

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS I SDN 1 PEMUAR

Elsa Midalia<sup>1</sup>, Mardiana<sup>2</sup>, Indria Susilawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Melawi, Indonesia

Corresponden E-mail [elsaa5014@gmail.com](mailto:elsaa5014@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I SDN 1 Pemuar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *pre-eksperimental deign one group pretest-poststes*. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan Teknik sampling jenuh, populasi dan sampel dalam penelitian ini seluruh siswa kelas I SDN 1 Pemuar yang berjumlah 21 orang siswa. Instrumen penelitian menggunakan lembar tes pilihan ganda 15 soal yang digunakan sudah valid berupa validasi isi dan konstruk. Teknik pengolahan data menggunakan program SPSS versi 27. Uji Normalitas Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, bahwa data pretest berdistribusi normal karena nilai signifikansinya (0.119) lebih besar dari 0.05. Sebaliknya, data posttest tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansinya (0.022) lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, dari kedua data tersebut, hanya data pretest yang memenuhi asumsi normalitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji Wilcoxon Signed Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa, sebelum penerapan media *flashcard* adalah 38.730, sedangkan nilai posttest setelah penerapan media *flashcard* meningkat menjadi 64.197. Uji Wilcoxon dari data pretest dan posttest di peroleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar (0.001 < 0.05). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I di SDN 1 Pemuar, yang berarti bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_o$ ) ditolak. Dengan demikian, media *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

**Kata Kunci:** Media *Flashcard*; Kemampuan Berhitung; Pembelajaran Matematika

## Abstract

*This study aims to determine how much influence the use of flashcard learning media has on the numeracy skills of first-grade students at SDN 1 Pemuar. Flashcard media was chosen because of its ability to facilitate interactive and interesting learning for students. By using a quantitative approach, this study focuses on measuring numeracy skills before and after the application of the media. The research method used in this study is a quantitative method. This type of research is a pre-experimental design one group pretest-posttest, this study was conducted at SDN 1 Pemuar. The sampling technique is the saturated sampling technique, the population and sample in this study were all first-grade students at SDN 1 Pemuar, totaling 21 students. The data analysis technique used was the Wilcoxon Signed Rank. The results showed that the average pretest score of students, before the application of flashcard media was 38.730, while the posttest score after the application of flashcard media increased to 64.197. The Wilcoxon test from the pretest and posttest data obtained the Asymp. Sig. (2-tailed) of (0.001 < 0.05). Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the use of flashcard learning media has a significant influence on the arithmetic ability of grade I students at SDN 1 Pemuar, which means that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_o$ ) is rejected. Thus, flashcard media is proven to be effective in improving students' arithmetic ability.*

**Keywords:** *Flashcard Media; Numeracy Skills; Mathematics Learning*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, diciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Pendidikan juga memegang peran penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, baik dalam konteks keluarga, masyarakat, maupun kehidupan berbangsa dan bernegara (Rahman et al., 2022). Dalam proses pendidikan, pembelajaran matematika menjadi salah satu fondasi penting bagi pengembangan kemampuan berpikir logis dan sistematis peserta didik sejak dini. Matematika sendiri merupakan kumpulan ide-ide abstrak yang tersusun secara hierarkis dan menggunakan penalaran deduktif sehingga memerlukan aktivitas mental tingkat tinggi dalam proses pembelajarannya (Hasrattudin, 2008). Namun pada kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika karena menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Anggapan bahwa matematika itu sulit dapat memicu kecemasan matematika sehingga siswa cenderung merasa cemas, tegang, dan kehilangan motivasi yang berdampak negatif terhadap hasil belajar (Milena et al., 2022). Kemampuan berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar yang menjadi pijakan awal bagi siswa dalam memahami konsep-konsep matematika di jenjang berikutnya. Menurut Setiani & Limiansih (2023) Penguasaan kemampuan berhitung awal merupakan prediktor penting perkembangan keterampilan aritmetika pada siswa sekolah dasar. Kemampuan berhitung tidak hanya penting untuk mendukung pembelajaran matematika, tetapi juga untuk kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, kemampuan berhitung anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor eksternal seperti proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat menurunkan minat belajar siswa, sedangkan faktor internal seperti lingkungan dan kesiapan belajar juga berpengaruh terhadap pencapaian kemampuan berhitung (Ardianik & Hadi, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas I SD Negeri 1 Pemuar, ditemukan bahwa kemampuan berhitung siswa kelas I masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru, di mana media yang dipakai masih terbatas pada benda-benda di sekitar kelas. Pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang memahami materi, khususnya pada pelajaran matematika. Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk mencari alternatif solusi yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan media flashcard dalam pembelajaran matematika. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain pretest dan posttest. Media *flashcard* akan diterapkan langsung oleh peneliti dalam proses pembelajaran matematika di kelas I SD Negeri 1 Pemuar untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya terhadap kemampuan berhitung siswa. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengukur perubahan hasil belajar siswa secara objektif sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran flashcard terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I di SD Negeri 1 Pemuar.

Secara teoretis, penelitian ini didasarkan pada konsep tentang media pembelajaran dan kemampuan berhitung. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar (Tafonao, 2018). Menurut Rahayuningsih et al., (2022), Media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar kondusif, dan mendukung penyampaian materi secara lebih efektif. Sartika et al., (2020) juga mengatakan bahwa Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi secara efektif sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperjelas konsep abstrak sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Rohim & Wardhani, 2024). Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi edukatif yang menjembatani guru dan siswa dalam mencapai tujuan belajar.

Salah satu media yang relevan untuk meningkatkan kemampuan berhitung adalah flashcard, yaitu kartu bergambar dan bertulisan yang pertama kali dikembangkan oleh Glenn Doman sebagai alat bantu meningkatkan daya ingat dan kosa kata (Simamora & Tangkin, 2022). Flashcard adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu (Hoerudin, 2024). Menurut Absorah et al., (2023) adalah media visual berupa kartu kecil yang di dalamnya berisi gambar, teks, simbol atau petunjuk - petunjuk tertentu dengan tujuan membantu siswa memahami suatu materi pelajaran. Absorah et al., (2023) menambahkan bahwa flashcard dapat disesuaikan ukurannya dengan kebutuhan kelas dan berfungsi untuk memperkuat ingatan serta pemahaman konsep.

Dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, penggunaan flashcard dianggap relevan karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 7–11 tahun yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak belajar lebih efektif melalui benda-benda visual dan aktivitas bermain (Ardianik & Hadi, 2022). Kemampuan berhitung merupakan keterampilan dasar yang mencakup penguasaan berbagai operasi aritmatika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, yang menjadi fondasi penting bagi pengembangan konsep matematika lebih lanjut serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Safari & Faradila, 2024). Penggunaan media flashcard dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut secara lebih konkret dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan demikian, media flashcard diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk membuat pembelajaran matematika lebih variatif, menarik, dan interaktif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap

peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri 1 Pemuar serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

## **2. Metode**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono (2020), penelitian kuantitatif menggunakan data berupa angka dan analisis statistik untuk menguji hipotesis. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design, yaitu satu kelompok diberi pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Desain ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media flashcard terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri 1 Pemuar. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 1 Pemuar yang berjumlah 21 orang, sekaligus dijadikan sampel menggunakan teknik sampel jenuh, karena seluruh populasi digunakan sebagai subjek penelitian (Sugiyono, 2020). Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 15 butir, yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berhitung pada materi menguraikan dan menyusun bilangan. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest dan posttest, untuk mengetahui perubahan kemampuan berhitung siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Instrumen tes disusun mengacu pada teori Purwanto (2018), yang menyatakan bahwa instrumen penelitian berfungsi memperoleh dan menginterpretasikan informasi dari responden dengan pola ukur yang sama. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa melalui perhitungan rata-rata (mean), sedangkan uji statistik inferensial meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji-t. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir soal (Arikunto, 2013), sedangkan reliabilitas untuk memastikan konsistensi instrumen (Slamet & Wahyuningsih, 2022). Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS versi 27, dengan kriteria data berdistribusi normal jika nilai signifikansi  $> 0,05$ . Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hipotesis penelitian adalah  $H_a$ : terdapat pengaruh signifikan penggunaan media flashcard terhadap kemampuan berhitung siswa.  $H_o$ : tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media flashcard terhadap kemampuan berhitung siswa.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap instrumen yang akan digunakan. Menurut Arikunto (2013) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaliditas atau kesalahan suatu instrumen. Suatu

instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 25 butir soal, diperoleh bahwa sebanyak 15 butir yang dinyatakan valid dan 10 butir lainnya tidak valid. Hal ini menunjukkan bahwa 15 butir soal tersebut secara efektif mengukur kemampuan berhitung siswa sesuai dengan konstruk yang dimaksudkan dalam penelitian.

Uji reliabilitas adalah hal yang sangat penting dalam menentukan instrumen penilaian yang telah menyajikan pengukuran yang sangat baik. (Slamet & Wahyuningsih, 2022) Reliabilitas mengacu pada seberapa konsisten hasil dari pengukuran yang dilakukan dengan instrumen yang sama. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang serupa ketika digunakan dalam kondisi yang sama, sehingga penting untuk melakukan uji reliabilitas guna memastikan keandalan alat ukur. Berikut adalah hasil uji reliabilitas:

**Tabel 1. Tabel Hasil Uji Reliability Statistics Pretest dan Posttest**

<b>Jumlah Responden</b>	<b>R<sub>hitung</sub> Dengan Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha</b>	<b>R<sub>tabel</sub> dengan SPSS</b>	<b>Keterangan</b>
28	0.775	0.05	Pretest
	0.672	0.05	Posttest

Uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai r hitung untuk pretest sebesar 0.775 dan untuk posttest sebesar 0.672, sedangkan r tabel sebesar 0.05. Karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Dengan demikian, tes yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian untuk memastikan kelayakan butir soal, peneliti kemudian melakukan uji normalitas data. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menjadi dasar dalam menentukan jenis analisis statistik yang akan digunakan pada tahap pengujian hipotesis, apakah menggunakan uji parametrik atau non-parametrik. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas:

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas dari Data Pretest dan Posttest**

<b>Tests Of Normality</b>		
<b>Shapiro-Wilk</b>		
<b>Statistic</b>	<b>df</b>	<b>Sig.</b>
.887	21	.119
.890	21	.022

Hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0.119 ( $> 0.05$ ), yang berarti berdistribusi normal. Sementara itu, data posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0.022 ( $< 0.05$ ), sehingga

berdistribusi tidak normal. Karena salah satu data tidak memenuhi asumsi normalitas, analisis hipotesis dilakukan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Setelah diketahui hasil uji normalitas, peneliti kemudian melanjutkan dengan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara hasil pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran flashcard. Uji hipotesis ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian serta membuktikan dugaan awal bahwa penggunaan media *flashcard* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa. Karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa salah satu data tidak berdistribusi normal, maka peneliti menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test sebagai alternatif uji non-parametrik. Hasil dari uji ini menjadi dasar dalam menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Berikut adalah hasil uji hipotesisnya:

**Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank (Uji Hipotesis) Pretest dan Posttest**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Posttest-Pretest
Z	-4.024 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) dalam penelitian adalah  $.000 < 0.05$  maka  $H_a$  diterima (terdapat pengaruh yang signifikan). Berdasarkan uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketika nilai probabilitas Asym. sig 2 tailed  $0.000 < 0.05$  maka terdapat perbedaan rata-rata. pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan setelah diberi perlakuan model pembelajaran Flashcard terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal pilihan ganda matematika pada siswa kelas I SDN 1 Pemuar.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi, keterlaksanaan RPP pada pembelajaran menggunakan media flashcard di setiap pertemuan menunjukkan pelaksanaan yang baik dan sesuai dengan rencana. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti menyusun dan menguji instrumen berupa soal pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan berhitung siswa. Dari hasil uji validitas diperoleh 15 butir soal yang valid dari 25 soal yang diujikan, sedangkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas tinggi dengan nilai  $r$  hitung pretest sebesar 0.775 dan posttest sebesar 0.672 ( $r$  hitung  $>$   $r$  tabel). Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas I SDN 1 Pemuar yang berjumlah 21 orang. Kegiatan dimulai dengan pemberian pretest tanpa perlakuan, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media flashcard selama tiga kali pertemuan, dan diakhiri dengan pemberian posttest. Dalam proses pembelajaran, siswa tampak antusias dan aktif saat menggunakan flashcard sebagai alat bantu berhitung, terutama

ketika mereka diminta menghitung gambar pada kartu serta menjawab pertanyaan di depan kelas.

Berdasarkan hasil uji deskriptif, diperoleh nilai pretest dengan rata-rata sebesar 38,73, nilai terendah 26,67, dan nilai tertinggi 60. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa kelas I masih tergolong rendah sebelum diberi perlakuan menggunakan media flashcard. Setelah dilakukan pembelajaran dengan media flashcard, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai 64,19, nilai terendah 33,33, dan nilai tertinggi 100. Dari total 21 siswa, sebanyak 16 siswa memperoleh nilai kemampuan berhitung di atas 73,33 setelah perlakuan. Sementara itu, pada saat pretest terdapat 7 siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata 38,73. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar yang menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN 1 Pemuar.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0.001 < 0.05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN 1 Pemuar. Temuan ini sejalan dengan teori bahwa media visual dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hal ini juga didukung oleh penelitian Wahyuningtyas et al., (2023) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang didukung oleh media flashcard secara eksperimental meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD secara bermakna.

#### **4. Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran Flashcard terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I SDN 1 Pemuar. Berdasarkan hasil penelitian diketahui pengujian hipotesis dengan hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $(.000 < 0,05)$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh media Flashcard terhadap kemampuan berhitung pada pembelajaran Matematika di kelas I SDN 1 Pemuar.

#### **Ucapan Terimakasih**

Peneliti menyampaikan apresiasi yang tulus kepada kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh responden dan pihak sekolah SDN 1 Pemuar yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini. Kerja sama, keterbukaan, dan kontribusi yang diberikan sangat membantu dalam memperoleh data yang

akurat dan bermakna. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan yang telah memberikan bantuan, semangat, serta masukan selama proses penyusunan penelitian ini. Berbagai diskusi dan saran yang diberikan turut memperkaya isi serta kualitas artikel yang disusun. Penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam memberikan arahan, bimbingan, serta koreksi selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini. Bimbingan yang diberikan sangat berarti dalam menyempurnakan hasil penelitian. Akhirnya, penulis berharap penelitian tentang pengaruh penggunaan media flashcard terhadap kemampuan berhitung pada pembelajaran matematika siswa kelas I SDN 1 Pemuar ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

### **Daftar Pustaka**

- Absoriah, N. U., Ngatman, & Susiani, T. S. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Materi Daily Activites Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas IVA SD N 1 Kebumen Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.71669>
- Ardianik, & Hadi, U. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Dakonmatika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas IV SDN Kalanganyar Sedati Sidoarjo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 159–168. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6677>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasrattudin. (2008). Permasalahan Pembelajaran Matematika Sekolah dan Alternatif Pemecahnya. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 67–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/pg.v4i1.688>
- Hoerudin, C. W. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.3709/ilpen.v3i1.37>
- Milena, P. C., Nugraheni, P., & Yuzianah, D. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kecemasan Belajar Matematika Pada Siswa SMA Ditinjau Dari Hasil Belajar. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 133–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.33373/pythagoras.v11i2.4023>
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah* (Issue April). Magelang: StaiaPress.

- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1).
- Rahman, Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>
- Safari, Y., & Faradila, Z. P. (2024). Pentingnya Penguasaan Operasi Hitung Dasar dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Karimah Tauhid*, 3(8), 8373–8380. <https://doi.org/0.30997/karimahtauhid.v3i8.14205>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Di Sekolah Dan Madrasah. *Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598.115-128>
- Setiani, I., & Limiansih, K. (2023). Analisis Kemampuan Berhitung Anak Usia 3-4 Menggunakan Media Montessori. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 10(2), 178–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v10i2 Analisis>
- Simamora, I. L., & Tangkin, W. P. (2022). Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Siswa TK. *Jurnal Educatio*, 8(1), 85–97. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1674>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 7(2), 51–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuningtyas, A. D., Kusmaharti, D., & Yustitia, V. (2023). Project Based Learning Assisted with Flashcard Media and Mathematics Problem-Solving Ability of Elementary School Students. *Journal of Mathematical Society*, 05(01), 15–28. <https://doi.org/10.18326/hipotenusa.v5i1.8933>