



**PENERAPAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG MATEMATIKA SISWA KELAS 2 SD ISLAM
BANI HASYIM SINGOSARI MALANG**

Devi Novitasari¹, Ika Ratih Sulistiani², Bagus Cahyanto³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: ¹22101013036@unisma.ac.id, ²ika.ratih@unisma.ac.id,

³baguscahyanto@unisma.ac.id

Abstract

This study aimed to improve the numeracy skills of second-grade students at SD Islam Bani Hasyim Singosari through the application of flashcard media. Utilizing a Classroom Action Research (CAR) methodology, the research was conducted in two cycles, each consisting of four essential phases: planning, action, observation, and reflection. A total of 28 students from class 2A participated in the study. The results demonstrated a notable enhancement in students' numeracy proficiency, with the percentage of learning mastery rising from 64% in the first cycle to 89% in the second. The use of flashcard media was shown to be effective in increasing both student engagement during learning activities and their foundational mathematical skills.

Keywords: *Flashcards, counting, mathematics, learning, 2nd grade students.*

A. Pendahuluan

Matematika merupakan disiplin ilmu yang diajarkan secara berkesinambungan mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Keberlanjutan dalam penyampaian materi matematika ini menunjukkan bahwa mata pelajaran tersebut memiliki peranan strategis dalam sistem pendidikan, serta memberikan kontribusi signifikan terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi masa kini. Pada jenjang pendidikan dasar, matematika berfungsi sebagai fondasi utama dalam menanamkan pemahaman awal terhadap konsep-konsep matematis yang akan menjadi dasar bagi pembelajaran pada tingkat yang lebih tinggi.

Signifikansi matematika juga tercermin dari keterkaitannya dengan berbagai mata pelajaran lain. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran geografi, matematika digunakan dalam penerapan konsep skala dan perbandingan untuk pembuatan peta. Sementara itu, pada mata pelajaran fisika dan kimia, konsep-konsep matematika dimanfaatkan untuk mempermudah proses penurunan dan pemahaman rumus-rumus ilmiah yang diajarkan.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran sangat krusial dalam menunjang perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah matematika. Pembelajaran matematika tidak hanya berkaitan dengan angka semata, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis yang diperlukan dalam menyelesaikan berbagai

permasalahan. Matematika merupakan ilmu yang memiliki peranan penting dan relevan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, sehingga urgensinya tidak lagi menjadi bahan perdebatan. “Ilmu matematika tidak hanya untuk matematika saja, namun teori ataupun penggunaannya praktis banyak membantu serta melayani ilmu-ilmu lain” (Ika Ratih 2016).

Kemampuan berhitung termasuk ke dalam keterampilan dasar yang esensial dan memiliki peran sentral dalam kegiatan pembelajaran matematika, terutama bagi siswa kelas 2 di SD Islam Bani Hasyim. Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2024 ditemukan bahwa siswa kelas 2 SD Islam Bani Hasyim Singosari memiliki kemampuan menyelesaikan soal penjumlahan 80% (siswa mampu menyelesaikan soal dengan baik), soal pengurangan 70% (meskipun ada kesulitan pada pengurangan yang melibatkan angka), soal perkalian 50% (siswa mampu memahami konsep perkalian sederhana namun banyak yang kesulitan dengan soal perkalian yang lebih kompleks), dan soal pembagian hanya 40% (terutama yang melibatkan pembagian dengan angka lebih besar atau pembagian yang lebih rumit). Sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat secara efektif mendukung peningkatan kemampuan berhitung siswa.

Pembelajaran berdiferensiasi juga memerlukan dukungan media pembelajaran yang tepat. Menurut Sulistiani (2016:2), media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kondisi sebelumnya.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung siswa kelas 2 di SD Islam Bani Hasyim adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa *flashcard*. *Flashcard* merupakan alat bantu belajar visual yang biasanya berbentuk persegi atau persegi panjang, menampilkan gambar atau simbol tertentu. Media pembelajaran ini memiliki peran strategis dalam merangsang aktivitas kognitif siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Lebih dari itu, *flashcard* juga terbukti efektif dalam menyampaikan konsep-konsep dasar matematika, seperti bilangan dan operasi hitung, melalui representasi visual yang membantu siswa dalam lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan..

Penggunaan media pembelajaran turut meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, serta merangsang keterampilan menulis, berbicara, dan berimajinasi. Bates dalam Cahyanto (2022) menyatakan bahwa tujuan pendidikan tidak semata-mata berfokus pada pengembangan aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembentukan karakter peserta didik.

Terdapat tiga hasil penelitian yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran menunjukkan bahwa *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap peningkatan aspek kognitif siswa, khususnya dalam penguasaan keterampilan berhitung. Salah satu studi tersebut mengangkat topik "Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 2 SD", yang bertujuan untuk menelaah sejauh mana efektivitas media *flashcard* dalam mendukung proses pembelajaran matematika, serta mengidentifikasi kontribusinya terhadap perolehan hasil belajar berhitung pada siswa SD tingkat kelas dua.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan membagi partisipan ke dalam dua kelompok: kelompok kontrol yang menerima pembelajaran secara tradisional, dan kelompok eksperimen yang mendapatkan materi melalui media *flashcard*. Untuk menilai efektivitas intervensi yang diberikan, dilakukan pengukuran melalui pre-test dan post-test, yang bertujuan membandingkan kemampuan berhitung siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Fokus utama dalam studi ini adalah mengevaluasi sejauh mana peran media *flashcard* dalam mengembangkan keterampilan berhitung siswa sekolah dasar pada jenjang awal. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji intensitas penggunaan *flashcard* serta ragam soal yang diberikan, guna melihat kaitannya dengan peningkatan hasil belajar. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*), khususnya jenis *nonequivalent control group design*, di mana pembagian subjek penelitian ke dalam kelompok dilakukan tanpa proses randomisasi. Studi ini menghasilkan tiga temuan utama. Pertama, hasil analisis terhadap skor pretest dan posttest menunjukkan bahwa kelompok yang diberi perlakuan mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 60 menjadi 85, sementara kelompok kontrol meningkat dari 58 menjadi 75. Kedua, hasil analisis statistik menggunakan *paired sample t-test* mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 25 poin, sedangkan kelompok kontrol hanya menunjukkan kenaikan sebesar 17 poin. Ketiga, dari hasil analisis data secara menyeluruh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* lebih efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan berhitung dasar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian kedua yang diangkat berjudul "Efektivitas Penggunaan *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berhitung dasar pada siswa sekolah dasar. Studi ini juga dirancang untuk menelusuri dampak positif dari pemanfaatan media *flashcard* dalam mempermudah siswa memahami konsep-konsep fundamental

dalam operasi hitung, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Selain itu, penelitian ini berfokus pada evaluasi sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 sekolah dasar, dengan pertimbangan bahwa pada tahap ini penguasaan kemampuan berhitung dasar merupakan pondasi krusial bagi keberhasilan pembelajaran matematika di jenjang yang lebih tinggi.

Dalam implementasinya, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Hasil analisis data menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor yang cukup signifikan, yakni sebesar 40%, sementara kelompok kontrol hanya mengalami kenaikan sebesar 15%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tertentu—dalam hal ini *flashcard*—memiliki pengaruh yang lebih efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Selain itu, hasil observasi di lapangan mengungkapkan bahwa penggunaan media *flashcard* mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep dasar, berkat perpaduan antara elemen visual dan interaksi yang intens selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan wawancara, guru menyatakan bahwa media *Flashcard* lebih memberikan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mengurangi rasa bosan siswa.

Penelitian ketiga yang berjudul “Penggunaan *Flashcard* Sebagai Alat Evaluasi Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar” bertujuan untuk menganalisis sejauh mana efektivitas media *flashcard* dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep fundamental dalam matematika, seperti operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Penelitian ini juga menelusuri kontribusi media tersebut dalam mendorong peningkatan motivasi serta ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika. Melalui kajian ini, diharapkan diperoleh rekomendasi strategis mengenai pendekatan pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif guna menunjang peningkatan kualitas pendidikan matematika pada jenjang sekolah dasar. Fokus utama penelitian ini bukan hanya menempatkan *flashcard* sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai instrumen yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Studi ini melibatkan sejumlah guru kelas 2 SD yang menerapkan media *flashcard* selama beberapa minggu guna mengevaluasi kemampuan berhitung siswa secara sistematis.

Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Berdasarkan hasil yang diperoleh angket, 85% siswa dalam kelompok eksperimen merasa lebih termotivasi belajar dengan menggunakan *flashcard* dibandingkan metode konvensional. *Flashcard* juga mempermudah guru dalam mengevaluasi kemampuan berhitung siswa secara cepat serta menentukan tingkat pemahaman siswa terhadap konsep berhitung dasar. Penelitian ini mengukur efektivitas *Flashcard* dalam memberikan umpan

balik langsung kepada siswa dan membantu guru menyesuaikan strategi pengajaran berdasarkan hasil evaluasi tersebut.

Dalam konteks pendidikan di SD Islam Bani Hasyim, penerapan media *Flashcard* diharapkan mampu memberikan solusi terhadap tantangan yang dihadapi siswa kelas 2 dalam belajar berhitung. Penggunaan media ini diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan.

Merujuk pada pemaparan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Islam Bani Hasyim Singosari secara optimal. Pemilihan fokus pada siswa kelas II didasarkan pada temuan bahwa mayoritas peserta didik pada jenjang tersebut masih menghadapi kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan operasi-operasi berhitung dasar secara optimal.. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa peserta didik tertinggal dalam proses pembelajaran karena kendala dalam penguasaan materi dasar matematika. Situasi inilah yang mendorong peneliti untuk mengangkat tema “Penerapan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Kelas 2 SD Islam Bani Hasyim Singosari” sebagai fokus kajian dalam penelitian ini

B. Metode

Mengacu pada Mengacu pada rumusan masalah serta tujuan yang telah ditetapkan, penelitian ini mengimplementasikan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses pelaksanaannya dilakukan secara sistematis dan berurutan melalui empat tahapan utama, yakni: (1) merancang rencana tindakan (planning), (2) mengimplementasikan tindakan sesuai rencana yang telah disusun (action), (3) melakukan pengamatan dan penilaian terhadap pelaksanaan serta hasil dari tindakan yang diberikan (observation and evaluation), dan (4) melaksanakan refleksi untuk mengevaluasi efektivitas tindakan serta menyusun strategi perbaikan pada siklus selanjutnya (reflecting).

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer dihimpun secara langsung dari subjek penelitian, mencakup informasi terkait implementasi strategi pembelajaran oleh guru serta capaian hasil belajar yang diperoleh siswa. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui berbagai dokumen pendukung, seperti catatan harian guru, dokumentasi aktivitas pembelajaran, serta data akademik siswa di SD Islam Bani Hasyim. Evaluasi terhadap penggunaan media *flashcard* sebagai metode pembelajaran dilakukan dengan mengacu pada standar capaian hasil belajar siswa sebagai indikator keberhasilan

Adapun metode pengumpulan data yang diterapkan dalam studi ini akan dijelaskan pada bagian berikutnya.

Salah satu metode yang diterapkan dalam proses pengumpulan data ialah teknik observasi. Peneliti melakukan observasi secara langsung selama kegiatan pembelajaran untuk mengamati dinamika yang terjadi di lapangan. dengan tujuan untuk memantau tingkat partisipasi dan antusiasme siswa selama berlangsungnya pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan permainan melalui penggunaan media *flashcard*. Teknik ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi empiris terkait sejauh mana efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Islam Bani Hasyim Singosari

Pendekatan ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2008:146–147) yang menyatakan bahwa observasi merupakan aktivitas yang dilakukan dengan memfokuskan perhatian secara intensif terhadap objek atau fenomena tertentu, dengan memanfaatkan fungsi indera secara optimal untuk memperoleh data yang sesuai dan relevan dengan tujuan penelitian.

Metode kedua yang dibutuhkan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui teknik dokumentasi. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data tertulis yang relevan guna mendukung temuan penelitian. Melalui dokumentasi, peneliti dapat mengakses informasi yang bersifat faktual dan objektif, yang mencerminkan kondisi sebenarnya di lapangan. Dalam pelaksanaannya, data yang dikumpulkan meliputi identitas pribadi peserta didik serta dokumentasi visual berupa foto-foto selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini diperkuat oleh pendapat yang menyatakan bahwa melalui teknik dokumentasi, peneliti dapat bekerja berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan secara apa adanya dan tanpa rekayasa.

Metode pengumpulan data ketiga yang diterapkan dalam penelitian ini adalah wawancara, yang dilaksanakan dengan melibatkan guru kelas dan peserta didik sebagai informan. Tujuan dari pelaksanaan wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai berbagai hambatan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran, permasalahan yang dialami siswa, kemampuan berhitung siswa, serta jenis media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang peningkatan keterampilan berhitung. Selain itu, wawancara dengan siswa juga dimaksudkan untuk mengetahui persepsi dan perasaan mereka terhadap suasana pembelajaran yang mereka alami selama proses berlangsung.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap penggunaan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran, diketahui bahwa pada tahap pra-siklus, persentase ketuntasan belajar siswa masih rendah, yakni sebesar 35%, dengan hanya 10 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran pada siklus I, capaian ketuntasan meningkat menjadi 64%, dengan 18 siswa yang berhasil memenuhi

standar tersebut. Namun, angka ini belum memenuhi ambang keberhasilan yang telah ditentukan, sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II. Pada pelaksanaan siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan tingkat ketuntasan mencapai 89%, yang berarti 25 siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan. Hasil ini melampaui batas minimum keberhasilan sebesar 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* pada siklus II efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan berhasil melampaui target yang diharapkan.

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran kemampuan berhitung berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas penyampaian materi. Selama proses pembelajaran, siswa secara aktif terlibat dalam penggunaan media tersebut, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan ini turut berkontribusi dalam mempermudah siswa memahami konsep yang diajarkan, serta membantu materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan lebih efektif oleh peserta didik.

Montessori menyatakan bahwa dalam proses mendidik anak, penting untuk menyadari bahwa setiap anak merupakan individu yang unik dan berkembang sesuai dengan potensi serta kemampuannya masing-masing. Masa perkembangan anak, khususnya pada lima tahun pertama kehidupannya, dikenal sebagai *golden age* atau masa emas. Tahap ini dipandang sebagai masa yang sangat menentukan, karena menjadi fase esensial dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik, mencakup dimensi fisik, mental, hingga spiritual.

Mengingat pentingnya pendidikan bagi anak usia dini, perlu dipahami bahwa mereka memiliki karakteristik khusus, baik dari segi fisik, psikis, sosial, maupun mental. Masa kanak-kanak merupakan periode krusial dalam pembentukan fondasi kepribadian, yang akan sangat memengaruhi pengalaman belajar anak di masa mendatang. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki strategi pembelajaran yang tepat serta mampu menghadirkan inovasi baru agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal, menyenangkan, dan tidak memberatkan peserta didik, khususnya dalam penguasaan kemampuan berhitung. Kondisi pembelajaran di SD Islam Bani Hasyim selama ini masih bersifat klasikal, di mana kegiatan belajar mengajar didominasi oleh metode menyalin dari papan tulis tanpa pemanfaatan media pembelajaran yang memadai. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton, menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Melihat realitas tersebut, diperlukan upaya konkret dari guru untuk merancang perangkat ajar yang lebih variatif serta mengintegrasikan media pembelajaran yang menarik, guna menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak.

Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan melalui pendekatan bermain menggunakan media *flashcard*, yaitu kartu yang memuat angka dan dilengkapi

dengan ilustrasi visual. Media ini berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut para ahli, *flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk visual yang biasanya berukuran persegi atau persegi panjang. Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran berhitung memiliki peran penting, yaitu sebagai sarana bagi anak untuk bereksplorasi serta menggali informasi mengenai hal-hal yang belum mereka ketahui. Tujuan fundamental dari pemanfaatan media ini adalah untuk memperkenalkan konsep bilangan kepada anak-anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Selain itu, *flashcard* juga bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan berhitung dasar serta mengembangkan kreativitas anak

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada siswa kelas 2 SD Islam Bani Hasyim, ditemukan bahwa kemampuan berhitung siswa berada pada tingkat yang masih rendah. Kondisi ini disebabkan oleh sejumlah faktor, salah satunya adalah keterbatasan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar dalam berhitung, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap rendahnya pencapaian hasil belajar mereka. Selain itu, cara penyampaian materi oleh guru juga turut berkontribusi terhadap permasalahan ini. Guru cenderung langsung menuliskan bilangan tanpa terlebih dahulu mengenalkan simbol-simbol matematis secara menyeluruh, sehingga siswa kesulitan memahami makna dari setiap angka atau operasi. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi juga membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga menurunkan motivasi serta minat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran matematika..

Guna mewujudkan hasil pembelajaran yang maksimal, diperlukan penerapan strategi serta inovasi yang tepat dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, baik dari pihak pendidik maupun peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah penyusunan perencanaan pembelajaran yang tersusun secara sistematis, mencakup rangkaian aktivitas yang terorganisir untuk mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, media *flashcard* digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pemahaman siswa. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan fokus utama pada peningkatan kemampuan berhitung siswa melalui penerapan media *flashcard* secara terencana dan berkesinambungan.

Peneliti turut merancang strategi guna mendokumentasikan serta menganalisis data yang berkaitan dengan proses pelaksanaan dan hasil dari upaya perbaikan yang diterapkan. Siklus I direncanakan berlangsung selama dua kali pertemuan. Jika setelah kedua pertemuan tersebut tingkat pencapaian ketuntasan belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya sebagai tindak lanjut perbaikan. Melalui pelaksanaan siklus lanjutan ini, diharapkan kemampuan berhitung siswa secara individual dapat mengalami peningkatan

yang signifikan melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan media *flashcard*.

Pada pelaksanaan siklus I, media *flashcard* diterapkan dengan pendekatan klasikal, di mana setiap siswa dipanggil secara individu untuk maju ke depan kelas guna menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Namun, pendekatan pembelajaran secara klasikal belum menunjukkan efektivitas yang maksimal dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa serta belum berhasil memenuhi standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Sebagai tindak lanjut pada siklus II, dilakukan perbaikan melalui penggantian model pembelajaran dari pendekatan klasikal menjadi pendekatan kerja kelompok. Guru membagi siswa ke dalam empat kelompok yang masing-masing beranggotakan tujuh orang, di mana setiap kelompok memperoleh satu set *flashcard* yang telah disusun secara acak. Guru kemudian menyampaikan beberapa soal berhitung, dan setiap kelompok diminta untuk berlomba menjawab dengan cepat dan tepat. Setelah itu, jawaban dari masing-masing kelompok dibandingkan melalui perwakilan siswa yang maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperkuat pemahaman konsep berhitung melalui kerja sama dan diskusi kelompok..

Salah satu langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam penerapan media pembelajaran adalah memperkenalkan *flashcard* secara bertahap kepada peserta didik, dimulai dari aktivitas yang paling sederhana. Tahapan awal dilakukan dengan mengajak siswa menghitung jumlah gambar yang terdapat pada *flashcard* secara bersama-sama. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok duduk mengelilingi meja, dan seluruh *flashcard* diletakkan di depan mereka. Guru kemudian mengambil satu *flashcard* dan mengajukan pertanyaan terkait isi *flashcard* tersebut. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk berkompetisi secara aktif dalam menjawab pertanyaan dengan cara mengambil *flashcard* yang sesuai sebagai bentuk respon terhadap pertanyaan guru. Strategi ini bertujuan untuk membangun keterlibatan aktif siswa serta meningkatkan pemahaman konsep berhitung melalui pendekatan bermain yang menyenangkan.

Penerapan media *flashcard* menunjukkan bahwa siswa kelas 2A mulai menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode bermain. Penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan atau jenuh. Selain itu, pendekatan ini juga mempermudah siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika dasar serta membantu dalam penanaman konsep-konsep penting, khususnya yang berkaitan dengan keterampilan berhitung.

Selain itu, guru juga mulai melakukan inovasi dalam metode pengajaran dengan menerapkan pendekatan yang lebih kreatif melalui penggunaan media pembelajaran.

Penyampaian materi tidak lagi bersifat abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami informasi yang diberikan. Penggunaan media membantu memperjelas konsep yang diajarkan dan membuat proses belajar menjadi lebih konkret serta bermakna bagi peserta didik.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penerapan media *flashcard* dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung matematika siswa kelas 2 SD Islam Bani Hasyim Singosari dilakukan secara bertahap, dimulai dari aktivitas yang paling sederhana. Tahapan tersebut meliputi: (1) menghitung jumlah *flashcard* secara bersama-sama, (2) membentuk kelompok belajar dalam skala kecil, (3) meletakkan *flashcard* di atas meja, (4) guru mengambil satu *flashcard* dan mengajukan pertanyaan kepada siswa, serta (5) setiap kelompok secara bergiliran bersaing untuk mengambil *flashcard* sebagai bentuk jawaban dari pertanyaan yang diajukan guru, dan proses ini berlangsung secara berkelanjutan. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi perbandingan jawaban, di mana setiap kelompok mengirimkan satu perwakilan untuk maju dan mempresentasikan hasil jawaban mereka, kemudian dilakukan perbandingan antar kelompok. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan tersebut, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, merasa senang, dan aktif memberikan respons terhadap setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru.
2. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat jelas pada setiap tahapan siklus tindakan, baik pada siklus I maupun siklus II. Pada fase pra-siklus, tingkat ketuntasan belajar siswa masih rendah, yakni sebesar 35%, di mana hanya 10 siswa yang mencapai standar ketuntasan, sementara 18 siswa lainnya belum memenuhi kriteria keberhasilan. Memasuki siklus I, terjadi peningkatan persentase ketuntasan menjadi 64%, dengan 18 siswa berhasil mencapai kriteria dan 10 siswa masih belum tuntas, sehingga hasil pada tahap ini dikategorikan cukup. Kemudian, pada pelaksanaan siklus II, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan tingkat ketuntasan mencapai 89%; sebanyak 25 siswa dinyatakan tuntas, dan hanya tersisa 3 siswa yang belum mencapai standar. Capaian tersebut menandakan bahwa indikator keberhasilan yang telah ditetapkan berhasil dicapai dengan sangat memuaskan.
3. Tanggapan siswa terhadap pemanfaatan media *flashcard* dalam pembelajaran matematika menunjukkan kecenderungan yang sangat positif. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa tampak antusias dan menunjukkan minat yang tinggi. Antusiasme tersebut tercermin dari keterlibatan aktif siswa dalam setiap

aktivitas pembelajaran, semangat dalam menjawab pertanyaan yang disajikan melalui *flashcard* , serta peningkatan partisipasi dalam diskusi kelompok. Penggunaan media *flashcard* dinilai menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami konsep berhitung. Bentuk visual yang menarik, warna-warna cerah, membuat siswa merasa belajar seperti bermain. Dengan kata lain, penggunaan media *flashcard* tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan capaian hasil belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa kelas 2A di SD Islam Bani Hasyim Singosari

Daftar Rujukan

- Abdullah, M. S. (2025). PENERAPAN PENDEKATAN STEM DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS 5 SD. SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah, 2(4), 2014–2022.
- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas. Erhaka Utama.
- Afifulloh, M., & Lismanda, Y. F. (2019). PENERAPAN METODE BERMAIN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B DI RA AL AMIN PAKIS MALANG. Jurnal Dewantara, 1(2), 65–71.
- Aledya, V. (2019). Kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa. May, 0–7.
- Anggria Novita, M. (2019). Inovasi Guru dalam Metode Pembelajaran Berhitung untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis di TK Kalyca Montessori School Yogyakarta. Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak, 5(1), 21–36.
- Arifin, S., Yahya, M., & Siddik, M. (2019). Strategi Komunikasi Siswa dan Guru Kelas XI SMAN 2 Sangatta Utara dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia. Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 2(1), 15–38.
- Asrori, A., & Rusman, R. (2020). Classroom Action Research: Pengembangan Kompetensi Guru. Pena Persada.
- Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Journal Of Human And Education (JAHE), 5(2), 145–153.
- Auzahra, D. (2024). Strategi Pembelajaran Guru terhadap Siswa Slow Learner Kelas II di MI Pembangunan Jakarta. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Chasanah, M. Z. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Jarimatika Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Ponorogo. IAIN Ponorogo.
- DINI, P. I. A. U. (2019). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI MELALUI MEDIA FLASCARD PADA KELOMPOK A RA AL HIKMAH, SUKOWIRYO, JELBUK, JEMBER TAHUN PELAJARAN 2018/2019.
- Fatimah, F. (2018). Penggunaan kartu berwarna untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 5(1), 99–114.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2l.302>
- Hadi, K. A., Perdiansya, G. N., & Pansella, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Bengkulu Selatan pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 3(1), 87–92.
- Hayati, L. (2021). Pengembangan media pembelajaran *flashcard* di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 15(2), 197–208.
- Hermawan, I., & Pd, M. (2019). Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method). Hidayatul Quran.
- Hernawati, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Number *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar (Studi Eksperimen Pada Kelas III Sekolah Dasar Barugbug I Tahun Ajaran 2018/2019). UBP Karawang.
- Indriani, N., Agustina, S. R. E., Yaqin, A. H., & Restyanggih S, P. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS II. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 6(1), 13. <https://doi.org/10.29300/equation.v6i1.9513>
- Karmanis, M. S., & ST, K. (2020). Metode Penelitian. CV. Pilar Nusantara.
- Latif, N. S., & Hamka, M. (2019). Pembelajaran Matematika Dan Kearifan Lokal. *Academia. Edu0*, 39.
- Mahardika, W. P., Rokhman, F., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). PENERAPAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN

KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MODEL APACIN
PADA SISWA KELAS 1. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(04), 1312–
1325