

# Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Skala Kelas VI SDN Burengan 02 Kediri

**Diterima:**

9 April 2025

**Revisi:**

29 April 2025

**Terbit**

4 Mei 2025

**<sup>a\*</sup>Wiwit Aprilianti, <sup>b</sup>Bagus Amirul Mukmin, <sup>c</sup>Aji Setya Gaya Putra**  
*<sup>a,b</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri*  
*<sup>c</sup>SDN Burengan 02 Kediri*

**Abstrak**— Penelitian ini dilaksanakan untuk mengatasi urgensi permasalahan rendahnya capaian hasil pembelajaran matematika siswa kelas enam di SDN Burengan 02 Kediri, dalam pemahaman konsep skala, khususnya dalam membandingkan ukuran pada gambar dengan ukuran sebenarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berupa flashcard. Metode dalam penelitian ini menerapkan desain Kemmis dan McTaggart untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan empat tahap dalam setiap siklus: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil dari penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan flashcard sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada fase pra-siklus, nilai rata-rata siswa sebesar 72,3 dengan tingkat ketuntasan 32,26%. Pada siklus I, setelah tindakan diterapkan flashcard pada pembelajaran, rata-rata nilai meningkat menjadi 76,5 dengan ketuntasan 54,84%. Di siklus II, nilai meningkat lebih lanjut menjadi 81,1 dengan ketuntasan 87,10%. Dari temuan ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran flashcard efisien dalam memperbaiki pemahaman siswa tentang konsep skala.  
**Kata Kunci**— media, pembelajaran, flashcard

**Abstract**— This research was conducted to address the urgent issue of low mathematics learning outcomes for sixth-grade students at SDN Burengan 02 Kediri, particularly in understanding the concept of scale, especially in comparing sizes in images with actual sizes. The objective of this research is to improve students' learning outcomes through the use of learning media in the form of flashcards. The method in this research applies the Kemmis and McTaggart design to conduct Classroom Action Research (CAR) with four stages in each cycle: planning, action implementation, observation, and reflection. The results of the study indicate that the use of flashcards as a learning medium is capable of improving students' learning outcomes. In the pre-cycle phase, the average student score was 72.3 with a completeness level of 32.26%. In cycle I, after the action of applying flashcards in the learning process, the average score increased to 76.5 with a completeness rate of 54.84%. In cycle II, the scores further increased to 81.1 with a completeness of 87.10%. From these findings, it can be concluded that flashcard media is efficient in improving students' understanding of the concept of scale.

**Keywords**— media, learning, flashcard

This is an open access article under the CC BY-SA License.



---

**Penulis Korespondensi:**

Wiwit Aprilianti,  
Universitas Nusantara PGRI Kediri,  
Email: [apriliantiwit61@gmail.com](mailto:apriliantiwit61@gmail.com)

---

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa serta meningkatkan kemampuan mereka dalam membangun pemahaman yang bermanfaat untuk kehidupan di masa depan (Yantik, 2022). Namun, matematika dianggap sebagai pembelajaran yang sukar dan membosankan oleh siswa karena lebih menekankan pada hafalan rumus dibandingkan pemahaman konsep (Yanda, 2019). Kondisi ini mengakibatkan rasa jenuh serta penurunan motivasi belajar pada siswa.

Kesulitan dalam belajar matematika pada siswa sekolah dasar dipengaruhi faktor yang beragam (Rika Widianita, 2023). Menurut Nadia Nabillah Putri kesulitan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk kondisi fisiologis, tingkat motivasi, ketertarikan, lingkungan keluarga dan guru, tingkat kecerdasan (IQ), serta penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran matematika sering kali menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam menyampaikan pemahaman konsep yang abstrak kepada peserta didik seperti materi skala kelas VI yang sering menjadi kendala bagi peserta didik (Nisa & Suyadi, 2020). Konsep pada skala membutuhkan pemahaman perbandingan antara ukuran sebenarnya dengan ukuran gambar pada peta atau model, sehingga memerlukan keterampilan berpikir proporsional dan spasial. Berdasarkan observasi awal di SDN Burengan 02 Kediri, banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep skala dan menerapkannya untuk memecahkan masalah. Kesulitan ini dapat menyebabkan capaian belajar mereka rendah pada materi tersebut. Studi yang dilakukan oleh Din Wahyudin menyatakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar sering kali menghadapi tantangan dalam membangun konsep secara konkret karena masih minimnya penggunaan media yang mendukung (Dinn Wahyudin et al., 2021).

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan pada tanggal 13 Februari 2024 di kelas VI B SDN Burengan 02 Kediri, terdapat sejumlah masalah yang menjadi faktor pencapaian pembelajaran siswa yang rendahnya pada mata pelajaran matematika, terutama dalam topik skala. Permasalahan pertama yakni pemakaian metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif, di mana guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan konsep skala. Akibatnya, siswa menjadi kurang maksimal dalam proses belajar, karena sebagian besar dari mereka justru bercerita atau bermain dengan teman sebangkunya. Jika pembelajaran tetap bergantung pada papan tulis dan menggunakan media pembelajaran yang kurang variatif, suasana belajar menjadi monoton dan tidak menarik. Akibatnya, banyak siswa masih kesulitan memahami konsep skala.

Hasil dari asesmen awal mengindikasikan bahwa siswa tidak memiliki pemahaman yang kuat mengenai konsep skala dengan baik. Dengan mempertimbangkan KKM yang telah ditentukan oleh SDN Burengan 02 Kediri sebesar 75, hanya 10 dari 31 siswa (32,26%) yang mencapai

ketuntasan, sedangkan 21 siswa lainnya (67,74%) tidak sesuai dengan standar KKM. Oleh karena itu, perlu menggunakan metode pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif agar siswa dapat memahami konsep pengukuran secara lebih bermakna dan efektif selama proses pembelajaran.

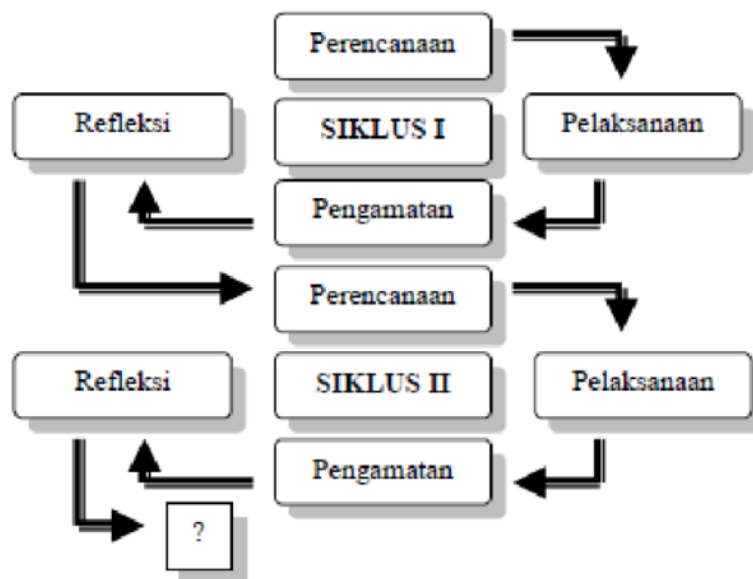
Tujuan penelitian ini adalah memperdalam pemahaman tentang materi skala adalah dengan menggunakan alat bantu visual, seperti flashcard untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Flashcard* adalah media pembelajaran dengan media kartu berisi gambar sebagai alat bantu visual, tulisan, angka, atau kombinasi untuk memudahkan siswa mengingat konsep dengan lebih cepat, dengan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan (Pradana & Gerhni, 2019). Flashcard, sebagai media pembelajaran yang dapat membuat lingkungan belajar yang menyenangkan (Pramesti & Qamaria, 2022) serta meningkatkan keinginan siswa untuk belajar matematika. Selain itu, media flashcard bersifat interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep selama proses belajar melalui visualisasi benda konkret. Menurut Riyanti (2018) media pembelajaran visual seperti flashcard dapat membantu membangun suasana belajar yang interaktif dan mampu menarik perhatian serta minat siswa dalam meningkatkan daya ingat, yang membantu mereka memahami konsep yang diajarkan. Sehingga, pemanfaatan flashcard sebagai media pembelajaran matematika berfungsi sebagai strategi yang efisien dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Gambar pada flashcard membantu memperjelas konsep, memenuhi kebutuhan visual peserta didik, dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan sangat mudah dimengerti. Sifat interaktif dari flashcard juga mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga mereka lebih cepat memahami konsep skala dengan visualisasi yang konkret (Pasaribu & Mukhrimah, 2022)

Media *flashcard* efisien dalam meningkatkan pembelajaran siswa dalam berbagai mata pelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rohmatin (2023) Menggunakan media flashcard dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca pada siswa sekolah dasar (Rohmatin et al., 2023). Hapsaril dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan media flashcard dapat memperbaiki capaian pembelajaran matematika di kalangan siswa kelas II SD Negeri Tingkir Lor 02 (Hapsari1 & Kristin2, 2024). Studi yang dilakukan (Yantik, 2022) menyebutkan penggunaan strategi STAD dengan media matematika Flashcards. Terbukti bahwa pemanfaatan media ini meningkatkan pencapaian belajar matematika siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar di siklus pertama hingga ketiga. Selain itu, siswa menjadi berpartisipasi aktif dalam berinteraksi selama pembelajaran dan memiliki kemampuan untuk menyampaikan ide-ide mereka berdasarkan masalah yang diberikan oleh guru. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah berfokus dalam penggunaan flashcard dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep skala siswa kelas enam di SDN Burengan 02 Kediri, yang memerlukan pemikiran spasial dan proporsional. Flashcard digunakan tidak

hanya sebagai alat visual, tetapi juga diterapkan dalam pembelajaran yang interaktif melalui diskusi, kuis, dan permainan edukatif, yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

## II. METODE

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (Machali, 2022). Empat fase penting dari setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. PTK dilakukan dua siklus dengan satu pertemuan per siklus.



Gambar 1. Model Siklus Kemmis & McTaggart (Machali, 2022)

Gambar 1 menggambarkan model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang diuraikan melalui tahapan-tahapan dalam penelitian ini.:

### Siklus I

1. **Perencanaan** : Dalam fase perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang meliputi penyusunan modul ajar, media pembelajaran (flashcard), LKPD, lembar pengamatan guru, serta tes hasil belajar. Strategi pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep skala.
2. **Pelaksanaan** : Peneliti mengikuti rencana yang telah ditentukan saat melakukan proses pembelajaran. Media flashcard digunakan untuk membantu siswa memperdalam konsep tentang materi skala. Kegiatan belajar mengajar difokuskan pada penerapan media tersebut secara aktif dan interaktif.
3. **Pengamatan** : Peneliti mengamati aktivitas siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, hasil tes, dan catatan lapangan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap konsep skala.

4. **Refleksi** : Data yang diperoleh dari pengamatan selanjutnya dianalisis untuk menentukan kekuatan dan kelemahan tindakan yang diambil. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk membuat rencana perbaikan untuk siklus berikutnya karena pencapaian belajar siswa belum memenuhi target yang diharapkan.

## Siklus II

1. **Perencanaan** : Berdasarkan hasil penilaian dari fase siklus I, peneliti melakukan revisi terhadap rencana pembelajaran yang terdapat dalam modul ajar. Selain itu peneliti juga memperbaiki metode pengajaran dengan menggunakan flashcard serta strategi untuk meningkatkan pemahaman konsep skala.
  2. **Pelaksanaan** : Pembelajaran kembali dilaksanakan dengan perencanaan yang telah diperbaiki. Siswa dilibatkan lebih aktif dalam menggunakan media flashcard, baik secara individu maupun berkelompok, untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.
  3. **Pengamatan**: Peneliti melanjutkan untuk memantau kegiatan siswa selama proses belajar mengajar. Data dikumpulkan dengan instrumen yang sama seperti yang diterapkan pada siklus I.
  4. **Refleksi** : Analisis data siklus II dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif tindakan yang diperbaiki pada siklus I. Dengan tercapainya target pembelajaran, maka siklus dihentikan
- Penelitian ini dilaksanakan pada 31 murid kelas VIB di SDN Burengan 02 Kediri. Data penelitian diperoleh dengan metode tes dan pengamatan. Studi ini menggunakan instrumen utama berupa tes uraian untuk mengevaluasi pencapaian belajar siswa. Tes tersebut dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran berupa flashcard. Pelaksanaan evaluasi dilakukan di akhir siklus, dengan standar KKM untuk mata pelajaran matematika ditentukan sebesar 75 dalam skala penilaian 0-100.

Hasil pembelajaran siswa dianalisis dengan cara menghitung pencapaian setiap individu serta ketuntasan secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

- a. Ketuntasan individual

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{Skor yang diperoleh individu}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Hasil perhitungan ini kemudian dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 untuk mata pelajaran matematika di SDN Burengan 02 Kediri yang terbagi dalam beberapa kategori berikut:

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan

Nilai Tes	Ketuntasan
$\geq 75$	Tuntas
$< 75$	Tidak Tuntas

## b. Ketuntasan hasil belajar Klasikal

Minimal 80 siswa telah mencapai standar belajar klasikal. Untuk menentukan ketuntasan klasikal, digunakan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang sudah tuntas}}{\text{Total siswa}} \times 100\%$$

Evaluasi ketuntasan klasikal dilakukan dengan menganalisis hasil yang diperoleh dan membandingkannya dengan batas minimal ketuntasan yang telah ditetapkan. Jika presentase mencapai 80% atau lebih, pembelajaran dianggap selesai secara klasikal. Disisi lain, jika persentase ketuntasan siswa kurang dari 80% pembelajaran dianggap tidak tuntas secara klasikal (Yuliana & Kuala, 2025).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dari riset mengindikasikan bahwa kartu flashcard efektif dalam membantu siswa memahami materi skala. Berdasarkan data yang diperoleh dari fase pra-siklus hingga fase siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam rata-rata dan proporsi siswa yang mencapai standar kecakapan atau ketuntasan,

## a. Pra-Siklus

Pada fase pra-siklus, dilakukan uji awal untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi skala sebelum diberikan tindakan pembelajaran menggunakan flashcard. Hasil tes awal mengungkapkan bahwa dari 31 peserta didik, hanya 10 siswa (32,26%) yang berhasil mencapai KKM 75, sementara 21 siswa lainnya (67,74%) masih belum tuntas. Selain itu, nilai kelas rata-rata masih rendah, yaitu 72,3. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa di SDN Burengan 02 Kediri masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep skala.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus

	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	10	32,26%
Tidak Tuntas	21	67,74%
Total Jumlah Siswa	31	100%

Hasil asesmen awal digunakan sebagai dasar dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif pada siklus I dengan mengaplikasikan media flashcard. Dengan mempertimbangkan rendahnya capaian belajar pada tahap pra-siklus, pembelajaran pada siklus 1, pembelajaran difokuskan pada pemanfaatan flashcard sebagai media inovatif guna mempermudah siswa dalam memahami konsep skala secara lebih efektif.

b. Siklus I

Pada fase Siklus I, terjadi peningkatan capaian pembelajaran siswa setelah diterapkan penggunaan flashcard sebagai media pembelajaran. Dari 31 peserta didik, sebanyak 17 siswa (54.84%) telah mencapai KKM 75, meningkat dari hanya 10 siswa (32.26%) pada fase pra-siklus. Rata-rata nilai kelas meningkat dari 72,3 menjadi 75,23 pada fase Siklus I. Meskipun hasil ini menunjukkan perbaikan, masih terdapat 14 siswa (45.16%) yang belum mencapai ketuntasan. Penerapan media flashcard dapat meningkatkan capaian pembelajaran serta pemahaman siswa, namun perlu dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya agar semakin banyak siswa yang berhasil mencapai ketuntasan.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I

	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	17	54,84%
Tidak Tuntas	14	45,16%
Total Jumlah Siswa	31	100%

Sebelum melakukan putaran pembelajaran kedua, melakukan survei untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dibandingkan studi sebelumnya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru perlu meningkatkan variasi dalam gaya mengajar memberikan pengajaran yang lebih baik bagi siswa yang belum tuntas, dan meningkatkan organisasi kelas sehingga lingkungan belajar kondusif dan semua siswa termotivasi untuk belajar.

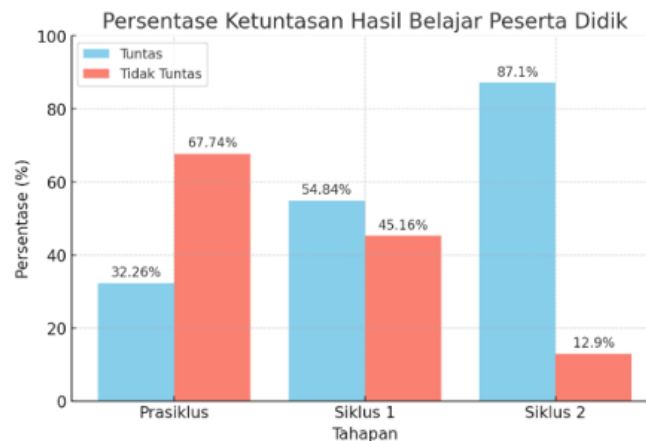
c. Siklus II

Hasil penelitian pada siklus II, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan siswa kelas VI B meningkat secara signifikan setelah menggunakan media flashcard dan strategi pembelajaran kooperatif. Skor rata-rata kelas secara bertahap, meningkat dari 72,3 sebelum intervensi pra-siklus, menjadi 75,23 selama periode Siklus I, dan akhirnya mencapai 81,1 pada periode intervensi Siklus II. Lebih jauh lagi, penyelesaian ketuntasan klasikal juga menunjukkan kemajuan yang signifikan. Pada tahap pra-siklus, hanya 10 siswa (32,26%) yang berhasil mencapai KKM 75. Jumlah ini bertambah menjadi 17 siswa (54,84%) pada Siklus I, dan akhirnya mencapai 29 siswa (87,10%) yang berhasil mencapai ketuntasan pada Siklus II.

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	27	87,10%
Tidak Tuntas	4	12,90%
Total Jumlah Siswa	31	100%

Peningkatan ini disebabkan oleh penyempurnaan strategi pembelajaran, seperti diskusi kelompok yang lebih aktif, bimbingan tambahan bagi siswa yang belum tuntas, serta penggunaan flashcard yang lebih variatif, seperti melalui kuis dan permainan interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan penggunaan media flashcard tidak hanya membantu mempermudah siswa dalam memahami konsep skala dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan minat mereka untuk belajar secara interaktif.



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan kemajuan secara signifikan dari fase pra-siklus menuju siklus I dan siklus II, sebagaimana ditunjukkan dalam pada grafik 1. Kenaikan ini terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan serta berkurangnya jumlah siswa yang belum memenuhi KKM di setiap siklus. Pendekatan yang ditetapkan dalam proses pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa untuk memahami materi. Peningkatan terjadi secara bertahap, di mana setelah dilakukan intervensi pada fase siklus I, hasil dari pembelajar menunjukkan peningkatan sebesar 54,84% siswa telah mencapai ketuntasan, meskipun masih terdapat 45,16% tidak tuntas. Pada fase siklus II, capaian pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan yaitu sebanyak 87,10% siswa mengalami ketuntasan, dengan 12,90% siswa yang belum tuntas. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi yang diterapkan semakin efektif dalam membantu siswa memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan metode dan sarana pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan ini sejalan dengan hasil yang dinyatakan oleh (Ananda & Sutriyani, 2023) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti flashcard, dapat memperbaiki capaian belajar siswa. Disamping itu, penelitian yang dilakukan oleh Sahrani (2024) menunjukkan bahwa penerapan metode yang bergama seperti penggunaan media belajar flashcard efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar matematika siswa kelas II yang



berkaitan dengan konsep penjumlahan dan pengurangan (Sahrani et al., n.d.). Dengan demikian, penerapan media flashcard terbukti mampu secara efektif meningkatkan capaian belajar siswa, terutama ketika dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Penggunaan media pembelajaran flashcard dalam materi skala terbukti efektif dalam memperdalam pemahaman konsep bagi siswa kelas VI SDN Burengan 02 Kediri. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan hasil belajar, tingkat ketuntasan klasikal, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum penggunaan media flashcard diterapkan, hanya 10 dari 31 siswa (32,26%) yang mencapai nilai yang mencapai atau melebihi KKM 75, dengan nilai rata-rata 72,3. Setelah penerapan flashcard di siklus I, jumlah siswa yang berhasil mencapai ketuntasan meningkat menjadi 17 siswa, yang setara dengan (54,84%) dengan rata-rata nilai sebesar 76,5. Pada fase siklus II, penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, seperti pemanfaatan flashcard dalam diskusi kelompok dan kuis, berhasil meningkatkan ketuntasan hingga 27 siswa (87,10%), dengan rata-rata nilai kelas naik menjadi 81,1. Peningkatan ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Wulandari et al. (2023), yang mengungkapkan bahwa sarana media belajar visual seperti flashcard dapat memperkuat retensi memori dan pemahaman konsep karena menyajikan informasi secara lebih sederhana dan menarik. Selain itu, penggunaan flashcard juga mendukung siswa dalam memahami ide-ide yang rumit dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan (Rohmatin et al., 2023).

Pemanfaatan flashcard sebagai alat pembelajaran terbukti efisien dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan capaian belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flashcard berkontribusi secara signifikan dalam mengembangkan kemandirian belajar siswa. Selain itu, media ini juga sangat efektif dalam memperkuat penguasaan materi bagi siswa kelas 4 SD. (Safitri & Sundi, 2024). Dalam pembelajaran bahasa Inggris, flashcard membantu siswa memahami konsep melalui kombinasi gambar dan teks (Tarusu & Harun, 2024). Secara keseluruhan, penggunaan media flashcard menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Selain meningkatkan pemahaman, flashcard juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran siswa. Media ini mendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik agar siswa ikut serta dalam proses belajar. Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan fokus dan ketertarikan siswa, yang pada akhirnya memengaruhi peningkatan hasil belajar mereka (Mukti et al., 2024). Flashcard juga memfasilitasi pembelajaran berbasis diferensiasi, di mana guru dapat menyesuaikan cara penggunaannya sesuai dengan kebutuhan setiap siswa, seperti melalui pembelajaran mandiri, diskusi kelompok, atau permainan edukatif. Tomlinson (2017) menyatakan bahwa pendekatan diferensiasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyesuaikan konten dan metode pengajaran berdasarkan tingkat

pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan flashcard terutama pada topik skala, Pemanfaatan media flashcard tidak hanya memperbaiki capaian belajar siswa, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan memiliki makna yang mendalam.

Penggunaan media flashcard tidak hanya memudahkan siswa memahami konsep skala dengan secara interaktif, tetapi juga membangun lingkungan belajar yang lebih kreatif, dinamis, dan inovatif. Dengan adanya media flashcard, diharapkan siswa lebih menikmati kesenangan dalam belajar matematika, dan menjadikan suasana belajar yang serius tetap penuh kesenangan. Selain itu, penggunaan flashcard juga dapat membantu mengurangi kejenuhan dan rasa kantuk selama proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup yang sempit karena hanya dilakukan di satu kelas dengan durasi terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, fokus hanya pada materi skala dan belum mencakup topik matematika lainnya, serta faktor eksternal seperti motivasi dan kondisi lingkungan belajar siswa tidak dikendalikan dalam penelitian ini.

#### IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran flashcard memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi skala. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai kelas yang mengalami peningkatan dari 72,3 pada pra-siklus, menjadi 76,5 di Siklus I, dan mencapai 81,1 di Siklus II. Selain itu, persentase keberhasilan belajar juga menunjukkan kemajuan yang signifikan, yaitu dari 32,26% pada pra-siklus menjadi 54,84% pada Siklus I, dan akhirnya mencapai 87,10% pada Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemakaian flashcard mendukung siswa dalam memahami konsep skala dengan cara yang lebih menarik. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, siswa merasa lebih termotivasi, dan berperan aktif dalam belajar. Di samping itu, flashcard juga mendukung pemahaman konsep dengan visualisasi yang terang, sehingga informasi yang sebelumnya rumit menjadi lebih mudah dipahami. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan di satu kelas dengan durasi terbatas dan fokus pada satu materi, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke konteks pembelajaran lain yang lebih luas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, D., & Sutriyani, W. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Flash Card Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(2), 193–200. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i2.5021>
- Dinn Wahyudin, Deni Darmawan, Edi Suryadi, Linda Setiawati, & Yulia Rahmawati. (2021). Digital Strategic Communication Management in Developing Curriculum of Universitas Pendidikan Indonesia. *Journal of Hunan University Natural Sciences*, 48(10).

- Hapsari1, A. D. P., & Kristin2, 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. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X, 10.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru ? *Indonesian Journal of Action Research*, 01(2), 1(2).
- Mukti, W. A. H., Asvio, N., & Febriani, H. (2024). Pengembangan E-Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tradisi Sekujang Dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat. *Excellent Journal for ...*, 1(1), 16–25. <https://ejournal.periexca.org/index.php/eju/article/view/68%0Ahttps://ejournal.periexca.org/index.php/eju/article/download/68/29>
- Nisa, H., & Suyadi, S. (2020). Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Psikologi Kognitif. *Metodik Didaktik*, 16(1), 21–28. <https://doi.org/10.17509/md.v16i1.25277>
- Pasaribu, M., & Mukhrimah, N. A. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1190–1200. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/9891/7881>
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Pramesti, A. A., & Qamaria, R. S. (2022). Penerapan Komunikasi Terapeutik dengan Media Flash Card pada Anak yang Mengalami Down Syndrome. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 159-169.
- Rika Widianita, D. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar pada Materi Perbandingan Dan Skala. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Riyanti, A. G. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Flashcard Effort To Increase Learning Result Mathematics By Using Flashcard Media. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 27, 7.
- Rohmatin, B., Akib, T., & Muhammad, S. (2023). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(3), 44–65.
- Safitri, A. R., & Sundi, V. H. (2024). Efektivitas Penggunaan Flashcard dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 UPTD SD Negeri Serua 01 Tangerang Selatan. 2009, 849–856.
- Sahrani, N. D., Munir, N. P., Studi, P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (n.d.). Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika Konsep Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Kelas 2 Sdn 24 Temmalebba. 9, 338–351.
- Tarusu, D. T., & Harun, M. (2024). Effectiveness of Using Flash Card Learning Media in English Learning in Elementary Schools. 07(01), 8370–8378.
- Yanda, K. O. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. 2(1), 58–67.
- Yantik, F. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. 6(3), 3420–3427.
- Yuliana, A., & Kuala, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pendekatan Teaching At The Right Level ( TaRL ). 5(2), 360–370.