakan alat pembelajaran berupa kartu bergambar yang menarik dan dapat

memudahkan siswa dalam memahami materi matematika karena bersifat visual dan interaktif. Media ini mudah digunakan, praktis, serta dapat merangsang motivasi belajar siswa melalui kegiatan belajar sambil bermain. Penggunaan flashcard dalam pembelajaran matematika sangat sesuai diterapkan dalam pendekatan CTL untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa di kelas V SDN 90/II Talang Pantai.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini difokuskan untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yang dibantu dengan media flashcard. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis, sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan motivasi belajar siswa meningkat, pembelajaran menjadi lebih menarik, serta hasil belajar matematika siswa dapat mencapai

ketuntasan sesuai standar kompetensi yang ditetapkan.

Sejalan dengan hal tersebut, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN 90/II Talang Pantai dengan menggunakan pendekatan CTL yang dibantu media flashcard, dan bagaimana peningkatan hasil belajar matematika dengan metode tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan proses belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar matematika menggunakan pendekatan CTL berbantu media flashcard pada siswa kelas V SDN 90/II Talang Pantai. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis bagi peserta didik, guru, sekolah, serta memperkaya pengetahuan bagi peneliti dan pembaca yang berkepentingan pada bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan

hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN 90/II Talang Pantai dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* berbantu media *Flashcard*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Desain penelitian PTK ini dilakukan langsung di dalam kelas dengan melibatkan 21 peserta didik, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, pada semester ganjil tahun ajaran 2025-2026. Pelaksanaan kegiatan penelitian dilakukan selama empat hari, dari tanggal 26 sampai dengan 29 Agustus 2025.

Tahapan penelitian detail sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan persiapan dengan menyusun jadwal penelitian, modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar observasi bagi guru dan siswa, serta soal tes hasil belajar. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa *flashcard*, menentukan observer, dan merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

berdasarkan pendekatan *Contextual Teaching And Learning*.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti sebagai guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Proses pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam kegiatan inti, peneliti menerapkan beberapa fase pembelajaran CTL, yaitu: konstruktivisme, inquiry (menemukan), questioning (bertanya), learning community (masyarakat belajar), modelling (pemodelan), reflection (refleksi), dan authentic assessment (penilaian sesungguhnya).

Media *flashcard* digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi bilangan cacah sampai 100.000 secara kontekstual dan interaktif melalui aktivitas kelompok dan diskusi.

3. Tahap Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dari sisi guru dan peserta didik menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observer pada penelitian ini adalah wali kelas dan

rekan sejawat. Fokus observasi meliputi aktivitas guru dalam mengelola kelas dan mengajarkan materi, serta partisipasi, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran.

4. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data hasil observasi dan tes yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Peneliti berdiskusi dengan observer dan rekan sejawat untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran pada siklus yang telah dilakukan dan menyusun strategi perbaikan untuk siklus berikutnya. Tindakan akan dilanjutkan jika indikator keberhasilan belum tercapai, dan akan dihentikan jika sudah memenuhi kriteria keberhasilan.

Tempat dan Waktu Penelitian:

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 90/II Talang Pantai, Kecamatan Bungo Dani, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Waktu pelaksanaan penelitian adalah semester ganjil tahun ajaran 2025-2026, tepatnya berlangsung selama empat hari pada akhir Agustus 2025.

Subjek dan Objek Penelitian:

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 21 siswa. Objek penelitian adalah peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbantu media *Flashcard*.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data: Observasi: Menggunakan lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru (pendidik) dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tes: Soal tes hasil belajar yang terdiri dari pilihan ganda dan uraian untuk mengukur pencapaian kognitif peserta didik terhadap materi bilangan cacah.

Dokumentasi: Mengumpulkan dokumen terkait seperti RPP, modul ajar, hasil kerja peserta didik, foto dan video selama proses pembelajaran.

Penelitian dikatakan berhasil jika: Rata-rata skor tes hasil belajar mencapai minimal 70. Ketuntasan klasikal peserta didik mencapai minimal 85%. Motivasi belajar peserta didik meningkat ditunjukkan melalui

lembar observasi dan angket motivasi.

Teknik Analisis Data:

Analisis dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil skor observasi dan tes dianalisis menggunakan rumus persentase dan nilai rata-rata untuk mengetahui tingkat ketercapaian pembelajaran dan motivasi. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan refleksi yang dilakukan bersama dengan observer dan guru lain.

Dengan metodologi ini, peneliti berusaha memberikan gambaran menyeluruh mengenai penerapan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* berbantu media *Flashcard* dalam pembelajaran matematika dan pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas V SDN 90/II Talang Pantai.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 90/II Talang Pantai melalui pendekatan *Contextual Teaching and*

Learning (CTL) berbantu media *flashcard*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 21 peserta didik.

Pada siklus I yang terdiri dari dua pertemuan, terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar yang ditunjukkan melalui beberapa indikator. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase keterlaksanaan proses pembelajaran oleh pendidik (guru) mencapai 66,66% dengan kategori cukup baik, dan meningkat menjadi 73,33% pada pertemuan kedua siklus I dengan kategori baik. Sementara itu, observasi terhadap aktivitas peserta didik menunjukkan nilai 42,85% pada pertemuan pertama siklus I dan meningkat menjadi 52,38% pada pertemuan kedua siklus I, masuk kategori kurang baik namun sudah menunjukkan perkembangan.

Dari hasil tes belajar pada akhir siklus I, 15 dari 21 peserta didik atau 71,42% telah mencapai Ketuntasan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 6 peserta didik (28,57%) belum tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan.

Siklus II yang juga terdiri dari dua pertemuan menunjukkan perbaikan lebih signifikan. Pengamatan terhadap guru menunjukkan skor keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua siklus II berturut-turut sebesar 86,66% dan 93,33% dengan kategori sangat baik.

Pengamatan terhadap peserta didik juga mengalami peningkatan signifikan yaitu sebesar 90,47% pada pertemuan pertama siklus II dan mencapai 100% pada pertemuan kedua siklus II dengan kategori sangat baik.

Siklus	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Tuntas (%)	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Persentase Tidak Tuntas (%)
Pra Siklus	9	42.85	12	57.15
Siklus I	15	71.42	6	28.57
Siklus II	18	85.71	3	14.29

Hasil tes akhir siklus II menunjukkan bahwa 18 dari 21 peserta didik (85,71%) mencapai KKM, dan hanya 3 peserta didik (14,28%) yang belum mencapai ketuntasan. Peningkatan ini disebabkan oleh keterlibatan peserta didik yang lebih aktif dan proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan CTL dengan bantuan media *flashcard* yang membuat

pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Refleksi pada akhir siklus II menunjukkan bahwa meskipun sebagian kecil peserta didik masih mengalami kesulitan, secara keseluruhan pembelajaran berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Pembahasan

Penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantu media *flashcard* dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 90/II Talang Pantai. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai observasi aktivitas guru dan peserta didik serta peningkatan ketuntasan hasil belajar.

Proses belajar mengajar pada tiap siklus mengalami peningkatan dari segi kualitas pelaksanaan. Pada siklus I, guru telah mulai menerapkan pendekatan CTL meskipun ada beberapa kendala seperti kurang kondusifnya kelas dan belum maksimalnya komunikasi antar peserta didik. Namun, di siklus II semua kendala tersebut dapat teratasi dengan perbaikan strategi pembelajaran, sehingga komunikasi dan partisipasi siswa lebih aktif.

Dari observasi lembar guru terlihat adanya peningkatan pengelolaan kelas yang baik, penggunaan metode yang sesuai prinsip CTL, dan motivasi yang disampaikan guru yang efektif untuk membangun semangat belajar siswa. Peningkatan dramatis pada aktivitas peserta didik diperoleh dari penggunaan media *flashcard* yang memudahkan siswa dalam memahami materi matematika, khususnya bilangan cacah sampai 100.000.

Media *flashcard* berperan penting untuk memberikan rangsangan visual dan permainan edukatif yang menambah daya tarik pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori bahwa pembelajaran yang kontekstual membantu siswa menghubungkan konsep matematika dengan dunia nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.

Hasil belajar yang meningkat pada setiap siklus menunjukkan bahwa pendekatan CTL berbantu media *flashcard* efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran matematika, terbukti dengan kenaikan persentase siswa yang

tuntas dari 71,42% ke 85,71%. Hal ini juga mengindikasikan siswa menjadi lebih mandiri, kreatif, dan mampu berkolaborasi dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, kombinasi pendekatan pembelajaran CTL dan media *flashcard* mampu mengatasi masalah pembelajaran matematika yang sebelumnya berorientasi pada metode pembelajaran konvensional yang kurang mengaktifkan siswa, sehingga memungkinkan terjadinya penurunan motivasi dan hasil belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dibantu media *flashcard* pada siswa kelas V SDN 90/II Talang Pantai memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika. Proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan CTL mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran matematika, terlihat dari peningkatan persentase keterlibatan pendidik dan

peserta didik pada setiap siklus pembelajaran. Misalnya, presentase keterlibatan pendidik meningkat dari 66,66% pada siklus I menjadi 93,33% pada siklus II, sedangkan keterlibatan peserta didik naik dari 42,85% menjadi 100%.

Selain itu, motivasi belajar peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan, terlihat dari angket motivasi yang menunjukkan peningkatan dari 71,42% pada siklus I menjadi 95,23% pada siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa media *flashcard* sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memacu semangat dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Penggunaan media tersebut mampu menjembatani konsep-konsep abstrak matematika menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami sesuai konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Hasil belajar matematika siswa juga menunjukkan peningkatan yang jelas dengan ketuntasan belajar yang meningkat dari 71,42% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II. Hal ini mencerminkan efektivitas pendekatan

CTL yang membimbing siswa untuk aktif menemukan sendiri konsep matematika, melakukan diskusi kelompok, dan menerapkan pengetahuan dalam menyelesaikan tugas serta soal-soal yang diberikan. Proses refleksi dan penilaian yang autentik memberikan umpan balik yang berguna bagi siswa dan guru untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan pada siklus II, yang disebabkan oleh keterbatasan dalam menangkap materi dan kecepatan pemahaman yang berbeda-beda. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian lebih lanjut bagi siswa yang mengalami kesulitan agar mereka dapat mencapai kompetensi yang diharapkan dengan optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran matematika dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yang dipadukan dengan media *flashcard* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, memotivasi siswa untuk lebih aktif dan percaya diri, serta meningkatkan hasil belajar matematika kelas V

secara signifikan. Pendekatan ini tidak hanya efektif secara kognitif, namun juga mendukung perkembangan sikap, keterampilan sosial, dan kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran kelompok. Oleh karena itu, pendekatan CTL berbantu media *flashcard* sangat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan di sekolah dasar demi peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Abbas, S. (2023). Faktor-Faktor Pendorong Motivasi Dan Perannya Dalam Mendorong Peningkatan Kinerja: Tinjauan Pustaka. *BALANCA : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 5(1), 45–54.
<https://doi.org/10.35905/balanca.v4i1.4295>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Bahrum, M., Ramdani, C., & Samsiah, S. (2023). Strategi Pengembangan Matematika Awal Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 1–6.
- D, R. dalam D. (2021). Contextual teaching and learning (CTL). *Journal GEEJ*, 7(2).
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85.
<https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Dwi, A., Sari, N., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Bersusun Siswa Kelas Iii Sdn 1 Ngasem. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 1298–1308.
- Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Dinamika*, 3(2), 112–126.
<https://doi.org/10.18326/dinamika.v3i2.112-126>
- Keller. (2023). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 5 Pematangsiantar. *Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 5 Pematangsiantar*.
- Kurniawati, A., & Mawardi, M. (2023). Pengembangan Media Flash Card IPA Terintegrasi Model Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD: Development of Science Flash Card Media Integrated Two Stay Two Stray Model to Improve Critical Thinking Skills of Grade. *Tunas: Jurnal*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2), 110–118.
- /Nirmala, M., Mega, A., & Timoteus, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 06(02), 12296–12301.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- PUTRI, C. (2023). motivasi belajar. Universitas Jambi, 7. [https://repository.unja.ac.id/43617/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/43617/4/BAB II KAJIAN TEORI.pdf](https://repository.unja.ac.id/43617/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/43617/4/BAB%20II%20KAJIAN%20TEORI.pdf)
- Riyanti. (2024). flashcard pada ctl. 3(8), 2361–2370.
- Rohmah. (2021). Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Kelas V Dalam Menyelesaikan Soal Matematika. *STKIP Pacitan*, July, 1–23.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnis.tek.v5i.8067>
- Sanjaya, W. (2020). Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006). *Mudarrisuna*. https://etheses.iainkediri.ac.id/7535/3/92101720015_bab2.pdf
- Siregar, L. Y. S. (2020). Motivasi Sebagai Pengubahan Perilaku. *Forum Paedagogik*, 11(2), 81–97. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i2.3156>
- Sujarwo, N. (2021). Analisis Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SD/MI. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 2(3), 40–47. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i3.346>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Titu, A. M., Masi. Reinaldis, Maria, D. M., & Maran, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dan Media Pembelajaran Visual Pada Hasil Belajar Materi Kegiatan Ekonomi Kelas X Sma Negeri 1 Lewolema Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 619–625.
- Tsalsabila, S. N., Aliyyah, R. R., Gunadi, G., & Subasman, I. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card Materi Bangun Ruang Kelas VI Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*,

3(1), 36–52. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.929>