

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN 060937
MEDAN TAHUN AJARAN T.P 2023/2024**

**THE EFFECT OF USING FLASH CARD MEDIA ON MATHEMATICS
LEARNING RESULTS FOR CLASS III STUDENTS SDN 060937 MEDAN
ACADEMIC YEAR T.P 2023/2024**

Nia jellina¹ , Siti Zahara H. Harahap,² Dedi Holden simbolon³

¹Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

²Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

Universitas Quality, Jl. Ngumban Surbakti No.18, Sempakata, Kec. Medan Selayang,
Kota Medan, Sumatera Utara

Abstract

The word "media" comes from Latin and is the plural form of the word medium, which literally means "intermediary or introduction". Thus, the media is a vehicle for transmitting learning information or transmitting messages. In the learning process, the presence of media has quite an important meaning. Because in this activity the ambiguity of the material presented can be helped by presenting the media as an intermediary. Counting is anything that involves numbers and numbers. Counting is part of mathematics, because in mathematics there is a process of managing numbers. Studying it requires a special method because mathematics is unique, namely abstract, consistent, thinking and deductive. Influence is the power or strength that can arise from something that influences other people. Flashcard learning media are picture cards used to convey fraction material visually. Learning outcomes are changes in abilities that occur in students after undergoing the learning process. Mathematics is a science that studies abstract concepts using symbols. Fractions are part of a whole, while equivalent fractions are fractions that are written in different forms but have the same value. Learning media such as Flashcards can influence student learning outcomes in mathematics, especially in fractions. experience about the properties of a set of objects (abstraction).

Keywords: *Media, flash card and Mathematics*

Abstrak

Kata "media" berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium" yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Dengan demikian , media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Berhitung adalah segala hal yang melibatkan angka dan bilangan. Berhitung merupakan bagian dari matematika, karena dalam matematika terdapat proses mengelola angka-angka. Mempelajarinya memerlukan cara tersendiri karena matematika bersifat khas yakni abstrak, konsisten, berfikir dan deduktif. Pengaruh adalah daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu yang mempengaruhi orang lain. Media pembelajaran Flashcard

adalah kartu bergambar yang digunakan untuk menyampaikan materi pecahan secara visual. Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa setelah menjalani proses belajar. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep abstrak menggunakan simbol. Pecahan adalah bagian dari satu keseluruhan, sedangkan pecahan senilai adalah pecahan yang dituliskan dalam bentuk berbeda tetapi memiliki nilai yang sama. Media pembelajaran seperti Flashcard dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam matematika, terutama pada materi pecahan. pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi).

Kata Kunci: *Media, Berhitung, Matematika dan media flashcard.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang bila dikelola dengan baik dapat mencerdaskan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan merupakan wadah para peserta didik mencari ilmu, mengembangkan potensi yang mereka miliki baik potensi akademis maupun non akademis. Pendidikan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kebutuhan pokok manusia dalam kesehariannya. Dengan maju nya ilmu pengetahuan dan teknologi maka pendidikan akan semakin dibutuhkan oleh orang banyak, terutama oleh Negara-negara yang sedang berkembang di Indonesia. Layaknya yang ditetapkan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 yakni: “Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk melaksanakan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif memaparkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹

Pembelajaran yang baik terjadi melalui suatu proses. Proses pembelajaran yang baik hanya bisa diciptakan melalui perencanaan yang baik dan tepat.² Pembelajaran yang diawali dari proses perencanaan dan persiapan yang matang akan menghasilkan pembelajaran sukses. Perencanaan bisa diawali dari hal yang sangat kecil sekalipun seperti menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan yang baik dan benar maka hal tersebut dapat menunjang daripada proses pembelajaran. Pelajaran matematika bersifat abstrak dan algoritmika sementara siswa usia SD tingkat perkembangan kecerdasannya masih sulit memahami abstrak sehingga dalam hal ini diperlukan inovasi guru dalam

menerapkan pembelajaran efektif. Diantara inovasi yang dapat dilakukan guru dengan menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar. Media pembelajaran mempunyai beberapa peranan yaitu dapat mengkonkritkan hal yang bersifat abstrak dan membantu siswa menjelaskan materi pelajaran yang sulit dipahami secara verbal. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih menarik perhatiannya dan tidak mudah bosan dalam belajar, serta menyenangkan apalagi jika media tersebut digunakan berupa *Media Flash Card*. Jelas bahwa dengan menggunakan media siswa akan lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika.

Pada artikel ini akan menawarkan sebuah kajian yang menarik bagi guru, dimana penggunaan media yang sangat sederhana sekali digunakan/diaplikasikan dalam proses pembelajaran matematika, yaitu penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan pengamatan penulis penggunaan Media Flash Card sangat membantu sekali dalam menarik perhatian daripada minat siswa dalam proses pembelajaran, mudah-mudahan dengan adanya artikel ini pembelajaran matematika memiliki minat yang tinggi dikalangan siswa/siswi selain itu juga pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik lagi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yang digunakan yaitu jenis eksperimen semu (quasi exsperiment). Menurut Sugiyono (2015:114) eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan. Penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu satu kelompok kelas eksperimen dan kedua kelompok kelas kontrol, dalam kedua kelas ini mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan media diorama pembelajaran IPA sedangkan kelas kontrol pembelajaran yang tidak menggunakan media diorama.

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian

Perlakuan	Test Awal	Variabel	Test Akhir
Kelas eksperimen	T_1	X_1	T_2
Kelas kontrol	T_1	X_1	T_2

Keterangan:

T_1 : Test Awal

T_2 : Test Akhir

X_1 : Kemampuan siswa dengan menggunakan media *diorama* pelajaran IPA

X_2 : Kemampuan siswa yang tidak menggunakan media *diorama*

Sesuai dengan tujuan penelitian ini maka untuk mendapatkan data dilakukan dengan penelitian yang bersifat eksperimen. Agar kedua kelas homogen maka proses penelitian ini dilaksanakan melalui tahap berikut:

1. Kedua kelas diberi tes awal
2. Kedua kelas diberi materi yang sama
3. Lama materi penyampaian materi harus sama
4. Penelitian menyampaikan materi yang sama

Perbedaan hanya terletak pada perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *diorama* dan tidak menggunakan media *diorama*. Penelitian ini menggunakan variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah media *diorama*. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas V.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang hasil dari penelitian pengaruh Penggunaan Media *Diorama* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi ekosistem siswa kelas V SDN 104219 Tanjung Anom T.A 2023/2024.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument tes soal essay pretest-posttest, Penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 februari 2024. Dari data yang diperoleh diketahui bahwa hasil rata-rata *pretest* kelas kontrol diperoleh 68,65 sedangkan nilai rata-rata *pre test eksperimen* diperoleh 59,4. Dari data yang diperoleh diketahui bahwa hasil rata-rata *posttest* kelas kontrol diperoleh 74,62 sedangkan post test kelas eksperimen 80,8. Sebelum dilakukan dengan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan

pengujian analisis data.

Uji Normalitas Data

Sebelum kedua kelas diberi pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda terlebih dahulu peneliti mengadakan *Pre test* di kelas V-A dan V-B untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil, *pre test* kelas V-A dan V-b dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4.1 Rata-rata Hasil *Pre Test* Siswa

Kelas	Rata-rata Nilai Awal
Kontrol	68,65
Eksperimen	59,4

Table 4.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes awal siswa untuk kelas kontrol adalah 68,65 dan rata-rata nilai siswa untuk kelas eksperimen adalah 59,4 dari hasil perhitungan rata-rata maka diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas V-A dan kelas V-B berbeda.

Setelah dilakukan tes awal maka dilakukan perlakuan (pembelajaran) pada Kelas V-A dan Kelas V-B. dilakukan tes akhir untuk mengetahui hasil dari perlakuan. Hasil *pos test* kelas V-A dan V-B dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Rata-rata Hasil Post Test Siswa

Kelas	Rata-rata Nilai Awal
Kontrol	74,62
Eksperimen	80,8

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes akhir siswa kelas kontrol 74,62 dan rata-rata nilai siswa untuk kelas eksperimen 80,8. Dari hasil perhitungan rata-rata maka diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas V-A dan V-B tidak setara atau dapat dikatakan memiliki hasil yang berbeda.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut mempunyai varian yang sama (homogen) atau tidak.

Tabel 3 Uji Homogenitas *pre tes* kelas kontrol

Data	F hitung	F tabel	Keterangan
Pretest dan posttest	1,29674	1,983	Homogen

Dengan membandingkan kedua data tersebut diperoleh jika $f \text{ hitung} < f \text{ tabel}$ yaitu $1,29674 < 1,983$. hal ini berarti bahwa varians data kelas kontrol *pre test dan pos test* sampel berasal dari populasi yang homogen.

Tabel 3 Uji Homogenitas *pre tes* kelas kontrol

Data	F hitung	F tabel	Keterangan
Pretest dan posttest	1,323	1,983	Homogen

Dengan membandingkan kedua data tersebut diperoleh jika $f \text{ hitung} < f \text{ tabel}$ yaitu $1,323 < 1,983$. hal ini berarti bahwa varians data kelas kontrol *pre test dan pos test* sampel berasal dari populasi yang homogen.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pengujian hipotesis penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN 104219 Tanjung Anom T.A 2023/2024 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media diorama pembelajaran IPA siswa di kelas V SDN 104219 Tanjung Anom T.A 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 80.
2. Hasil belajar siswa yang tanpa menggunakan media diorama pembelajaran IPA siswa di kelas V SDN 104219 Tanjung Anom T.A 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 74,62
3. Ada pengaruh yang signifikan menggunakan media diorama pada pembelajaran IPA siswa di kelas V SDN 104219 Tanjung Anom T.A 2023/2024

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul wahab, j. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* . Jakarta: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Afrizal, M. (2021). *Efektivitas Model Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Flashcard Terhadap Peningkatan Kemampuan Perkalian Dan pmebagian Siswa Kelas IV*. Jakarta: Jurnal Perseda.
- Aqid, Z. (2015). *Model-Model,media,dan Strategi Pembelajaran Kontekstual(Inovatif)*. Bandung: Yrama Widiya.
- Ardilla, A. (2017). Faktor yang mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar muda Batam. *Pythagoras*, 175-186.
- Arsyad, A. E. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- M.Hasan. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Media Group.
- Sella Retri Wahyuni, T. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Sembawa.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2016). *Metode Stastika*. Bandung: PT.Tarsito.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif,dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Jakarta Prenedia Group.
- Yantik, F. S. (2022, Maret 6). *Desain Media Media Pembelajaran Flashcard Math dengan Strategi Teams Achivement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan*. Retrieved from Jurnal Basicedu: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>

