

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DOMINO FLASH CARD  
TERHADAP KETERAMPILAN BERHITUNG  
SISWA KELAS V SD 060843**

Desfira Sari Rezeky<sup>1</sup>, Amirah Fadhil Ramadhaini  
Nasution<sup>2</sup>, Miranda Nabila<sup>3</sup>, Anisya Fitri<sup>4</sup>

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

<sup>1</sup> [rezkyv122@gmail.com](mailto:rezkyv122@gmail.com), <sup>2</sup> [amrhfdhlrmdhn@gmail.com](mailto:amrhfdhlrmdhn@gmail.com),

<sup>3</sup> [mirandanabila53@gmail.com](mailto:mirandanabila53@gmail.com), <sup>4</sup> [anisyafitri654@gmail.com](mailto:anisyafitri654@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to evaluate the effect of using Domino Flash Card media on the numeracy skills of grade 5 students at SD 060843. The flash card media used has a size of 8x5 cm, with the front side containing multiplication questions and the back side containing the answers. The research method involves a pretest and posttest to measure the increase in students' numeracy skills after using this media. The research results show that the use of flash card media significantly improves students' numeracy skills, which can be seen from the comparison of pretest and posttest scores which show a significant increase. In addition, this media creates an interactive and fun learning atmosphere, which contributes to increasing student motivation and involvement in the learning process. This research supports previous findings showing that visual media, such as flash cards, can increase the effectiveness of mathematics learning. Thus, the use of flash card media can be an effective alternative in teaching mathematics in elementary schools, helping students not only with their calculation skills but also in building their confidence in facing mathematics problems.*

*Keywords: Domino Flash Card Media, Numeracy Skills, interactive learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media Domino Flash Card terhadap keterampilan berhitung siswa kelas 5 di SD 060843. Media flash card yang digunakan memiliki ukuran 8x5 cm, dengan sisi depan berisi soal perkalian dan sisi belakang berisi jawaban. Metode penelitian melibatkan pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan keterampilan berhitung siswa setelah penggunaan media ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flash card secara signifikan meningkatkan keterampilan berhitung siswa, yang terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selain itu, media ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual, seperti flash card, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika. Dengan demikian,

penggunaan media flash card dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, membantu siswa tidak hanya dalam keterampilan berhitung tetapi juga dalam membangun kepercayaan diri mereka dalam menghadapi soal matematika.

**Kata Kunci:** Media Flash Card, Keterampilan Berhitung, pembelajaran interaktif

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan sadar yang bertujuan untuk membentuk manusia yang cerdas secara intelektual, sosial, emosional, dan spiritual, cakap, berakhlak mulia, dan mampu bertindak sesuai dengan akhlak yang mulia. Artinya melalui pendidikan, seseorang berharap dapat mewujudkan sifat-sifat baik manusia dalam segala aspek, termasuk aspek intelektual, emosional, dan spiritual, yang nantinya akan menghasilkan kehidupan yang bermanfaat bagi diri sendiri. Artinya, memungkinkan manusia untuk mencapai prestasi tujuan mereka dan memperkaya masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran harus dikaitkan dengan kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitif sehingga mereka benar-benar dapat memahami dan menerapkan pengetahuannya. (Lestari, 2021)

Standar Kurikulum Matematika  
Dewan Nasional Guru Matematika

menekankan pada proses dan keterampilan siswa. Terdapat kendala dalam proses pembelajaran matematika. Artinya kemampuan matematika siswa masih lambat sehingga masih ragu-ragu ketika mengerjakan soal dan hanya akan mengerjakan soal yang telah dibahas sebelumnya oleh guru. Pembelajaran matematika yang efektif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa secara aktif mengeksplorasi matematika dan membentuk pengetahuan baru. (Maulidah et al., 2021)

Dalam suatu proses pendidikan, seorang guru tentunya sudah merancang desain pembelajaran jauh sebelum pelaksanaan pembelajaran dilakukan. Perancangan pembelajaran tersebut mencakup beberapa aspek salah satunya adalah pemilihan media belajar yang interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika ialah media flash card. Flash card adalah kartu kecil yang

berisi gambar atau teks atau tanda simbol yang mengingatkan dan menuntut siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengangambar atau teks tersebut Manfaat dari penggunaan media flash card ini yaitu mudah dibawa dan praktis, pokok materi akan lebih mudah diingat oleh siswa karena disajikan dalam bentuk gambar dan kalimat pendukung yang singkat serta dapat mengembangkan daya ingat dan melatih kemampuan konsentrasi kan digunakan(Rizkyani & Amelia, 2020)

Pembelajaran yang menyenangkan tidak terlepas dari konteks pembelajaran. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dialaminya, bukan mengetahuinya (Aqib2013:1). Pendapat tersebut didukung oleh Ollerton (2010:22) siswa lebih mungkin mengembangkan kesadaran mengenai kekuatan matematika bila guru mereka dengan sungguh-sungguh melalui perilaku nyata menyadari kekuatan matematika itu sendiri. Menurut Heruman (2014: 2) dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengenal dan bertahan lama dalam memori siswa. Hal ini

mendasari guru untuk menguatkan agar siswa menguasai konsep awal materi pelajaran yang satu dengan materi berikutnya(Sumirat et al., 2016)

Matematika berperan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dapat dilihat dalam manfaat dan kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu matematika diajarkan pada semua jenjang pendidikan formal, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran matematika mampu membimbing peserta didik untuk berfikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Mengembangkan logis, sistematis, kritis, dan kreatif perlu ditingkatkan karena hal ini dapat membantu peserta didik memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi dalam kehidupan sehari-hari yang selalu berubah. Manusia selalu dituntut untuk berubah mengikuti perkembangan zaman,(Florentina Turnip & Karyono, 2021)

Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam kehidupan. Namun di usia dini pengenalan konsep berhitung sangat perlu dilakukan. Bermain sambil belajar merupakan cara yang tepat

agar anak usia dini mau ikut serta dalam proses pembelajaran (Revita Yanuarsari et al., 2022)

Buttner (2013:1) berpendapat yang ringkasannya yaitu Flashcard adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan gambar. Sumber-sumber untuk membuat sebuah Flashcard yaitu klip rupa (clip art), gambar yang dibuat oleh siswa, gambar dari kalender, atau gambar dari majalah atau brosur. Lebih lanjut yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana (2009:94) "Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 30 x 50 cm. Gambar-gambarnya dibuat dengan menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran Flashcard (Angreany & Saud, 2017)

Kelebihan media pembelajaran Flashcard dalam membaca yaitu dapat mempermudah peserta didik mengiat setiap huruf/kata. Kemudian mempermudah peserta didik membaca karena ada tampilan gambar yang mendukung, mudah diingat karena tampilan yang menarik bagi peserta didik, dan media mampu

membuat pembelajaran membaca menjadi lebih bermakna dikarenakan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif (Rohimah et al., 2023)

(Alfiyah et al., 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran dimana dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan proses belajar pada anak karena anak dapat belajar pada waktu yang lama. Sedangkan menurut (Zaman, 2019) agar pesan dapat tersampaikan dengan penerima pesan maka dibutuhkan media untuk menyampaikannya. Oleh karena itu agar proses belajar mengajar dapat tersampaikan dengan baik perlu adanya media dalam proses pembelajaran pada anak. Salah satu yang bisa digunakan oleh anak yaitu media flashcard. flashcard adalah media yang bisa digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan juga untuk memperkaya kosa kata, yang berbentuk kartu berisi angka-angka.

Salah satu media yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika ialah media kartu angka (Mufarizuddin, 2017). Desain media

kartu angka menggunakan bahan dasar buku gambar tebal, berbentuk persegi panjang dengan ukuran 8x5. Terdiri dari dua sisi. sisi depan berisi soal perkalian sedangkan sisi belakang berisi jawaban (Rahmawanti et al., 2021)

Penggunaan media kartu angka bergambar/flashcard sebagai diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Terkait dengan uraian latar belakang di atas serta permasalahan yang dihadapi maka diadakannya penelitian dengan judul "Penggunaan media kartu angka bergambar/flashcard untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa (Prabowo et al., 2023)

## **B. Metode Penelitian**

metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan". Berdasarkan hipotesis penelitian maka jenis penelitian ini adalah kuantitatif jenis pre eksperimen merujuk pada metode penelitian di mana peneliti menggunakan data yang dapat diukur secara

kuantitatif untuk menguji hipotesis atau mencari hubungan antara variabel. Jenis pre eksperimen kuantitatif ini melibatkan manipulasi variabel independen (yang dianggap menyebabkan perubahan dalam variabel dependen) untuk mengamati efeknya terhadap variabel dependen. Desain penelitian yang digunakan yaitu Data yang digunakan untuk penelitian ini adalah data primer. Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan melalui observasi dan tes, yaitu terdapat pre-test dan post-test. Rancangan one group pretest posttest ini terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan disebut pascatest

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini berbentuk Penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di Kelas 5 SDN 060843. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media flashcard terhadap keterampilan berhitung siswa. Penelitian ini dengan memberikan tes objektif berbentuk pilihan ganda terkait dengan materi tentang bilangan. Bentuk instrumen yang digunakan adalah instrument tes yang berbentuk pilihan ganda dengan

jumlah 30 soal. Setelah diujikan ke peserta didik maka dapat diperoleh instrument tersebut memenuhi syarat valid atau tidak dan apakah instrument tersebut memiliki tingkat reliabel yang tinggi. Setelah itu, dilakukan juga uji hipotesis.

Penelitian ini menggunakan satu kelas dengan One- Group Pretest-Posttest Design yaitu dengan diawali kegiatan pretest diawal pembelajaran untuk membandingkan kemampuan sebelum diberi materi dan posttest sesudah diberi materi dengan menggunakan Media flash card.

**Tabel 1. Hasil Keterampilan Berhitung ( Pretest)**

Keterangan	Jumlah Siswa	Rata-rata
Ketuntasan	8	40%
Tidak tuntas	12	60%

**Tabel 2. Hasil Keterampilan Berhitung (Pottest)**

Keterangan	Jumlah Siswa	Rata-rata
Ketuntasan	17	85%
Tidak tuntas	3	15%

Penentuan nilai ketuntasan siswa sebagaimana diuraikan di atas dilakukan dengan cara membandingkan jumlah siswa yang

memperoleh nilai ketuntasan dengan jumlah seluruh siswa yang hadir dan dikalikan dengan 100%.

Presentase Ketuntasan

$$\frac{\sum \text{Siswa yang tuntas}}{\sum \text{Seluruh Siswa}}$$

$$\sum \text{Seluruh Siswa}$$

Sumber : dikutip dari Sudarsini

Arikanto, 2005: 235-236

Standar Ketuntasan Minimal (SKM) menjadi indikator keberhasilan. Seorang siswa dianggap tuntas/lebih dari SKM apabila memperoleh nilai >70 dan jumlah seluruh siswa dengan ketuntasan diatas >75%.

Pada table dan gambar diatas dapat ditemukan adanya pengaruh penggunaan media domino flashcard perkalian dan pembagian terhadap peningkatan keterampilan berhitung siswa. Pada pertemuan pertama hasil keterampilan berhitung siswa sebesar 40%. Hasil ini membuktikan bahwa siswa kelas V belum memahami materi yang diterangkan dan rendahnya dalam mengetahui konsep dasar perkalian dan pembagian. Kemudian pada pertemuan kedua hasil keterampilan berhitung siswa meningkat menjadi 85% hal ini terjadi karena adanya penyebab pengaruh

penggunaan media domino flashcard perkalian dan pembagian terhadap siswa.

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pa nilai ir 1	10.3500	40	1.09895	.17376
kelas	1.5000	40	.50637	.0806

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pa nilai 1 & kelas	40	.461	.003

**Paired Samples Test**

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Pa nilai 1 - kelas	8.8500	.97534	.15421	8.53807	9.16193

Dapat dilihat dari (Sudarta, 2022) nilai signifikan tabel diatas adalah  $0,000 < 0,05$ , maka artinya terdapat pengaruh penggunaan game edukatif Domino Flashcard terhadap kreativitas siswa dalam mengerjakan soal cerita di kelas V SD 060843 data dari tabel di atas menyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga hipotesis berbunyi terdapat pengaruh game edukatif Domino Flashcard terhadap kreativitas siswa dalam mengerjakan soal cerita di SD 060843, secara parsial diterima

Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa "Terdapat pengaruh penggunaan media domino flashcard terhadap keterampilan berhitung kelas V SDN 060843 dapat diterima. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media domino flashcard efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan pembagian.

**Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukatif Domino Flashcard terhadap kreativitas siswa kelas V Sd 060843. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu. Dari

jumlah soal sebanyak 30 soal, terdapat 12 soal yang valid. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, bahwa kreativitas siswa dalam belajar matematika. Sebelum menerapkan game edukatif berbasis domino flashcard adalah masih terbilang rendah. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata pretest siswa kelas V adalah 83 dengan kriteria Baik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media flash card secara signifikan meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Berikut pembahasan lebih rinci:

1. Efektivitas Media Flash Card: Media flash card mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif., siswa lebih aktif dan antusias selama pembelajaran, yang mendukung pernyataan bahwa pembelajaran berbasis media visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini tampak pada hasil posttest yang jauh lebih tinggi dibandingkan pretest.
2. Peningkatan Pemahaman Konsep Berhitung: Visualisasi dan penyajian informasi yang sederhana pada media flash card

mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep matematika dasar, seperti perkalian dan pembagian. Temuan ini sejalan dengan literatur yang menunjukkan bahwa media pembelajaran visual dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan.

3. Konsistensi dengan Penelitian Sebelumnya:

- (Adolph, 2016) Penelitian ini menunjukkan bahwa media flash card efektif meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas 5.
- (Asiva Noor Rachmayani, 2015) Dalam penelitian ini, flash card terbukti meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas 5 SD.
- (Pendidikan, 2024) : Penelitian ini mengungkap kontribusi positif media flash card terhadap kemampuan berhitung anak sd

4. Manfaat dan Implikasi Penggunaan Flash Card: Media flash card tidak hanya meningkatkan keterampilan berhitung tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Siswa merasa lebih



percaya diri dalam menyelesaikan soal matematika, yang akhirnya mengurangi rasa cemas mereka terhadap mata pelajaran tersebut

Media flash card memungkinkan siswa untuk belajar melalui interaksi langsung dengan materi berhitung, sehingga meningkatkan daya ingat dan kemampuan pemecahan masalah. Temuan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Sudjana & Rivai (2012), yang menyatakan bahwa penggunaan alat peraga pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Jadi, kesimpulannya dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh pada penggunaan media Domino Flashcard terhadap kreativitas siswa kelas V SD 060843.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media domino flashcard secara signifikan meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil posttest yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata pada siswa kelas 5 SD 060843.

Hasil uji statistik t-test juga mendukung kesimpulan ini dengan nilai t-hitung yang signifikan.

Media flash card efektif membantu siswa dalam memahami konsep matematika dasar, seperti perkalian dan pembagian. Penyajian informasi yang menarik dan visual pada domino flashcard mempermudah proses belajar siswa, sehingga mereka lebih cepat memahami materi yang diajarkan.

Penggunaan media domino flashcard menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi soal-soal matematika, sehingga mengurangi rasa cemas terhadap mata pelajaran tersebut..

### **Saran**

Peneliti lain disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada jenjang pendidikan yang berbeda atau dengan materi pelajaran lain untuk melihat efektivitas media flash card secara lebih luas. Penggunaan teknologi digital berbasis flash card juga dapat dijadikan fokus penelitian untuk menyesuaikan kebutuhan pembelajaran di era modern.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Lestari, E. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas 1 Sd Negeri 01 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1098>
- 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), 7–14. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.963>
- Rizkyani, M., & Amelia, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Panjang Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas IIB SDN Kayuringin Jaya VI Bekasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 141–148. <https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/download/683/369>
- Sumirat, I., Trimurtini, & Wayuningsih. (2016). Pengaruh Praktik Jarimatika terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Kreatif*, 7(1), 63–72.
- Florentina Turnip, R., & Karyono, H. (2021). Pengembangan E-modul Matematika Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 485–498.
- <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.11057>
- Revita Yanuarsari, Ella Dewi Latifah, & Lisnawati. (2022). MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM BERHITUNG MELALUI METODE BERNYANYI DENGAN MEDIA FLASH CARDS(Studi Deskriptif di RA Al-Furqon Kabupaten Ciamis). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(2), 128–133. <https://doi.org/10.55606/juridikbud.v2i2.261>
- Alfiyah, N., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Kemampuan Berhitung Sederhana Anak TK (The Effect of Using Flash Card Media on Cognitive Development and Simple Numeracy Skills in Kindergarten Children). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1425–1434. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.457>
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>
- Rohimah, R., Rahayu, D., & Rabia, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II

- SD Muhammadiyah Aimas.  
*Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 81–88.  
<https://doi.org/10.36232/jurnalpe ndidikandasar.v5i1.3635>
- Rahmawanti, K., Sundari, S.,  
Sutama, S., Ishartono, N.,  
Waluyo, M., Sunaryo, I., &  
Cahyo, A. N. (2021).  
Penggunaan Kartu Perkalian  
sebagai Media Pembelajaran  
Matematika di Masa Pandemi.  
*Buletin KKN Pendidikan*, 3(2),  
135–143.  
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15697>
- Prabowo, H., Artikel, I., Prabowo, H.,  
& Surabaya, U. N. (2023).  
*Penggunaan Media Kartu Angka*.  
4(3), 175–178.
- Adolph, R. (2016). *media flash card  
efektif meningkatkan  
keterampilan berhitung siswa*. 1–  
23.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015a).  
*PENGARUH PENGGUNAAN  
MEDIA PEMBELAJARAN  
FLASH CARD TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN  
BERHITUNG PESERTA DIDIK*.  
6.
- Fish, B. (2020). *PENGARUH MEDIA  
FLASH CARD TERHADAP  
KETERAMPILAN BERHITUNG  
SISWA KELAS V MATERI  
PERKALIAN DAN PEMBAGIAN*.  
2507(February), 1–9.
- Pendidikan, J. (2024). *Cendikia  
Cendikia*. 2(3), 454–474.
- Sudarta. (2022). *HASIL ANALISIS  
DAN PEMBAHASAN*. 16(1), 1–  
23.