

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI SENDEN TAHUN
AJARAN 2025/2026**

Danang Saputra¹, Elinda Rizkasari², Sarafuddin³
¹²³PGSD FKIP Universitas Slamet Riyadi Surakarta
¹duanangsap@gmail.com, ²elindarizkasari@gmail.com,
³sarafuddinsarafuddin7756@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning motivation of students, which is shown through a lack of attention, activeness, and interest in participating in mathematics lessons. This study uses a qualitative approach with a descriptive research type. The research subjects include the principal, third-grade teachers, and third-grade students at SD Negeri Senden. Data collection techniques were done through observation, interviews, and documentation. Data validity used source triangulation and technique triangulation, while data analysis used the Miles and Huberman model, which includes data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that using flashcard media can create learning that is more active, engaging, and enjoyable. Students' learning motivation increased, indicated by higher attention, activeness, courage to answer questions, enthusiasm for learning, and persistence in completing tasks. assignment. Thus, flash card learning media can be an effective alternative to increase elementary school students' motivation to learn mathematics.

Keywords: *flash card, learning motivation, mathematics, flat shapes.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui kurangnya perhatian, keaktifan, dan minat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas III, dan peserta didik kelas III SD Negeri Senden. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Motivasi belajar peserta didik meningkat yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, keaktifan, keberanian menjawab pertanyaan, semangat belajar, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, media pembelajaran *flash card* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: *flash card, motivasi belajar, matematika, bangun datar.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, sikap, serta karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga diarahkan untuk membentuk karakter, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang aktif, inovatif, dan bermakna melalui pemanfaatan strategi serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Elinda Rizkasari (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan kompetensi sekaligus karakter melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki

peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Namun, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena banyak konsep yang bersifat abstrak. Salah satu materi yang memerlukan pemahaman konseptual adalah bangun datar. Peserta didik tidak hanya dituntut mengenali bentuk-bentuk bangun datar, tetapi juga memahami karakteristik, sifat, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Apabila penyampaian materi masih didominasi metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran yang sesuai, peserta didik cenderung mengalami kesulitan memahami konsep sehingga motivasi belajar menjadi rendah.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri Senden Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian

peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran. Beberapa peserta didik tampak kurang memperhatikan penjelasan guru, enggan bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta kurang antusias ketika diberikan latihan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menuntut guru menggunakan media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata. Salah satu media yang dapat digunakan adalah flash card. Media ini berupa kartu bergambar yang memuat informasi singkat sehingga membantu peserta didik memahami konsep melalui representasi visual. Menurut Arsyad (2013), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sehingga mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Penggunaan media flash card memungkinkan peserta didik belajar

melalui aktivitas mengamati, mengelompokkan, berdiskusi, bermain edukatif, dan mempresentasikan hasil pengamatan. Aktivitas tersebut tidak hanya

membantu peserta didik memahami materi bangun datar secara lebih konkret, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar. Pandangan tersebut sejalan dengan pemikiran Elinda Rizkasari yang menekankan bahwa pembelajaran di sekolah dasar hendaknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media flash card memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media flash card mampu meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar

penelitian masih menggunakan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengaruh media terhadap hasil belajar atau mengembangkan produk media pembelajaran.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian terdahulu, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap), yaitu terbatasnya penelitian yang mengkaji secara mendalam proses implementasi media flash card dalam meningkatkan motivasi belajar matematika melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Selain itu, penelitian yang melibatkan triangulasi sumber melalui kepala sekolah, guru, dan peserta didik untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai penggunaan media flash card masih relatif sedikit. Padahal, pendekatan tersebut dapat memberikan pemahaman yang lebih utuh mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran di kelas. Penyajian research gap dan novelty secara eksplisit merupakan salah satu unsur yang dianjurkan dalam artikel ilmiah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran flash card dalam

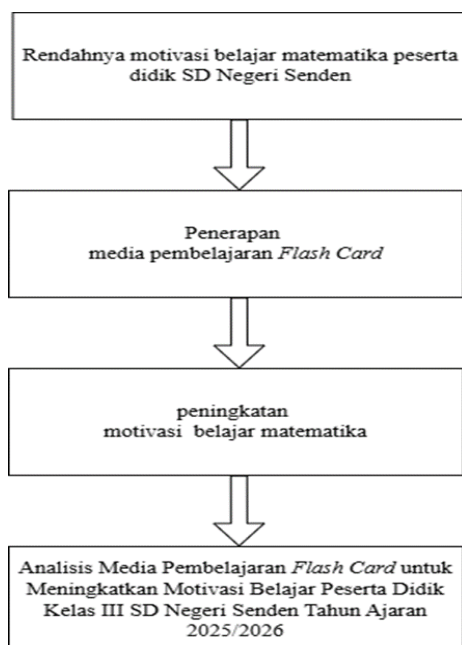
meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri Senden Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian media pembelajaran visual melalui pendekatan deskriptif kualitatif serta memberikan kontribusi praktis sebagai alternatif bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran matematika yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran flash card dalam meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri Senden, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali pada Tahun Ajaran 2025/2026. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena pembelajaran secara utuh berdasarkan pengalaman, persepsi, dan interaksi para informan selama proses pembelajaran berlangsung. Metode ini juga sesuai untuk mengungkap faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan

penggunaan media pembelajaran di kelas.

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas III, dan peserta didik kelas III SD Negeri Senden. Pemilihan informan dilakukan secara purposive, yaitu memilih informan yang dianggap mengetahui dan terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media flash card. Keterlibatan ketiga kelompok informan tersebut memungkinkan peneliti memperoleh data dari berbagai sudut pandang sehingga meningkatkan kelengkapan informasi yang diperoleh.



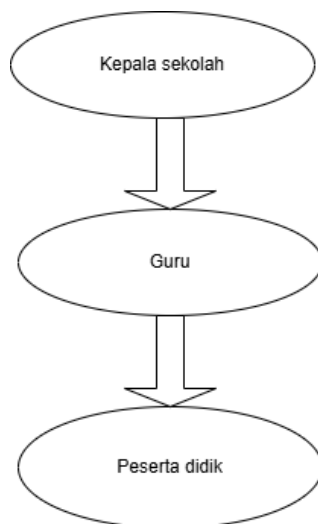
Gambar 1. Skema Kerangka Berfikir

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran matematika menggunakan media flash card, aktivitas guru, serta respons peserta didik selama pembelajaran. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada kepala sekolah, guru kelas III, dan beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, perubahan motivasi belajar, serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan media. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa modul ajar, foto kegiatan pembelajaran, hasil pekerjaan peserta didik, dan dokumen lain yang relevan.

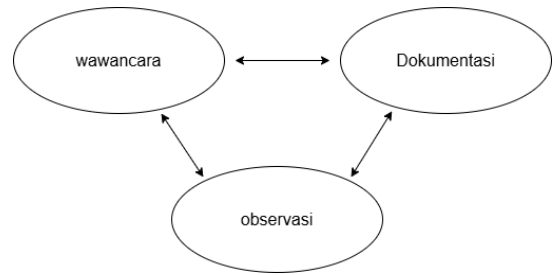
Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan. Analisis dilakukan secara terus-menerus sejak proses pengumpulan data hingga penelitian selesai sehingga setiap temuan dapat diverifikasi secara berkelanjutan.

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi

teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru kelas III, dan peserta didik, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penerapan triangulasi bertujuan meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan terhadap temuan penelitian sehingga hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi di lapangan. Teknik triangulasi merupakan salah satu strategi utama untuk meningkatkan kredibilitas penelitian kualitatif.



Gambar 2. Triangulasi sumber



Gambar 3. Triangulasi Teknik

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Implementasi Media Pembelajaran Flash Card pada Pembelajaran Matematika Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flash card pada materi bangun datar di kelas III SD Negeri Senden mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Berdasarkan hasil observasi, guru menggunakan flash card yang berisi gambar berbagai bentuk bangun datar beserta karakteristiknya sebagai media utama dalam penyampaian materi. Pembelajaran diawali dengan apersepsi menggunakan kartu bergambar untuk menghubungkan pengetahuan awal peserta didik dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, peserta didik diminta mengamati, mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mendiskusikan setiap kartu sebelum mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Sebagian besar peserta didik memperhatikan penjelasan guru, aktif menjawab pertanyaan, serta berani mengemukakan pendapat ketika diminta menjelaskan ciri-ciri bangun datar. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena media *flash card* mendorong interaksi antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik dalam kelompok.

Hasil wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* membantu menjelaskan konsep bangun datar yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik lebih mudah mengingat nama, bentuk, dan sifat-sifat bangun datar ketika pembelajaran menggunakan media visual dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Motivasi Belajar Peserta Didik
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan media *flash card* memberikan perubahan positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Perubahan tersebut terlihat dari

meningkatnya perhatian peserta didik selama pembelajaran, keaktifan mengikuti diskusi, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *flash card* lebih menarik karena disertai gambar berwarna dan kegiatan belajar yang melibatkan permainan edukatif. Mereka merasa lebih mudah memahami materi bangun datar karena dapat melihat secara langsung bentuk yang sedang dipelajari. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih percaya diri ketika diminta menjelaskan hasil diskusi maupun menjawab pertanyaan guru.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah juga memperkuat temuan tersebut. Kepala sekolah menyampaikan bahwa guru yang menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Faktor Pendukung
Penggunaan Media Flash Card
Penelitian ini menemukan beberapa faktor yang mendukung keberhasilan penggunaan media flash card dalam pembelajaran matematika.

Guru memiliki kesiapan dalam merancang pembelajaran dan mengelola aktivitas kelas.

Media flash card mudah digunakan, menarik perhatian, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi karena pembelajaran melibatkan aktivitas mengamati, berdiskusi, dan bermain sambil belajar. Dukungan kepala sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif turut mendorong pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif.

Keempat faktor tersebut saling mendukung sehingga penggunaan media flash card dapat berlangsung secara optimal selama proses pembelajaran.

Faktor Penghambat
Penggunaan Media Flash Card Di samping faktor pendukung, penelitian juga menemukan beberapa kendala selama pelaksanaan pembelajaran. Pertama, jumlah media flash card yang tersedia masih terbatas

sehingga peserta didik harus menggunakannya secara bergantian dalam kelompok. Kedua, kemampuan peserta didik yang beragam menyebabkan guru perlu memberikan pendampingan yang berbeda kepada setiap kelompok. Ketiga, waktu pembelajaran yang terbatas membuat guru harus mengatur secara cermat pembagian waktu antara penyampaian materi, penggunaan media, diskusi kelompok, presentasi, dan evaluasi.

Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang baik. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil, mengatur giliran penggunaan media, serta memberikan pendampingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan. Dengan strategi tersebut, proses pembelajaran tetap berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flash card memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri Senden.

Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, keaktifan dalam kegiatan diskusi, keberanian mengemukakan pendapat, serta antusiasme dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media visual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Temuan ini mendukung teori Arsyad (2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam penelitian ini, flash card tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang mendorong interaksi antara guru dan peserta didik melalui kegiatan mengamati, mengidentifikasi, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil belajar.

Jika ditinjau dari teori perkembangan kognitif Bruner, penggunaan flash card juga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih memerlukan representasi konkret

sebelum memahami konsep yang lebih abstrak. Gambar-gambar pada flash card membantu peserta didik menghubungkan objek nyata dengan konsep bangun datar sehingga pemahaman konsep berkembang secara bertahap. Dengan demikian, media flash card tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu proses konstruksi pengetahuan peserta didik.

Motivasi belajar yang meningkat dalam penelitian ini juga sejalan dengan teori Hamzah B. Uno yang menjelaskan bahwa motivasi belajar ditunjukkan melalui adanya keinginan untuk berhasil, ketekunan dalam belajar, minat mengikuti pembelajaran, dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Indikator tersebut tampak selama penelitian, di mana peserta didik lebih aktif menjawab pertanyaan, berani menyampaikan pendapat, serta menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Athoillah, Hardiansyah, dan Shiddiq yang menunjukkan bahwa penggunaan media flash card

berpengaruh positif terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar karena membantu peserta didik memahami konsep secara visual dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Demikian pula, beberapa penelitian lain mengenai media flash card menunjukkan bahwa penggunaan media visual mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa media sederhana seperti flash card tetap efektif apabila dirancang dan digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pemikiran Dr. Elinda Rizkasari, yang menekankan bahwa pembelajaran di sekolah dasar hendaknya berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam penelitian ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan mengamati, mengelompokkan kartu, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil pembelajaran. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan

flash card mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus mendukung pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik.

Makna Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media flash card tidak hanya dipengaruhi oleh media itu sendiri, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang aktivitas belajar, memberikan bimbingan kepada peserta didik, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif. Dengan demikian, efektivitas media flash card merupakan hasil interaksi antara media, strategi pembelajaran, dan keterlibatan aktif peserta didik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sederhana dan mudah dibuat tetap memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran apabila digunakan secara tepat. Temuan ini memberikan alternatif bagi sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sarana pembelajaran, karena flash card dapat dikembangkan dengan biaya relatif

rendah tanpa mengurangi efektivitas pembelajaran.

Kontribusi (Novelty) Penelitian
Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian media pembelajaran di sekolah dasar melalui tiga aspek utama. Pertama, penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif sehingga mampu menggambarkan proses implementasi media flash card secara mendalam, bukan hanya mengukur hasil belajar. Kedua, penelitian menerapkan triangulasi sumber (kepala sekolah, guru, dan peserta didik) serta triangulasi teknik (observasi, wawancara, dan dokumentasi) sehingga menghasilkan temuan yang lebih kredibel. Ketiga, penelitian dilakukan pada konteks SD Negeri Senden di Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali, sehingga memberikan gambaran empiris mengenai implementasi media pembelajaran pada sekolah dasar dengan karakteristik lingkungan yang berbeda.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran flash card mampu meningkatkan

motivasi belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri Senden pada materi bangun datar. Peningkatan motivasi tersebut ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, keaktifan dalam berdiskusi, keberanian mengemukakan pendapat, antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diperkuat melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik menunjukkan bahwa flash card mampu mengubah konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan peserta didik memahami materi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Keberhasilan penggunaan media ini juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif, pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian media pembelajaran visual

melalui pendekatan deskriptif kualitatif dengan menghadirkan gambaran menyeluruh mengenai proses implementasi flash card dalam meningkatkan motivasi belajar matematika. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam memilih media pembelajaran yang sederhana, ekonomis, dan efektif untuk menciptakan pembelajaran matematika yang aktif, menarik, dan bermakna serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya pada materi, jenjang, maupun konteks sekolah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). Pengaruh media flash card terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III sekolah dasar. *Journal of Human and Education*, 5(2), 145–153.
- Aprilianti, W., Mukmin, B. A., & Putra, A. S. G. (2025). Penggunaan media pembelajaran flashcard dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi skala kelas VI SDN Burengan 02 Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 503–513. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.592>
- 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. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2369>

- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Departemen Pendidikan Nasional.
- Diana, M. (2013). Pengembangan media flash card berbasis multimedia pada materi bangun datar di kelas 4 SDN Sukoharjo 1 Malang (Undergraduate thesis). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fawwazi, L. D., Handini, O., & Rizkasari, E. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Kipin School pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas 4 di SDN Cengklik Surakarta. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 292–307. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7484>
- Fitriani, S. N., Sugesti, I., Amanah, A., & Sudarnati, S. (2025). Peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar dengan bantuan media konkret berbasis game edukasi (media Papeda) di kelas III SDN Sunyaragi 1 tahun pelajaran 2024/2025. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(2), 368–376. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i02.1335>
- Hartati, Y., Husniati, H., & Rahmawati, R. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan media flash card dengan strategi student teams achievement division (STAD) pada materi bangun datar kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 600–610.
- Kusumastuti, D. A., & Mahmudah, U. (2025). Pengembangan media pembelajaran bangun datar menggunakan permainan engklek untuk siswa kelas II SD/MI. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(3), 352–359. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i3.2077>
- Muhammad Nasrul Waton, & Khudori, I. (2026). Efektivitas penggunaan media flashcard dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika: Studi kasus kelas 3 di SDI Nurul

- Qur'an Ploso Jombang. *Jurnal Psikososial dan Pendidikan*, 2(1), 65–72.
- Nina, I., & Siti, A. R. E. (2024). Implementasi media pembelajaran flashcard untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa madrasah ibtidaiyah kelas II. *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 6(1), 13–22.
- Ningsih, S., Muharlisiani, L. T., & Rahayu, M. (2025). Implementasi media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika materi bangun datar kelas 2A SDN Pakis 1 Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 25–29. <https://doi.org/10.62759/jser.v4i1.153>
- Oktavian, A., Ainun, I., Wahyudi, A. A., & Idrus. (2024). Implementasi media pembelajaran flash card untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 304–316. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4300>
- Penerapan media flash card pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa. (2023). *Jurnal Primary Edu*, 1(2), 235–245. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/primary/article/view/403>
- Putri Hapsari, A. D., & Kristin, F. (2024). Penerapan media pembelajaran flashcard untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas 2 SD Negeri Tingkir Lor 02 Tahun Pelajaran 2023–2024. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1560–1572. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3085>
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., Aji, P. T., Slamet, U., Surakarta, R., & Purwokerto, U. M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14514-14520.
- Sundari, M. J. I., Handayani, S., & Rizkasari, E. (2023). Pengaruh

- penggunaan media flash card terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 18(1).
- 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.
- Salim, H. (2019). Penelitian pendidikan: Metode, pendekatan, dan jenis. Prenamedia Group.
- Sesa, E., & Saputro, T. (2025). Implementasi media geoboard di SD: Bagaimana dampaknya terhadap pemahaman matematis dan minat belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika (JIMAT)*, 6(1), 359–374.
<https://doi.org/10.63976/jimat.v6i1.821>
- Shiddiq, A. (2023). Strategi kepemimpinan yayasan mengembangkan sekolah dasar Nurul Mannan di Banjar Barat Gapura Sumenep. *Karaton: Jurnal Pembangunan Sumenep*, 2(2), 232–243.
- Shiddiq, A., Ulfatin, N., Imron, A., & Imron, A. (2024). Developing student character education through Islamic boarding school culture in Islamic elementary schools. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 2276–2288.
- Shofikah, S. (2024). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan menggunakan media flash card pada siswa kelas III SD Negeri Losari Lor 03 Tahun Pelajaran 2022/2023. *JGURUKU: Jurnal Penelitian Guru*, 2(1), 536–550.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>

Yantik, F., Suttriso, 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>