

**PENERAPAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
MATEMATIKA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR ISLAM
BANI HASYIM SINGOSARI MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

DEVI NOVITASARI

NPM. 22101013036



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH

2025

Abastrak

Novitasari, Devi. 2025. *Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang*, Skripsi, program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang, Pembimbing 1 :Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd. Pembimbing 2 Bagus Cahyanto, M.Pd.

Kata Kunci : Media *Flashcard*, Kemampuan Berhitung, Pembelajaran Matematika, Siswa Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung siswa kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari, khususnya dalam operasi dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hanya 40% siswa mampu menyelesaikan soal pembagian dengan benar, dan hanya 50% siswa yang memahami konsep perkalian sederhana, sementara hasil untuk soal pengurangan dan penjumlahan pun belum maksimal. Rendahnya capaian ini disinyalir disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang interaktif, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran matematika agar mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berhitung siswa secara signifikan.

Salah satu inovasi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran *flashcard*, yaitu kartu bergambar atau bertuliskan angka dan simbol operasi hitung yang dapat digunakan sebagai alat bantu visual dan kinestetik. Media ini berfungsi untuk menstimulasi keaktifan belajar, memperkuat daya ingat, dan mempermudah pemahaman konsep-konsep dasar matematika. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran matematika, (2) mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari setelah diterapkan media *flashcard*, dan (3) menggambarkan respon siswa terhadap penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IIA SD Islam Bani Hasyim Singosari tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi guru, lembar observasi siswa, wawancara, dokumentasi, serta tes kemampuan berhitung siswa. Aspek yang diamati mencakup kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1–50, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambangnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *flashcard* berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa. Pada pra-siklus, nilai rata-rata kemampuan berhitung siswa berada pada kategori “cukup” dengan

ketuntasan belajar sebesar 53%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 64% dengan kategori “baik”. Kemudian pada siklus 2, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan mencapai 89% dengan kategori “sangat baik”. Selain peningkatan dari sisi kognitif, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket yang mengungkap bahwa mayoritas siswa merasa senang, tertarik, dan lebih mudah memahami materi berhitung dengan bantuan media *flashcard*.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan cabang ilmu yang fundamental dan diajarkan secara berkelanjutan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, yang menunjukkan betapa pentingnya peran matematika dalam ranah pendidikan serta kontribusinya terhadap perkembangan teknologi masa kini. Di sekolah dasar, pengajaran matematika menjadi fondasi bagi pemahaman konsep matematis di jenjang pendidikan selanjutnya.

Relevansi matematika tercermin pula dari kontribusinya terhadap berbagai disiplin ilmu lainnya, seperti geografi, fisika, dan kimia. Dalam geografi, misalnya, konsep-konsep matematika digunakan untuk menghitung skala dan melakukan perbandingan dalam pembuatan peta. Sementara itu, di bidang fisika dan kimia, prinsip-prinsip matematika berperan dalam menyederhanakan proses penurunan rumus-rumus ilmiah yang menjadi dasar pemahaman konsep pada mata pelajaran tersebut. (Aledya, 2019).

Kemampuan berhitung merupakan keterampilan dasar yang memegang peranan krusial dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada jenjang kelas II di Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2024, ditemukan bahwa penguasaan siswa kelas II Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari dalam menyelesaikan soal-soal matematika masih menunjukkan tingkat keberagaman yang cukup mencolok. Ditemukan bahwa 80% siswa mahir

dalam soal penjumlahan, sementara 70% siswa mampu mengerjakan soal pengurangan, meskipun menghadapi kesulitan pada pengurangan yang melibatkan angka. Untuk soal perkalian, 50% siswa menunjukkan pemahaman konsep perkalian sederhana, namun banyak yang kesulitan dengan soal yang lebih kompleks. Adapun pada soal pembagian, hanya 40% siswa yang berhasil menyelesaikannya, terutama pada pembagian dengan angka yang lebih besar atau yang lebih rumit. Oleh karena itu, dibutuhkan penerapan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk menunjang pengembangan kemampuan berhitung siswa secara optimal.

Pendekatan menggunakan media *Flashcard* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim. Menurut (Maulidah et al., 2012) *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran visual yang berbentuk kartu berisi informasi atau soal, yang didesain untuk diulang-ulang agar membantu siswa menghafal dan memahami konsep lebih baik. Tiga studi telah menunjukkan bahwa pemanfaatan *Flashcard* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan, termasuk dalam aspek berhitung.

Penelitian pertama, dengan judul "Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa kelas IISD", penelitian ini menitikberatkan pada analisis pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II dalam pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, diterapkan metode eksperimen yang melibatkan dua kelompok siswa. Kelompok pertama, sebagai kelompok kontrol, menerima pengajaran menggunakan pendekatan

konvensional, sementara kelompok kedua, yaitu kelompok eksperimen, diajar dengan memanfaatkan *Flashcard*. Untuk mengukur perubahan kemampuan berhitung siswa sebelum dan sesudah intervensi, dilakukan penilaian melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Harapan dari hasil penelitian ini adalah menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen jika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Studi ini secara spesifik mengevaluasi bagaimana integrasi *Flashcard* dalam pembelajaran matematika membantu siswa SD kelas awal dalam meningkatkan keterampilan berhitung dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan.

Pusat perhatian penelitian ini adalah pada seberapa sering *Flashcard* digunakan dan bagaimana beragamnya jenis soal dalam *Flashcard* memengaruhi peningkatan kinerja siswa. Dalam kerangka penelitian ini, terdapat dua kelompok siswa yang diuji, yaitu kelompok yang belajar dengan menggunakan media *flashcard* dan kelompok lainnya yang belajar tanpa menggunakan media tersebut. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang menonjol pada kelompok yang memanfaatkan *Flashcard*.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (quasi-experimental design), lebih tepatnya menggunakan jenis desain kelompok kontrol yang tidak setara (nonequivalent control group design). Dari pelaksanaan studi ini, terdapat tiga temuan utama. Pertama, hasil dari pra-tes dan pasca-tes menunjukkan bahwa rata-rata skor pra-tes nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelompok eksperimen mencapai 60, sedangkan kelompok kontrol menunjukkan rata-rata sebesar 58.. Setelah dilakukan intervensi, nilai rata-rata pasca-tes di kelas eksperimen meningkat menjadi 85,

sementara kelas kontrol hanya mencapai 75. Kedua, hasil analisis statistik melalui uji paired sample t-test menunjukkan signifikansi secara statistik. Temuan ini memberikan bukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pra-tes dan pasca-tes pada masing-masing kelompok. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 25 poin, sedangkan kelompok kontrol mengalami peningkatan sebesar 17 poin.

Ketiga, dari interpretasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung siswa meningkat secara signifikan lebih tinggi pada kelompok eksperimen yang menggunakan media *Flashcard*, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Studi kedua, yang berjudul "Efektivitas Penggunaan *Flashcard* dalam meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Dasar", berupaya menganalisis seberapa efektif metode pembelajaran yang memanfaatkan *flashcard* dalam memperbaiki keterampilan berhitung dasar pada siswa sekolah dasar.

Riset ini secara khusus dirancang untuk mengevaluasi dampak positif Penggunaan media *flashcard* difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar dalam operasi hitung, meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, serta ditinjau pula pengaruhnya terhadap motivasi dan semangat belajar siswa. Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas II sekolah dasar, mengingat bahwa pada tahap perkembangan ini, penguasaan terhadap keterampilan berhitung dasar menjadi landasan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan berikutnya.

Sejalan dengan (Abdullah, 2025) Studi ini juga mengadopsi pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menerapkan desain eksperimen semu (quasi-experimental design). Hasil riset menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan pada kelas eksperimen, mencapai 40%, sementara kelas kontrol hanya mencatat peningkatan sebesar 15%. Observasi lebih lanjut mengungkapkan bahwa pemanfaatan *Flashcard* memfasilitasi pemahaman konsep dasar siswa yang lebih cepat, berkat kombinasi elemen visual dan interaksi yang intensif.

Di samping itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa para guru mengungkapkan penggunaan media *Flashcard* mampu membangun suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan. Kondisi ini secara tidak langsung membantu menurunkan rasa jenuh yang dirasakan oleh peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran (Auzahra, 2024).

Berikutnya, studi ketiga, yang berjudul "Penggunaan *Flashcard* Sebagai Alat Evaluasi Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep fundamental matematika, khususnya pada materi operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. (Athoillah et al., 2025). Selain itu, penelitian ini juga dimaksudkan untuk menilai pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap peningkatan motivasi serta minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan masukan berupa metode pembelajaran yang bersifat inovatif dan kreatif sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar. Riset ini tidak hanya mengkaji *Flashcard* sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan juga sebagai alat evaluasi bagi siswa. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini melibatkan beberapa guru kelas II SD yang diminta memanfaatkan *Flashcard* untuk mengevaluasi kemampuan berhitung siswa mereka selama beberapa minggu.

Studi ini menerapkan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Berdasarkan data angket, 85% siswa dalam kelompok eksperimen merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan *Flashcard* dibandingkan dengan metode konvensional. Penggunaan *Flashcard* juga mempermudah guru dalam menilai kemampuan berhitung siswa secara cepat dan mengidentifikasi tingkat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep berhitung dasar. Penelitian ini mengevaluasi efektivitas *Flashcard* dalam menyediakan umpan balik instan kepada siswa, sekaligus membantu guru dalam menyesuaikan strategi pengajaran berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh.

Di lingkungan pendidikan Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim, implementasi media *Flashcard* diproyeksikan dapat mengatasi kesulitan siswa kelas II dalam mempelajari kemampuan berhitung. Keyakinan ini muncul karena sifat interaktif dan menyenangkan dari media tersebut, yang diyakini terbukti memberikan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Hadi et al. (2022) menerapkan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan bertujuan untuk mengkaji penerapan serta efektivitas penggunaan media *Flashcard* oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi pecahan. Berdasarkan hasil penelitian, Pemanfaatan media *flashcard* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa.

Di samping itu, guru juga dapat menetapkan indikator-indikator pencapaian yang relevan untuk proses evaluasi, di mana hasil evaluasi tersebut dapat dijadikan acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan temuan dari berbagai studi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *Flashcard* memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung peningkatan kemampuan siswa di berbagai bidang mata pelajaran. Contohnya, dalam konteks pengajaran matematika, *Flashcard* telah terbukti meningkatkan ketepatan dan kecepatan siswa dalam menyelesaikan soal perkalian dan penjumlahan dasar (Mahardika et al., 2024).

Selain itu, pemanfaatan media *flashcard* juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian proses pembelajaran yang bersifat lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan (Lund et al., 2012). Berdasarkan temuan ini, penting untuk melakukan penyelidikan lebih lanjut mengenai bagaimana penerapan media *Flashcard* dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan berhitung matematika peserta didik kelas II di Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim.

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan serta uraian yang telah disampaikan sebelumnya, penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari. Fokus pada jenjang kelas II dipilih karena mayoritas siswa di tingkat tersebut masih kesulitan dalam berhitung, yang mengakibatkan tertinggalnya mereka dalam proses pembelajaran. Kondisi ini memotivasi peneliti untuk melaksanakan studi dengan topik **"Penerapan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada bagian latar belakang, maka perumusan masalah yang menjadi inti kajian dalam penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara penerapan media *Flashcard* dalam proses pembelajaran matematika pada siswa kelas II di Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari?
2. Sejauhmana peningkatan kemampuan berhitung matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari setelah menggunakan media *Flashcard*?
3. Bagaimana tanggapan atau respon siswa kelas II Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari terhadap penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media *Flashcard* dalam pembelajaran matematika di kelas II Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa kelas II Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari dalam berhitung..
3. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon siswa kelas II Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari terhadap penggunaan *Flashcard*.

D. Kegunaan Penelitian

Mengacu pada tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka hasil yang diperoleh diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi berbagai pihak yang terlibat. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta memperkaya khasanah pengetahuan bagi pembaca, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran kemampuan berhitung matematika.

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yang ditujukan kepada beberapa pihak terkait, antara lain:

a. Pendidik

1. Temuan dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sarana untuk meningkatkan daya tarik dan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi dan pertimbangan bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran, khususnya *flashcard*, sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Kepala Sekolah

Menambah sarana pendidikan baru yang dapat dipersiapkan sebagai langkah awal anak di sekolah dasar. Dan diharapkan dapat bermanfaat bagi lulusan yang dihasilkan, sehingga kualitas lulusan lebih bermutu dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

E. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa pengetahuan baru, memperluas wawasan, serta menambah pengalaman berharga bagi peneliti. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan dan masukan untuk pengembangan penelitian di masa mendatang, serta berfungsi sebagai referensi bagi peneliti lain yang mengkaji topik sejenis..

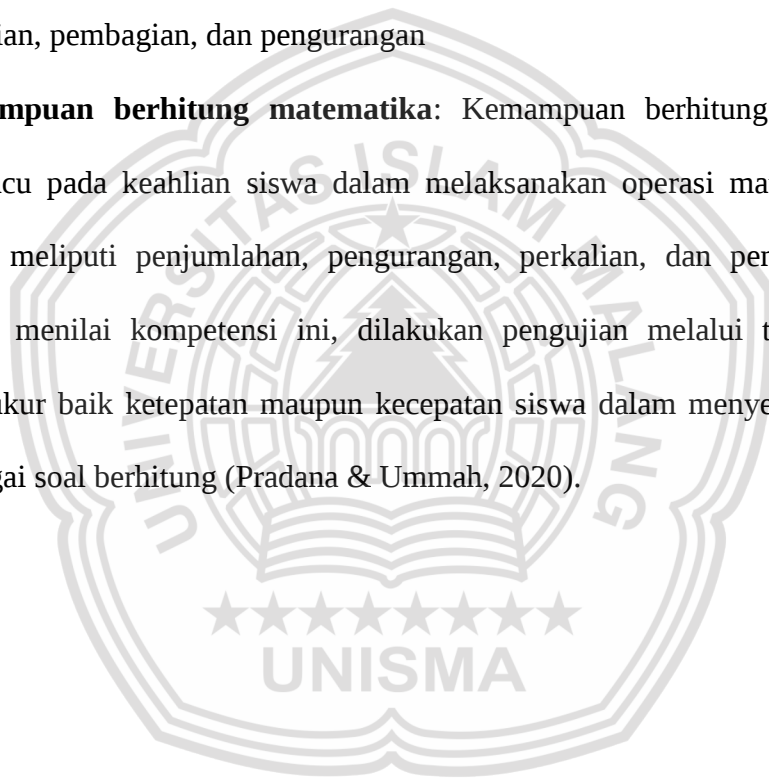
F. Definisi Operasional

1. Dalam riset ini, media *Flashcard* didefinisikan sebagai alat bantu pengajaran berupa kartu bergambar atau bertuliskan, yang bertujuan membantu siswa memahami konsep matematika, terutama dalam berhitung. Setiap *Flashcard* memuat soal hitungan sederhana, dirancang untuk meningkat-

kan kecepatan dan akurasi siswa dalam melakukan perhitungan matematika dasar (Fatimah, 2018).

Media flashcard yang diterapkan di dalam penelitian terdiri dari beberapa tahapan (Hayati, 2021) , yaitu:

- a. Bagikan kartu dengan jumlah sama kepada setiap siswa
 - b. Bimbing siswa untuk menyebutkan soal yang sedang mereka selesaikan
 - c. Siswa bermain berulang – ulang untuk melatih menghitung penjumlahan, perkalian, pembagian, dan pengurangan
2. **Kemampuan berhitung matematika:** Kemampuan berhitung di sini mengacu pada keahlian siswa dalam melaksanakan operasi matematika dasar, meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Untuk menilai kompetensi ini, dilakukan pengujian melalui tes yang mengukur baik ketepatan maupun kecepatan siswa dalam menyelesaikan berbagai soal berhitung (Pradana & Ummah, 2020).



BAB VI PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan data dan analisis dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penerapan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari dilakukan secara bertahap, dimulai dari yang paling sederhana. Tahapan tersebut meliputi: (1) menghitung jumlah *flashcard* bersama-sama , (2) membentuk kelompok-kelompok kecil , (3) menempatkan *flashcard* di atas meja , (4) guru mengambil satu *flashcard* dan mengajukan pertanyaan kepada siswa , serta (5) setiap kelompok berkompetisi untuk mengambil *flashcard* yang sesuai guna menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan seterusnya. Proses ini dilanjutkan dengan membandingkan jawaban, di mana setiap kelompok mengirimkan satu perwakilan untuk menunjukkan jawaban dan membandingkannya dengan kelompok lain. Melalui penerapan media *flashcard* ini, siswa menunjukkan rasa senang dan selalu merespons pertanyaan yang diajukan oleh guru.
2. Peningkatan Peningkatan hasil belajar terlihat pada setiap siklus, baik Siklus I maupun Siklus 2. Pada pra-siklus, persentase ketuntasan belajar anak mencapai 35%, dengan 10 anak tuntas dan 18 anak belum tuntas, yang masuk dalam kriteria keberhasilan "kurang". Kemudian, pada Siklus I, persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 64%, dengan 18 anak tuntas dan 10 anak belum tuntas, yang termasuk dalam kriteria

keberhasilan "cukup". Selanjutnya, pada Siklus 2, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 89%, dengan 25 anak tuntas dan hanya 3 anak yang belum tuntas, menunjukkan kriteria keberhasilan "sangat baik" baik.

3. Respon siswa terhadap penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran matematika sangat positif. Siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan, semangat dalam menjawab soal-soal yang ditampilkan dalam *Flashcard*, serta meningkatnya partisipasi dalam diskusi kelompok. Penggunaan media *Flashcard* dinilai menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami konsep berhitung. Bentuk visual yang menarik, warna-warna cerah, membuat siswa merasa belajar seperti bermain. Dengan demikian, media *Flashcard* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa kelas IIA Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang peneliti ajukan demi peningkatan kualitas pembelajaran berhitung di Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari.

1. Bagi Guru

Diharapkan dapat menerapkan dan menggunakan media pembelajaran, salah satunya adalah media *flashcard*. Media ini terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar anak. Selanjutnya dengan media *flashcard*

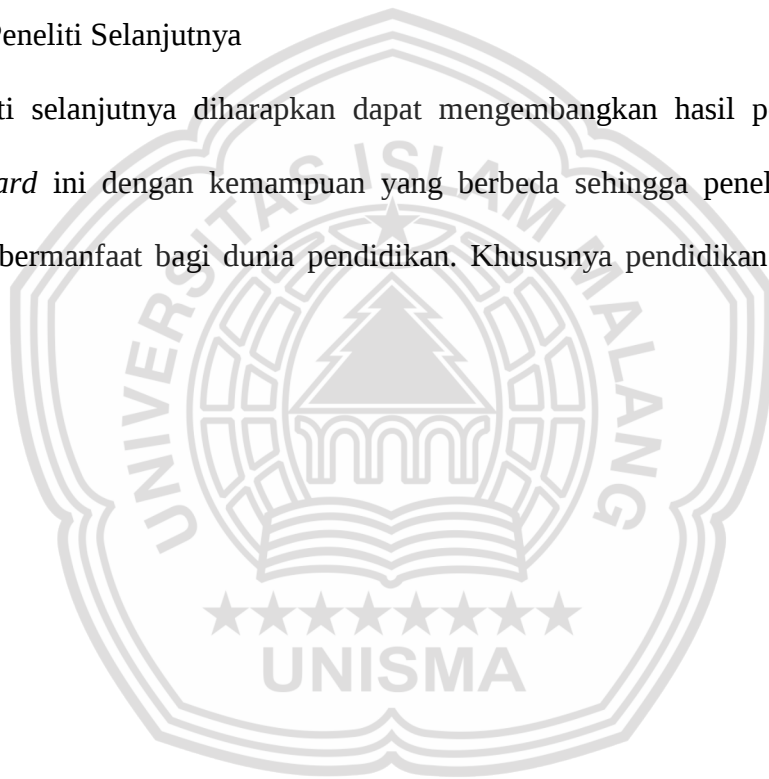
guru dapat menerapkan, mengembangkan dan menggunakan media *flashcard* untuk variasi lain sesuai dengan materi yang dipelajari.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan guru dan proses pembelajaran kemampuan berhitung. Selain itu juga dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan hasil penelitian *flashcard* ini dengan kemampuan yang berbeda sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Khususnya pendidikan sekolah dasar.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. S. (2025). PENERAPAN PENDEKATAN STEM DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS 5 SD. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(4), 2014–2022.
- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Erhaka Utama.
- Afifulloh, M., & Lismanda, Y. F. (2019). PENERAPAN METODE BERMAIN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B DI RA AL AMIN PAKIS MALANG. *Jurnal Dewantara*, 1(2), 65–71.
- Aledya, V. (2019). Kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa. *May*, 0–7.
- Anggria Novita, M. (2019). Inovasi Guru dalam Metode Pembelajaran Berhitung untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis di TK Kalyca Montessori School Yogyakarta. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 21–36.
- Arifin, S., Yahya, M., & Siddik, M. (2019). Strategi Komunikasi Siswa dan Guru Kelas XI SMAN 2 Sangatta Utara dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 15–38.
- Asrori, A., & Rusman, R. (2020). *Classroom Action Research: Pengembangan*

Kompetensi Guru. Pena Persada.

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.

Auzahra, D. (2024). *Strategi Pembelajaran Guru terhadap Siswa Slow Learner*

Kelas II di MI Pembangunan Jakarta. Jakarta: FITK UIN Syarif

Hidayatullah Jakarta.

Chasanah, M. Z. (2019). *Pengaruh Penerapan Metode Jarimatika Terhadap*

Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah

Negeri 2 Ponorogo. IAIN Ponorogo.

DINI, P. I. A. U. (2019). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN*

BERKOMUNIKASI MELALUI MEDIA FLASCARD PADA KELOMPOK A

RA AL HIKMAH, SUKOWIRYO, JELBUK, JEMBER TAHUN PELAJARAN

2018/2019.

Fatimah, F. (2018). Penggunaan kartu berwarna untuk meningkatkan hasil belajar

Matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar, 5(1), 99–114.

Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi*

Pendidikan, 3(2), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v32i.302>

Hadi, K. A., Perdiansya, G. N., & Pansella, I. (2022). Penerapan Model

Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

MIN 3 Bengkulu Selatan pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 3(1), 87–92.

Hayati, L. (2021). Pengembangan media pembelajaran *flashcard* di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 15(2), 197–208.

Hermawan, I., & Pd, M. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran.

Hernawati, N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Number Flashcard Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar (Studi Eksperimen Pada Kelas III Sekolah Dasar Barugbug I Tahun Ajaran 2018/2019)*. UBP Karawang.

Indriani, N., Agustina, S. R. E., Yaqin, A. H., & Restyanggi S, P. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS II. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 6(1), 13.
<https://doi.org/10.29300/equation.v6i1.9513>

Karmanis, M. S., & ST, K. (2020). *Metode Penelitian*. CV. Pilar Nusantara.

Latif, N. S., & Hamka, M. (2019). Pembelajaran Matematika Dan Kearifan Lokal. *Academia. Edu0*, 39.

Mahardika, W. P., Rokhman, F., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). PENERAPAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MODEL APACIN

PADA SISWA KELAS 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1312–1325.

Maryam, S. (2019). Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka pada kelompok B TK NW lelupi kecamatan sikur. *Nusantara*, 1(1), 87–102.

Maulida, Y. (2019). *Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menghafal Mufrodad Pada Pelajaran Bahasa Arab Kelas I di SD Ma'arif NU Hasanudin Surabaya*. Skripsi.

Maulidah, R., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). Implementasi Media Flash Card: Studi Eksperimental untuk Keterampilan Berhitung Siswa. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 7-â.

Melodyana, P. A. (2019). *Peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun dengan permainan ular tangga di PAUD Dahlia tahun ajaran 2018/2019*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Oktaviani, E. (2019). *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Bangsa Penantian Ulubelu Tanggamus*. UIN Raden Intan Lampung.

Pradana, A. A., & Ummah, J. (2020). Pengaruh media sempoa terhadap kemampuan operasi hitung pengurangan siswa kelas II MI. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 94–102.

Puguh Kusuma Permadi Koes Sugianto, A., Rahayu Sri Wulan, B., & Wahju Andjariani, E. (2022). PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP

KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PADA TEMA ENAM SUBTEMA
DUA LINGKUNGAN SEKITAR RUMAHKU KELAS SATU SEKOLAH
DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1043–1052.

<https://doi.org/10.23969/jp.v72I.5926>

Rohmatika, A. (2019). *Implementasi media pembelajaran flash card dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa kelas II di SD Negeri Kebumen 01 Kecamatan Tersono Kabupaten Batang*. IAIN Pekalongan.

Rosyada, D. (2020). *Penelitian kualitatif untuk ilmu pendidikan*. Prenada Media.

Rukin, S. P. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

Saputra, B. (2019). *Pengaruh metode jarimatika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas Iii di madrasah ibtidaiyah al islam kota bengkulu*. IAIN Bengkulu.

Sulastri, S., Fitria, H., & Martha, A. (2020). Kompetensi profesional guru dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Journal of Education Research*, 1(3), 258–264.

Wildaniati, Y., & Afriana, A. (2019). Penggunaan Alat Peraga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD N 2 Gunung Katun Kecamatan Baradatu. *Jurnal Dewantara*, 7(01), 56–72.