
Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II UPTD SDN 2 Cikedung Lor Kabupaten Indramayu

Teguh Hamdani¹, Nurkholis², Aliet Noorhayati Sutisno³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail: teguhhamdani15@gmail.com¹, nurkholis@umc.ac.id², aliet.noorhayati@umc.ac.id³

Article History:

Received: 07 Agustus 2024

Revised: 20 Agustus 2024

Accepted: 22 Agustus 2024

Keywords: Pendidikan,
Matematika, Flash Card,
Bilangan Cacah

Abstract: Pembelajaran matematika semestinya menjadi kegiatan yang bermakna dengan bebas mengimplementasikan semua potensi. Namun pada kenyataannya pembelajaran matematika masih belum tercapai sepenuhnya, diantaranya dalam kemampuan kognitif, pemecahan masalah serta masih rendahnya hasil belajar peserta didik. Tujuan: Untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas II (dua) di UPTD SDN 2 Cikedung Lor. Metode: Metode penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart dengan media pembelajaran Flash Card. Solusi: Memilih penggunaan model pembelajaran yang tepat yaitu media pembelajaran Flash Card, sehingga peserta didik termotivasi tinggi untuk belajar matematika. Hasil: Penelitian dengan menggunakan media Flash Card yaitu, meningkatkan hasil belajar hal ini dapat dilihat dari nilai persentase yaitu sebelum menggunakan media Flash Card 25%, siklus I pada saat menggunakan media Flash Card meningkat 50%, kemudian siklus II menjadi 94%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu pembelajaran dengan media pembelajaran Flash Card dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II (Dua) di UPTD SDN 2 Cikedung Lor.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan tujuan pembelajaran dimana secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, diri, kebiasaan, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Dwi et al., 2023). Pendidikan yang bisa mencetak generasi emas dimasa depan yaitu pendidikan yang mampu menumbuhkan potensi siswa dalam menyelesaikan persoalan di kehidupan salah satu masalah dalam pendidikan yaitu bisa bersumber dari guru dan juga bisa bersumber dari siswa. Guru disini mempunyai peranan yang penting didalam dunia pendidikan yaitu mulai melakukan kebiasaan-kebiasaan yang baik untuk siswanya. kebiasaan-kebiasaan ini dimulai dari keterampilan berhitung. Keterampilan berhitung ini tidak lepas dari proses belajar. Dalam proses belajar mengajar akan mencakup beberapa komponen penting salah satunya yaitu media pembelajaran, kurikulum dan fasilitas yang ada di sekolah (Yantik et al., 2022)

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting sehingga wajib dipelajari pada semua jenjang, tidak terkecuali pada jenjang sekolah dasar. Idealnya pembelajaran matematika di sekolah dasar, dijadikan sebagai fondasi dasar dalam membangun pengetahuan matematika peserta didik. Pembelajaran matematika perlu diajarkan kepada peserta didik sebagai bekal mereka diantaranya kemampuan untuk berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama (Andani et al., 2024)

Pembelajaran matematika semestinya menjadi kegiatan yang bermakna dengan bebas mengimplementasikan semua potensi yang terdapat dalam diri siswa. Pembelajaran matematika merupakan representasi kemampuan logis siswa. Artinya, siswa akan lebih mudah menalar sesuatu secara logis bila kemampuan matematikanya bagus. Pada proses pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat berpengaruh untuk jenjang Pendidikan berikutnya. Pada pembelajaran matematika sekolah dasar banyak membahas materi yang berkaitan dengan konsep konsep matematika yang akan dipelajari di jenjang Pendidikan yang lebih lanjut (Ananda & Wandini, 2022)

Namun pada kenyataannya tujuan dari pembelajaran matematika masih belum tercapai sepenuhnya, diantaranya dalam kemampuan kognitif, pemecahan masalah serta masih rendahnya hasil belajar peserta didik. Dibuktikan berdasarkan hasil penelitian Andani, Pranata dan Hamdu (2021) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika, peserta didik masih berperan pasif dalam memecahkan suatu permasalahan, karena pembelajaran yang dilakukan masih berpusat kepada guru, muncul anggapan bahwa sehingga matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan. Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih tergolong rendah, karena guru masih model pembelajaran menggunakan konvensional, sehingga peserta didik tidak berperan aktif di kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan tidak memenuhi dan kurang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam mata pelajaran matematika (Andani et al., 2024)

Adapun solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu salah-satunya dengan memilih penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika, sehingga peserta didik termotivasi tinggi untuk belajar matematika. Salah satu kemungkinan model pembelajaran yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika yaitu dengan media *Flash Card*. Sesuai dengan pendapat Jellina & , Siti Zahara H. Harahap (2024) dengan menggunakan media *Flash Card*, siswa akan lebih menarik perhatiannya dan tidak mudah bosan dalam belajar, serta menyenangkan dan siswa akan lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika

Flash Card adalah alat ajar yang berbentuk kart bergambar dengan gambar, lambang, atau gambar yang ditempel di bagian depan dan keterangan di bagian belakang, seperti jawaban atau maksud gambar, di bagian belakang. Penggunaan media flash card dalam aktivitas belajar nantinya menjadikan pembelajaran lebih memiliki ketertarikan bagi para siswa yang mana menimbulkan motivasi belajar yang makin bisa dipahami maknanya, metode belajar lebih bervariasi, siswa tidak hanya berpusat pada penjelasan guru tetapi mereka dapat mengamati dan melakukan pertanyaan-pertanyaan yang menarik (Suhartati et al., 2022)

Pada dasarnya manusia memiliki akal sehat, maka dari itu manusia hidup dengan kreasi dan inovasi, dengan hal ini manusia bisa menghasilkan karya spiritual berupa pemikiran, karya yang bersifat materi atau bendawi berupa benda benda yang di perlukan dalam meningkatkan dan mengembangkan kehidupannya. Berkaitan dengan hal tersebut Allah berfirman dalam Q.S Ali Imrom: 190

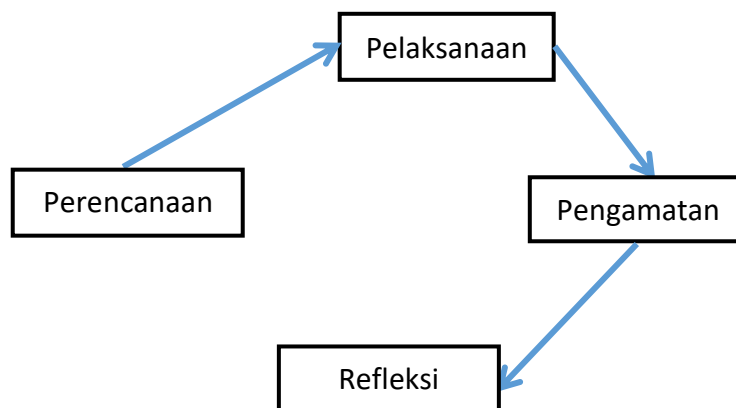
إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لآيَاتٍ
لِّأُولَى الْأَلْبَابِ

Artinya: “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal. (Q.S Ali Imron: 190) Penjelasan umum dari ayat tersebut adalah semua ciptaan-Nya di alam semesta merupakan tanda-tanda kebesaran Allah bagi orang yang berakal. Selain itu, Akal Manusia hendaknya dapat di gunakan untuk merenungi tanda-tanda yang telah di berikan Allah SWT.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis akan mengembangkan sebuah media pembelajaran *Flash Card* untuk pembelajaran tematik kelas II Sekolah Dasar dan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan S1 PGSD Universitas Muhammadiyah Cirebon Oleh sebab itu, penulis mengambil judul penelitian yaitu "Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II UPTD SDN 2 Cikedunglor Kabupaten Indramayu”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian kelas oleh Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu modul ajar, modul penggunaan media pembelajaran *Flash Card*, dan lembar tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, tes, dokumentasi.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN 2 Cikedung Lor, yang beralamat Jl. Cikedung Lor-Mundak Jaya, pada bulan Juni tahun 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II UPTD SDN 2 Cikedung Lor yang berjumlah 16 orang, kelas II ini dipilih sebagai subjek penelitian karena hasil belajar masih rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan ini dilaksanakan pada bulan Juni tahun 2024 di UPTD SDN 2 Cikedung Lor dengan jumlah 16 siswa. Penelitian tindakan kelas ini meliputi 2 siklus dengan menggunakan

media pembelajaran *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Adapun hasil yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2 adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

Penelitian Ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. Pada pelaksanaan tindakan Siklus 1 peneliti memberikan materi bilangan cacah tentang penempatan nilai ratusan, puluhan dan satuan, kegiatan yang di laksanakan di uraikan berikut ini: Pertama tama peneliti melakukan kesepakatan kelas kepada murid untuk duduk yang rapih dan siap untuk fokus pembelajaran, dilanjutkan dengan membuka pelajaran dengan salam, berdoa dan mengabsen siswa, dilanjutkan dengan pemberian motivasi kepada siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik.

Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak di capai pada pembelajaran yang akan di laksanakan, dan di lanjut peneliti memberikan penjelasan materi matematika bilangan cacah fokus pada nilai tempat bilangan satuan, puluhan, dan ratusan, dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card*. Kemudian Peneliti melakukan apersepsi dengan mengajak siswa menyanyikan lagu “ Satu di tambah satu” lalu peneliti menyambungkan dengan materi yang akan di pelajari tentang nilai bilangan cacah dengan menyebutkan 1 angka nilai ratusan, 1 angka nilai puluhan, dan 1 angka nilai satuan, dengan menggunakan Media Pembelajaran *Flash Card*.

Peneliti menempelkan kartu *Flash Card* di papan bilangan, kemudian peneliti memberikan pertanyaan “Ketiga bilangan tersebut di sebut apa anak anak?” dan salah satu siswa mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang di berikan peneliti, dan siswa menjawab “Ratusan, puluhan dan satuan” dan peneliti memberikan apresiasi dan arahan kepada seluruh siswa untuk memberikan tepuk tangan untuk salah satu siswa yang menjawab pertanyaan yang di berikan peneliti, Dilanjutkan dengan peneliti memberikan pertanyaan nilai ratusan, puluhan dan satuan untuk di jawab siswa dengan menempatkan kartu *Flash Card* dalam bilangan nilai ratusan puluhan dan satuan, dan 8 siswa bersiap maju untuk menempatkan nilai tersebut, Dan siswa tersebut mampu menempatkan bilangan bilangan ratusan puluhan dan satuan dengan benar. Dilanjutkan dengan Peneliti meberikan pujian atas menyelesaikan tempat tempat nilai bilangan dengan benar.

Pada Pembelajaran matematika bilangan cacah menggunakan Media pembelajaran *Flash card*, siswa dapat langsung memahami penempatan bilangan ratusan puluhan dan satuan, Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I, terdapat 8 siswa atau 50 % yang memahami penempatan nilai bilangan ratusan puluhan dan satuan. Hasil tes siklus I kemudian dihitung presentase siswa yang mencapai Capaian Pembelajaran (CP) dan tidak mencapai Capaian Pembelajaran.

2. Siklus II

Pelaksanaan Tindakan Siklus II dilakukan pada hari Sabtu 22 Juni 2024, Pada pelaksanaan tindakan Siklus II peneliti memberikan materi bilangan cacah tentang penempatan nilai ratusan, puluhan dan satuan, kegiatan yang di laksanakan di uraikan berikut ini: Pertama tama Peneliti menertibkan siswa untuk duduk yang rapih dan tenang untuk memfokuskan pada pelajaran yang akan di ajarkan, kemudian peneliti membuka pelajaran dengan salam, dilanjutkan peneliti menunjuk salah satu siswa untuk memimpin berdoa, dilanjutkan peneliti mengabsen siswa kelas II, dan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih fokus dalam jam pelajaran, dilanjutkan peneliti memberikan aspirasi untu menyanyikan lagu “Disini senang di sana senang” Dilanjutkan dengan menanyakan pembelajaran kemarin.

Peneliti menanyakan “Masih ingatkah pembelajaran yang lalu tentang bilangan cacah menyebutkan nilai bilangan ratusan, puluhan, dan satuan anak-anak? Apakah senang?” dilanjutkan dengan siswa menjawab dengan bersama “Masih ingat pak, dan sangat senang” dilanjutkan dengan Peneliti memberikan pujian agar siswa lebih semangat lagi dalam pembelajaran, dilanjutkan dengan peneliti memberikan penjelasan materi bilangan cacah dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card* untuk menempatkan nilai bilangan ratusan, puluhan, dan satuan dengan benar, dan siswa sangat fokus pada memahami penjelasan yang telah diberikan peneliti.

Peneliti memberikan pertanyaan berupa bentuk soal tes dengan 16 butir soal untuk di jawab siswa dengan menggunakan Media Pembelajaran *Flash Card* dengan menempatkan 3 nilai bilangan ratusan puluhan dan satuan, kemudian 15 siswa maju untuk mengisi jawaban penempatan bilangan tersebut dengan benar. Dan 1 siswa masih dalam pembimbingan karena kesulitan menempatkan bilangan tersebut dengan benar. Dilanjutkan dengan Peneliti memberikan pujian kepada seluruh siswa kelas II UPTD SDN 2 Cikedunglor.

Observasi yang dilakukan siswa dalam penelitian dalam siklus II yaitu pemahaman siswa tentang Pelajaran matematika materi bilangan cacah dengan media pembelajaran naik dengan sangat signifikan, pada pelaksanaan tindakan siklus II 15 siswa atau 93,75% siswa dapat memahami, mengetahui bilangan ratusan puluhan dan satuan dan menempatkan nilai tersebut pada papan bilangan media pembelajaran *Flash Card* sangat baik. Hasil Tes dalam siklus II kemudian di hitung menggunakan presentase siswa yang tuntas dan tidak tuntas.

Hasil Belajar pada pra siklus, siklus I, dan siklus II, meningkat dengan signifikan. Pada Pra siklus terdapat 4 siswa yang tuntas dari 16 siswa, dengan ketuntasan prosentase 25% di karenakan ketuntasan siswa 25% maka peneliti mencoba menerapkan Media Pembelajaran *Flash Card* Pada siklus I, Setelah menerapkan Pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Flash Card* memperoleh Hasil Belajar Siswa terdapat 8 Siswa yang tuntas dari 16 Siswa dengan prosentase 50%, Pada siklus I siswa masih bingung dengan Media Pembelajaran *Flash Card*, Kemudian Peneliti Melanjutkan penelitian pada siklus II dengan menerapkan media Pembelajaran *Flash Card* dan di peroleh hasil belajar siswa 15 Siswa tuntas dari 16 Siswa dengan Presentase 93,75%. Dengan demikian berdasarkan hasil belajar siswa pada Pra siklus, siklus I dan siklus II, menggunakan Media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar ipas peserta didik, setelah diberikan tindakan selama 2 siklus, pada siklus I 50% dan pada siklus II 93,75%. Maka kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan pada pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah pada siswa kelas II UPTD SDN 2 Cikedunglor terjadi peningkatan pada proses pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Flash card*. Sehingga siswa mampu memahami materi bilangan cacah, Media pembelajaran *Flash card* mampu Mencapai target Capaian Pembelajaran yang telah disepakati oleh peneliti dan guru. Hasil akhir menunjukkan 15 dari 16 siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajar dan Mencapai Capaian Pembelajaran dengan presentase 94%, Siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan Media Pembelajaran *Flash card*. Artinya siswa memiliki minat belajar yang tinggi ketika belajar mengenai Bilangan Cacah Pada kelas II menggunakan Media Pembelajaran *Flash Card*.

DAFTAR REFERENSI

- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773>
- Andani, M., Pranata, O. H., & Hamdu, G. (2024). Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 187–205. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.2989>
- 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.
- Jellina, N., & Siti Zahara H. Harahap, D. H. simbolon. (2024). *the Effect of Using Flash Card Media on Mathematics*. 3.
- Suhartati, A., Lian, B., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Kemampuan Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 1(4), 236–239. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i4.40>
- Yantik, F., Sutrisno, S., & Wiryanto, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>