

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD TERHADAP
KEMAMPUAN MENGHITUNG PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
SISWA KELAS I UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI**

Nur Halidah¹, Baharullah², Andi Ardhillah Wahyudi³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Makassar

nur94920@mail.com

ABSTRACT

This study aims to determine how much the ability to calculate mathematics through flashcard learning media and to determine the effect of flashcard learning media on the ability to calculate in mathematics subjects. This type of research is Pre-experimental research. With the research design is One Group Pretest-Posttest Design. The population of this study was all students of grade I UPT SPF SD Inpres Bontomanai, which consists of two classes namely class IA and IB. While the sample used in this study was simple cluster sampling. Simple cluster sampling is a random sampling technique from various clusters in a population. The sample taken in this study was class IA as many as 28 students. The research instrument used was a pretest and posttest test sheet. The data analysis technique used was descriptive statistical data analysis and inferential data analysis. The results of the study showed that the average score of the initial ability test before the application of flashcard learning media (pretest) was 39.28 with a standard deviation of 17.089. From these results, 2 (7.12%) students completed the test and 26 (92.85%) students did not complete it, while the average score after the application of flashcard learning media (posttest) was 84.10 with a standard deviation of 10.71. From these results, 3 (10.71%) students did not complete the test and 25 (89.28%) students completed the test, this means that classical completeness was achieved. This shows that flashcard learning media has a positive effect on improving students' counting abilities. The results of the Paired Sample T-Test test show that the significance value (2-tailed) is <0.000. This significance value is much smaller than the significance level of 0.05, so H₀ is rejected and H₁ is accepted. Thus, H₀ is rejected and H₁ is accepted, indicating that there is a significant difference in students' calculation ability before and after treatment. It can be concluded that the application of flashcard learning media has an effect on improving students' calculation ability.

Keywords: Influence, Flashcard Learning Media, Calculation Ability

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan menghitung matematika melalui media pembelajaran *flashcard* dan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan menghitung pada mata pelajaran matematika. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pra-eksperimen*. Dengan dengan desain penelitian adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IA dan IB. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple cluster sampling*. *Simple*

cluster sampling adalah teknik pengambilan sampel secara acak dari beragam *cluster* disuatu populasi. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas IA sebanyak 28 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar tes *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Teknik analisis data deskriptif statistic dan analisis data inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata tes kemampuan awal sebelum diterapkan media pembelajaran *flashcard* (*pretest*) adalah 39,28 dengan standar deviasi 17,089 dari hasil tersebut diperoleh 2 (7,12%) siswa yang tuntas dan 26 (92,85%) siswa yang tidak tuntas, sedangkan skor rata-rata setelah diterapkan media pembelajaran *flashcard* (*posttest*) adalah 84,10 dengan standar deviasi 10,71. Dari hasil tersebut diperoleh 3 (10,71%) siswa yang tidak tuntas dan 25 (89,28%) siswa yang tuntas, ini berarti bahwa ketuntasan klasikal tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menghitung siswa. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar < 0.000 . Nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan hasil kemampuan menghitung siswa yang signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *flashcard* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menghitung siswa.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Pembelajaran *Flashcard*, Kemampuan Menghitung

A. Pendahuluan

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Indonesia memiliki sistem pendidikan dengan penerapan wajib belajar 12 tahun yaitu enam tahun sekolah dasar, tiga tahun di SMP, dan

tiga tahun di SMA. Khususnya pada sekolah dasar bekal kemampuan pada siswa yaitu membaca, menulis dan berhitung. Salah satu mata pelajaran yang harus di kuasai oleh siswa adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kontribusi positif dalam tercapainya masyarakat yang cerdas bermartabat melalui sikap kritis dan berfikir logis. Oleh karena itu diperlukan kemampuan khusus dari seorang guru untuk menjembatani antara dunia anak yang belum berfikir deduktif (Syahputri et al., 2018) (Syahputri et al., 2018).

Menurut (Siti Rafiqah Sam et al., 2024) Kemampuan menghitung merupakan yang harus dimiliki oleh setiap anak dalam mengembangkan kemampuan, karakteristik dan perkembangannya selalu dimulai dari lingkungan terdekat anak. Kemampuan menghitung anak bisa terus meningkat. Dari awalnya hanya pada fase mengetahui angka, lalu menjumlahkan angka menggunakan benda yang ada di lingkungan sekitar. Banyak orang yang tidak suka pelajaran matematika, kebanyakan dari mereka merupakan anak-anak yang masih sekolah dasar, karena menganggap bahwa matematika itu rumit, sulit, dan guru yang mengajar matematika sangat membosankan dalam menjelaskan materi.

Menurut (Wahyuni Ratna, 2025) matematika adalah disiplin ilmu yang mempelajari angka dan berbagai jenis perhitungan. Siswa seringkali kurang mampu menerapkan pengetahuan matematika dalam konteks permasalahan sehari-hari. Salah satu solusi untuk membuat proses pembelajaran matematika lebih menyenangkan adalah melalui pengembangan kegiatan pembelajaran yang menarik. Pendekatan untuk menciptakan

pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dapat diwujudkan dengan merancang media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November tanggal 24 (tahun 2025). Berdasarkan hasil observasi peneliti, terdapat permasalahan pembelajaran dalam lingkungan sekolah dasar. Seperti yang terjadi di UPT SPF SD Inpres Bontomanai diketahui minimnya guru yang mencoba menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika, salah satunya pada kelas I. Pembelajaran selama ini dilaksanakan oleh guru matematika adalah pembelajaran yang hanya berfokus pada buku ajar, sehingga siswa hanya aktif menenulis sesuai dengan yang dituliskan oleh guru dipapan tulis dan mendengarkan penjelasan secara pasif, sehingga berdampak pada kemampuan menghitung dasar siswa seperti penjumlahan. Hal ini dapat dilihat dari lambatnya proses perhitungan dan seringkali terjadi kesalahan dalam menentukan penjumlahan sederhana. Dari total 28 siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran, hanya sekitar 2 siswa yang mampu menyelesaikan

operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dasar dengan tepat, sementara 26 siswa lainnya kesulitan dalam melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan tepat. Oleh karena itu perlu solusi terkait dengan media pembelajaran yang dipergunakan. Guru matematika perlu mencari strategi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Adapun strategi yang di berikan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk instrument komunikasi yang dirancang secara sistematis untuk menyalurkan informasi dari sumber pengetahuan kepada siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rahman et al., 2021).

Dalam permasalahan diatas, media pembelajaran seperti kartu bergambar (*flashcard*) dapat memberikan solusi karena dinilai memiliki potensi inovasi karena dapat memberikan pengalaman belajar yang visual, interaktif, dan menarik, sehingga partisipasi dan daya ingat siswa

terhadap simbol-simbol matematika (Wahyuni Ratna, 2025).

Flashcard adalah kartu kecil dan tipis yang berisi ilustrasi atau gambar, teks, atau simbol yang mudah diingat atau mengarahkan siswa kesesuatu yang berhubungan dengan gambar. Dengan menggunakan media *flashcard*, guru dapat membuat pesan atau permainan yang ada didalamnya sehingga siswa dapat merasa belajar sambil bermain tanpa merasa bosan dengan pembelajaran matematika (Maulidah et al., 2021). (Asmawati, 2024) mengemukakan bahwa penggunaan *flashcard* dalam matematika mencakup kemampuan anak untuk mengembangkan pengetahuannya dengan baik, anak memiliki keterampilan matematika yang baik, dan anak mengembangkan potensinya secara maksimal sesuai kemampuannya. Hal tersebut dapat diartikan, bahwa *flashcard* memudahkan anak untuk memahami konsep matematika karena menampilkan gambar yang mewakili hal-hal yang dapat dilihat anak, sehingga memudahkan pemahaman konsep matematika, khususnya operasi dasar menghitung.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sari & El-Yunusi,

2024), menunjukkan penggunaan media *flashcard* sangat cocok digunakan di kelas rendah karena mengarahkan siswa secara langsung pada media gambar atau simbol dan keterangan atau kata yang ada pada media *flashcard* tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran matematika.

Merujuk pada permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan menghitung pada mata pelajaran matematika siswa kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Dengan harapan bahwa media *flashcard* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan menghitung siswa. Dan diharapkan melalui penelitian ini dapat turut memberikan kontribusi yang positif terhadap upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar di Indonesia khususnya di sekolah UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pra eksperimen yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini

dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Bontomanai, yang berlokasi di Jalan Sultan Alauddin no.37, Kecamatan Tamalate, Kelurahan Mangasa, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I yang terdiri dari kelas Ia dan Ib. Sedangkan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling*. *Random sampling* atau dikatakan *simple* (sederhana) karena Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Jadi sampel pada penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas Ia berjumlah 28 orang dengan rincian banyak siswa laki-laki 15 dan banyak siswa perempuan 13 orang. Adapun instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu tes (*pretest* dan *posttest*). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif dan teknik statistik inferensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil *pretest-posttest*, hasil uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil *pretest* cenderung rendah, hal ini

dapat dilihat dari nilai rata-rata tes yaitu 39.28. Jika dibandingkan dengan hasil posttest mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dapat dilihat dari nilai rata-rata tes yaitu 84.10 hasil pretest dan posttest dapat dilihat dari table 1.

Tabel 1 Data Pretest dan Posttest

| Tes | N | Max | Min | Mean |
|----------|----|-----|-----|-------|
| Pretest | 28 | 80 | 10 | 39.28 |
| Posttest | 28 | 100 | 55 | 84.10 |

Berdasarkan data pada table 1 diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan terhadap kemampuan menghitung siswa posttest jauh lebih signifikansi dibandingkan posttest. Nilai rata-rata pretest adalah 39.28, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 84.10. Sejalan dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh Andriyani (2024) dengan judul "Pengaruh *Scaffolding* Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SD". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan *Scaffolding* media *flashcard* dengan adanya kenaikan pada hasil *pretest* dimana rata-rata nilai siswa diperoleh sebesar 64 dan nilai *posttest* naik

menjadi 83,5. Dengan demikian, terdapat kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Uji normalitas adalah uji untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Berikut merupakan kriteria pengujian normalitas yang digunakan dalam analisis data melalui SPSS:

- 1) Jika $\text{sig} < \alpha$ (0,05), maka data tidak berdistribusi normal
- 2) Jika $\text{sig} > \alpha$ (0,05), maka data berdistribusi normal

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

| Hasil Belajar | Shaphiro-Wilk | | |
|---------------|---------------|----|-------|
| | Statistik | Df | Sig |
| Pretest | 0,941 | 28 | 0,121 |
| Posttest | 0,945 | 28 | 0,144 |

Berdasarkan data pada tabel 2 diatas, menunjukkan hasil uji normalitas data pretest dan posttest, yang dimana data pretest menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,121. Karena nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas data posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar

0.144, karena nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data postest berdistribusi normal.

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji dua sampel berpasangan (*paired sample test*), yang berfungsi untuk menguji apakah ada perbedaan signifikan antara dua nilai tertentu

dengan menggunakan program spss. Adapun kriteria pengujian hipotesis menggunakan angka signifikansi yaitu:

- 1) Jika angka signifikansi (Sig) > 0,05. Maka H_0 diterima.
- 2) Jika angka signifikansi (Sig) < 0,05, maka H_1 diterima

Tabel 3

Hasil Uji Paired Sample T-test

| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--|------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|-----------|---|----|-----------------|
| | | | | Lower | Upper | | | |
| | | | | Pretest - Postest | -44.82143 | | | |

Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2 Tailed) lebih kecil dari 0,000. Nilai tersebut jauh berada di bawah taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05. Dengan demikian, Keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_1 . Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan postest setelah diberikan perlakuan berupa belajar menggunakan media flashcard. Dengan kata lain penggunaan media flashcard dapat memberikan

pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menghitung matematika siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di UPT SPF SD Inpres Bontomanai kelas Ia, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *flashcard* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan menghitung matematika siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata sebelum penerapan media *flashcard* tergolong sangat rendah, yaitu sebesar 39.28, kemudian mengalami

peningkatan signifikan setelah penerapan media *flashcard*, dengan nilai rata-rata mencapai 84.10

Penerapan media pembelajaran *flashcard* terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menghitung siswa. Hal ini dibuktikan hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2 Tailed*) lebih kecil dari 0,000. Nilai tersebut jauh berada di bawah taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05. Dengan demikian, Keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_1 . Hal ini dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan berupa belajar menggunakan media *flashcard*.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menghitung Dengan Media *Flashcard* Anak Paud Cikal Cilegon. 3.
- Maulidah, R., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). Implementasi Media *Flash Card*: Studi Eksperimental Untuk Keterampilan Berhitung Siswa. 8, 167–186.
- Rahman, N. H., Arifudin, O., Mayasari, A., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Sari, N. F. I., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Penggunaan Media *Flashcard* Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Penjumlahan di SDN Kedondong 1 Tulangan. 09, 154–161.
- Siti Rafiqah Sam, Rora Rizky Wandini, & Lailatun Nur Kamalia Siregar. (2024). Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Di Sdn 3 Karangaji. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 157–164.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1401>
- Syahputri, N., Yossudarso, J. K. L., No, K., Teknik, J., & Utama, U. P. (2018). Rancangbangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas I Menggunakan Metode Demonstrasi. 2(1), 89–95.
- UU Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. (2003). 4(1), 147–173.
- Wahyuni Ratna, N. H. A. (2025). Pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar. *Journal of Mathematics Education*, 2(3), 5–10.