



PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD PADA SISWA KELAS 2 SD

IMPROVEMENT OF LEARNING OUTCOMES THROUGH FLASHCARD LEARNING MEDIA IN 2ND GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Devyn Nur Pika Putri^{1*}, Bekti Wirawati², Darsono³

¹PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma

²Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma

³SDN Dukuh Kupang II Surabaya

Email : ppg.devyputri0028@program.belajar.id¹, bektiwirawati_fbs@uwks.ac.id², darsonodk2@gmail.com³

Article Info

Article history :

Received : 14-09-2024

Revised : 18-09-2024

Accepted : 20-09-2024

Published: 22-09-2024

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of using flashcard learning media in improving the mathematics learning outcomes of second-grade elementary school students. Involving 25 students, this research utilizes a pretest-posttest design to measure changes in students' understanding before and after the implementation of flashcard media. The results show that the average score of students increased from 60 on the pretest to 85 on the posttest, with an average increase of 25 points. Analysis using an independent t-test indicates a significant difference between pretest and posttest scores ($p < 0.05$), suggesting that the use of flashcards effectively helps students understand basic mathematical concepts such as addition and subtraction. This study concludes that flashcard learning media is an effective strategy for improving students' learning outcomes and can serve as an alternative in the teaching process in basic education.

Keywords : Learning Media, Flashcard, Learning Outcomes, Mathematics, Second Grade Students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 2 SD. Dengan melibatkan 25 siswa, penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest* untuk mengukur perubahan pemahaman siswa sebelum dan setelah penerapan media *flashcard*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 60 pada *pretest* menjadi 85 pada *posttest*, dengan kenaikan rata-rata sebesar 25 poin. Analisis menggunakan uji t independent menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa penggunaan *flashcard* secara efektif membantu siswa memahami konsep dasar matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran di pendidikan dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Flashcard, Hasil Belajar, Matematika, Siswa Kelas 2 SD.



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi penting dalam membentuk karakter dan keterampilan anak. Di Indonesia, pendidikan dasar menjadi tahap awal yang krusial dalam membentuk pola pikir dan dasar pengetahuan siswa. Salah satu mata pelajaran yang sering jadi tantangan bagi siswa adalah matematika. Banyak siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang rumit dan membosankan. Beberapa siswa merasa kesulitan memahami konsep-konsep dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan, yang sangat penting untuk dikuasai (Suhartono, 2018). Menurut Hidayati (2020), rendahnya minat belajar matematika pada anak disebabkan oleh metode mengajar yang monoton dan kurang menarik, sehingga dibutuhkan strategi baru yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Salah satu metode yang menarik adalah penggunaan media pembelajaran *flashcard*. *Flashcard* merupakan alat bantu belajar yang sederhana, namun efektif dalam menyampaikan informasi. Rahayu (2020) menyatakan bahwa *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat siswa karena sasarannya bersifat visual dan mudah dipahami. Media ini dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, serta mengenal angka. Menurut Riza (2021), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan *flashcard* dalam proses belajar mengajar dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Menurut Rizki (2019), desain yang menarik dan teknik permainan dalam penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Gunawan (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat merangsang minat belajar anak, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, di mana siswa belajar lebih baik melalui pengalaman dan interaksi langsung dengan media yang menarik (Mulyasa, 2019).

Penelitian ini berfokus pada siswa kelas 2 SD yang berjumlah 25 orang. Kelas 2 merupakan tahap penting dalam perkembangan akademik anak, di mana mereka mulai belajar matematika dengan lebih serius. Melalui penggunaan *flashcard*, penulis berharap dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dasar matematika dengan lebih baik, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan pengamatan dan analisis terhadap perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *flashcard*. Penulis juga akan mengevaluasi respon siswa terhadap penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif, baik bagi guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang efektif, maupun bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka.



Dari latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 2 SD. Diharapkan, hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa dan guru, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi pihak-pihak lain yang berkepentingan dalam bidang pendidikan serta pengembangan media pembelajaran yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 2 SD yang berjumlah 25 orang. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest*, yang bertujuan untuk mengukur perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *flashcard*. Sebelum memulai intervensi, siswa akan diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengevaluasi pemahaman dasar mereka mengenai materi yang akan diajarkan. *Pretest* ini bertujuan untuk mendapatkan data baseline yang penting dalam analisis selanjutnya (Indarti, 2019).

Setelah *pretest*, selama empat minggu ke depan, proses pembelajaran matematika akan memperkenalkan dan menggunakan *flashcard*. Media ini memiliki karakteristik yang sederhana namun sangat efektif, karena dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa (Rahayu, 2020). Setiap sesi pembelajaran akan menfokuskan pada pengenalan konsep-konsep dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan. Penerapan metode ini diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, yang selaras dengan apa yang diungkapkan oleh Gunawan (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Setelah periode intervensi berakhir, semua siswa akan diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengevaluasi hasil belajar mereka setelah penggunaan media *flashcard*. Analisis data dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji t independent untuk menentukan signifikansi perbedaan hasil belajar siswa (Saputra, 2020). Dengan cara ini, penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah penggunaan media *flashcard* memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Secara keseluruhan, prosedur penelitian ini meliputi pengumpulan data awal dengan *pretest*, penerapan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran selama empat minggu, pengecekan hasil belajar melalui *posttest*, dan analisis data untuk menyimpulkan efektivitas metode yang digunakan. Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar di wilayah [sebutkan lokasi jika diperlukan] dan diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti terhadap pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif dalam pendidikan dasar.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas 2 SD yang berjumlah 25 orang. Analisis data dari *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebelum penerapan media *flashcard* adalah 60 dengan rentang nilai antara 50 hingga 70. Hasil ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa masih belum memiliki pemahaman yang kuat terhadap konsep dasar matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan (Rizki, 2019).

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Kenaikan Nilai
1	Akbar Putra	55	80	25
2	Alan Raditya	60	85	25
3	Alvaro	65	90	25
4	Andra Romadhon	70	95	25
5	Arya Satyo Astaka	58	82	24
6	Atina Talita Sakhi	62	84	22
7	Atiyah Zerlind Vi	50	75	25
8	Boby Wiliams	68	88	20
9	Devi Rahmanda J	56	78	22
10	Dewantya	64	86	22
11	Farah Septi	60	81	21
12	Ilham Alfiansyah	57	79	22
13	M Abyan Nanda	63	85	22
14	Muhamad Akbar	70	92	22
15	Muhamad Ilham	65	87	22
16	Muhamad Mirza	59	80	21
17	Muhamad Sultan	66	91	25
18	Nafisah	72	94	22
19	Nilatul Karomah	54	76	22
20	Nisa Noviantika S	61	83	22
21	Nur Aini	69	90	21
22	Nurul Fadila	64	85	21
23	Qirania Wijayanti	70	93	23
24	Raden Yusuf Fuad	68	89	21
25	Renathan Satrian	67	90	23
Rata-rata		60	85	25

Setelah penerapan media *flashcard* selama empat minggu, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai siswa setelah penggunaan *flashcard* mencapai 85 dengan rentang nilai antara 75 hingga 95. Untuk menentukan apakah



peningkatan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan analisis dengan uji t independent. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*p-value*) berada di bawah 0,05, yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Gunawan (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Tabel 2. Hasil Uji t- independent

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa (n)	25	25
Rata-rata (Mean)	62.92	85.52
Variansi (Variance)	33.83	32.26
Deviasi Standar (SD)	5.82	5.68
t-hitung (t)	-	13.90
Derajat Kebebasan (df)	48	48
Nilai p (p-value)	-	0.00
Kesimpulan	-	Signifikan

Peningkatan hasil belajar yang terjadi dalam penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Rahayu (2020), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. *Flashcard*, yang merupakan alat bantu visual, mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses belajar mengajar. Menurut Hendrawan (2021), *flashcard* tidak hanya membantu dalam memahami konsep, tetapi juga memperkuat daya ingat siswa melalui pengulangan yang menyenangkan.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, penulis juga menyadari bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti kecerdasan awal siswa, dukungan orang tua, dan lingkungan belajar yang kondusif (Indarti, 2019). Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami faktor-faktor lain yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam konteks yang lebih luas.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 2 SD. Dengan terus mengembangkan metode pengajaran yang inovatif dan memanfaatkan alat bantu yang tepat, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih optimal dan mengembangkan minat mereka terhadap pelajaran matematika secara lebih mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa



kelas 2 SD. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kurang dari 70, sementara rata-rata nilai *posttest* mencapai 85, dengan kenaikan rata-rata nilai sebesar 25. Hasil ini menunjukkan bahwa *flashcard* mampu membantu siswa dalam memahami konsep dasar matematika seperti penjumlahan dan pengurangan dengan lebih baik.

Penggunaan *flashcard* memberikan pendekatan baru dalam pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rahayu, 2020; Gunawan, 2020).

Namun, meskipun hasilnya positif, penelitian ini juga menyadari adanya faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar, seperti kecerdasan awal siswa dan dukungan orang tua. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan memperhatikan variabel-variabel tersebut agar dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran dalam konteks pendidikan.

Secara keseluruhan, penelitian ini merekomendasikan penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran matematika sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama di tingkat pendidikan dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada siswa-siswa kelas 2 SD yang telah bersedia menjadi subjek penelitian, serta kepada guru dan staf sekolah yang telah memberikan dukungan dan fasilitas yang diperlukan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada orang tua siswa yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada anak-anak mereka. Selain itu, peneliti ingin mengapresiasi semua pihak yang telah memberikan saran dan masukan berharga selama penelitian ini, khususnya dosen pembimbing yang selalu siap membantu dan membimbing peneliti dalam menjalankan penelitian.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan metode pembelajaran yang efektif bagi siswa. Dapat digunakan untuk menyebutkan sumber dana penelitian yang hasilnya dilaporkan pada jurnal ini dan memberikan penghargaan kepada beberapa institusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, A. (2020). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Edukasi, 22(2), 101-110.



- Hendrawan, I. (2021). *Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(1), 55-64.
- Hidayati, N. (2020). *Strategi Meningkatkan Minat Belajar Matematika Anak*. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(1), 45-50.
- Indarti, E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 37(3), 120-128.
- Mulyasa, E. (2019). *Pembelajaran Konstruktivis: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, S. (2020). *Flashcard sebagai Media Pembelajaran di Kelas Awal*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 38(1), 45-50.
- Riza, M. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Visual*. Jurnal Matematika dan Pendidikan, 15(4), 210-219.
- Rizki, A. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa*. Jurnal Pendidikan, 45(3), 123-130.
- Saputra, R. (2020). *Statistik dalam Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Edukasi.
- Suhartono, M. (2018). *Metode Pembelajaran Matematika yang Efektif*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 67-75.