



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 11519-11536

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom Tahun Ajaran 2024/2025

Cicilia Pebriana Hutagalung<sup>1✉</sup>, Osco Parmonangan Sijabat<sup>2</sup>, Radode K. Simarmata<sup>3</sup>

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: [ciciliafh@gmail.com](mailto:ciciliafh@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah eksperimen dengan jenis penelitian pre-experimental design serta dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 19 siswa Perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes (*pretest dan Post-test*) dan dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji hipotesis. Pada penelitian ini terdapat 2 hipotesis yakni terdiri atas: (Ha) terdapat pengaruh media *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom dan (Ho) tidak terdapat pengaruh media *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil data diolah menggunakan Teknik analisis statistik. Dari hasil analisis data diperoleh hasil bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $17.813 > 2.069$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom. Artinya Ho ditolak dan Ha diterima.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Flashcard, Hasil Belajar*

### Abstract

This study aims to determine the effect of Flashcard media on the Mathematics learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 091254 Batu Onom. This study employed quantitative research. The method used in this study was an experiment with a pre-experimental design and a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample in this study consisted of 24 students, consisting of 5 male students and 19 female students. Data collection techniques used were tests (pretest and posttest) and dokumentasi. Meanwhile, data analysis techniques used were normality tests and hypothesis testing. In this study, there are two hypotheses: ( $H_a$ ) there is an effect of Flashcard media on the Mathematics learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 091254 Batu Onom and ( $H_o$ ) there is no effect of Flashcard media on the Mathematics learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 091254 Batu Onom. This study was conducted in the 2024/2025 academic year. Based on the results, the data was processed using statistical analysis techniques. From the results of data analysis, it was found that  $t_{count} > t_{table}$  or  $17,813 > 2,069$  so it can be concluded that there is an influence of Flashcard media on the Mathematics learning outcomes of grade III students of SD Negeri 091254 Batu Onom. This means that  $H_o$  is rejected and  $H_a$  is accepted.

Keywords: *Learning Media, Flashcard, Learning Outcomes*

### PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia dan kemajuan bangsa (Sanga & Wangdra, 2023; Amirudim, 2019). Sebagai fondasi yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan masyarakat, pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter, keterampilan, dan pengetahuan generasi muda (Althafullayya, 2024; Armini, 2024; Herawati dkk, 2025). Dalam konteks ini, sistem pendidikan nasional diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pentingnya pendidikan yang berkualitas, merata, dan berkeadilan. Undang-undang ini menjadi landasan hukum yang mengarahkan kebijakan pendidikan di seluruh Indonesia, dengan tujuan untuk menciptakan sistem pendidikan yang mampu menjawab tantangan zaman dan memenuhi kebutuhan masyarakat.

Meskipun telah dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan, Indonesia masih menghadapi sejumlah tantangan yang signifikan. Salah satu tantangan utama adalah disparitas kualitas pendidikan antara daerah perkotaan dan

pedesaan. Di banyak daerah terpencil, akses terhadap pendidikan yang berkualitas masih sangat terbatas, yang berakhir pada rendahnya tingkat partisipasi pendidikan dan hasil belajar siswa. Keterbatasan infrastruktur, kurangnya tenaga pengajar yang berkualitas, serta minimnya fasilitas pendidikan menjadi faktor-faktor yang menghambat perkembangan pendidikan di wilayah-wilayah tersebut (Azkiyah dkk, 2025). Selain itu kualitas pengajaran di Indonesia juga menjadi perhatian utama. Banyak guru yang belum memiliki kualifikasi yang mampu dan kurang mendapatkan pelatihan yang berkelanjutan. Hal ini berdampak pada metode pengajaran yang sering kali monoton dan tidak menarik, sehingga mengurangi minat dan motivasi siswa untuk belajar. Dalam konteks ini, penting untuk meningkatkan kompetensi guru melalui program pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan, agar mereka dapat mengadopsi metode pengajaran yang lebih inovatif dan efektif (Susanti dkk, 2024; Guci & Kirana, 2025).

Oleh karena itu Pemerintah Indonesia berupaya membangun sistem pendidikan nasional yang inklusif dan berkualitas. Maka muncul berbagai kebijakan dan kurikulum yang telah diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti kurikulum 1975, kurikulum 2004 (KBK), kurikulum 2013, hingga kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka (Aprianti & Maulia, 2023). Kurikulum Merdeka diluncurkan oleh Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia. Dimana Kurikulum ini mulai diimplementasikan secara bertahap sejak tahun ajaran 2021/2022 melalui Program Sekolah Penggerak. Menurut Ningrum (2022:166-177; Septemiarti, 2025; Sugiarti, 2024) Kurikulum Merdeka lebih mengutamakan sikap kreatif dan menyenangkan dengan memupuk berdasarkan minat dan bakat yang dimiliki oleh peserta didik. Berbeda dengan kurikulum 2013 yang ditujukan untuk mengembangkan keterampilan tidak hanya pada bidang kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor harus dikembangkan secara komprehensif. Melalui kurikulum Merdeka guru diberikan keleluasaan dalam merancang pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengembangkan keterampilan (Heryahya dkk, 2022; Utia dkk, 2024). Tentu adanya perubahan Kurikulum akan berdampak pada mata pelajaran yang terkait, adapun kaitannya yaitu: fokus pada materi Esensial, Pembelajaran Berbasis Proyek, Fleksibilitas dalam pembelajaran, pengembangan Profil Pelajar Pancasila, dan Asesmen yang otentik (asesmen tidak berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran siswa) (Azizah dkk, 2024).

Hal ini membawa perubahan signifikan dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar, dimana aspek penting terkait Kurikulum Merdeka yaitu: menekankan pemahaman konsep matematika daripada hafalan rumus atau prosedur, lebih realistis dan mengkaitkan matematik dengan kehidupan sehari-hari, melibatkan siswa secara aktif dalam

melakukan proyek, menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan karakter siswa, asesmen lebih terpaku pada pemahaman konsep dan kemampuan aplikasi matematika dalam konteks nyata, dan tentunya mengkaitkan pembelajaran matematika dengan nilai-nilai profil pelajar pancasila (bernalar kritis, kreatif, dan mandiri). Namun implementasiannya tidak terlepas dari berbagai tantangan, dimana tantangan tersebut berupa ketidaksiapan guru dalam perubahan paradigma, pengembangan modul ajar, asesmen pembelajaran, penggunaan teknologi, ketersediaan sumber daya, dan lain-lainnya.

Di era digital saat ini, berbagai media pembelajaran telah dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu media yang semakin populer adalah *flashcard*. *Flashcard* adalah alat bantu belajar yang terdiri dari kartu-kartu kecil yang berisi informasi, seperti rumus, definisi, atau contoh soal (Putri dkk, 2025; Akbar, 2022). Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa dalam mengingat dan memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif (Athoillah dkk, 2025; Afyah & Sutriyani, 2024). Penelitian oleh Freeman et al. (2014) menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif, di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. *Flashcard* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar dengan cara menguji diri mereka sendiri dan berlatih secara berulang (Abrar & Listrianti, 2025). Keterlibatan aktif ini sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Selanjutnya Jellina Nia (2024) menunjukkan bahwa hasil penelitian menggunakan media *flashcard* sangat berpengaruh dalam membantu guru mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika dengan materi pecahan. Dan beberapa penelitian lainnya menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. *Flashcard* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan melakukan latihan secara berulang, yang merupakan kunci dalam penguasaan materi matematika. Selain itu, *flashcard* juga dapat digunakan dalam kegiatan belajar kelompok, di mana siswa dapat saling menguji pengetahuan satu sama lain, sehingga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif.

Dengan mempertimbangkan pentingnya pemahaman matematika dan tantangan yang dihadapi siswa dalam proses belajar, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar matematika. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Sehubung dengan penjabaran di atas, setelah melakukan observasi di kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom menunjukkan bahwa pembelajaran tidak selalu berjalan mulus dan tercapainya tujuan pembelajaran belum secara maksimal. Tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal yang disebabkan pada kegiatan belajar mengajar (KBM) masih menggunakan metode konvensional dan pembelajarannya masih berpusat pada guru (*teacher center*). Selain itu, pada proses pembelajarannya guru masih kurang memperhatikan karakteristik siswa yang masing-masing berbeda satu sama lain (heterogen). Kurangnya minat siswa dalam membaca dikarenakan bahan bacaan hanya bersumber dari buku pegangan guru. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran sangatlah penting, sesuai dengan materi dan karakteristik siswa pada saat proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian formatif harian siswa yang belum memenuhi kriteria KKTP. Seperti yang terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Formatif Harian Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom Tahun Ajaran 2024/2025.

KKTP	Nilai	Banyak Siswa	Persentase	Ketuntasan
70	$\geq 70$	11	45,84%	Tuntas
	$\leq 70$	13	54,16	Tidak Tuntas
Jumlah		24	100%	

(sumber: SD Negeri 091254 Batu Onom)

Berdasarkan Tabel 1 diatas tampak bahwa dari 24 siswa terdapat 13 orang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau sekitar 54,16. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diharapkan tenaga pendidik (guru) lebih profesional dalam menentukan strategi, metode, media, model, serta media yang akan diterapkan dan menciptakan motivasi belajar yang optimal, sehingga proses pembelajaran disekolah berjalan dengan lancar serta memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Atas dasar itulah peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam terkait permasalahan tersebut untuk dijadikan judul penelitian, yaitu "Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom Tahun Ajaran 2024/2025".

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data-data dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan tipe *one-group pretest post-test design*. Penelitian ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2019:112).

Penelitian ini menggunakan eksperimen yang sungguh-sungguh. Dalam desain *One-Group Pretest dan Post-test* dilakukannya *pretest* dan *post-test*, sehingga pengaruh *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *posttest* dengan *pretest* selama pembelajaran berlangsung dengan model pembelajaran yang sudah dipilih yaitu media *Flashcard*. Dengan desain rancangan penelitian *One-Group Pretest-Post-test Design* dikarenakan hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan adanya kelas kontrol. Desain penelitian ini, tidak ada perbandingan kelompok yang tidak mendapat perlakuan maka hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan yang ditujukan untuk menjelaskan pengaruh media *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom Tahun Ajaran 2024/2025. Adapun alasan peneliti menggunakan metode eksperimen karena sejalan dengan tujuan penelitian ini yang ingin menggambarkan situasi variabel yang ingin ditetapkan yaitu mengungkapkan apakah ada "Pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom Tahun Ajaran 2024/2025".

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Setelah melakukan uji instrumen yang terdiri dari uji validitas, uji realibilitas, uji tingkat kesukaran dan daya pembeda dari 25 soal pilihan ganda terdapat 15 soal pilihan ganda yang akan di ujikan. Dalam penelitian ini ada 2 bentuk tes yang diberikan yaitu *pretest* dan *post-test*. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom sebelum diterapkan Media Pembelajaran *Flashcard*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 091254 Batu Onom sejak tanggal 10-17 April 2025, diperoleh data hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom dengan data sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Nilai *Pretest*

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>
1	Diva	53.3
2	Cheryl	66.6
3	Andohar	40
4	Azarya	33.7
5	Christisn	66.6
6	Christine	46.6
7	Citra	40
8	Ester	53.3
9	Felicia	40
10	Ghassanny	33.3
11	Gio	46.6
12	Hans	73.3
13	Matthew	60
14	Mikhaya	66.6
15	Priska	40
16	Rafael	46.6
17	Raselia	53.3
18	Razoki	73.3
19	Rehan	53.3
20	Rey	40
21	Rosabella	40
22	Soshiya	60
23	Stefan	60
24	Mayrisa	60

(Sumber: Hasil *Pretest* SD Negeri 091254 Batu Onom tahun 2025)

Berdasarkan perolehan data pada *pretest* yang dilakukan di awal sebelum penerapan media pembelajaran *Flashcard* terhadap mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom menunjukkan bahwa dari jumlah keseluruhan murid kelas III sebanyak 24 murid yang menjadi sampel penelitian hanya 2 murid atau 3,84% yang nilainya sudah mencapai KKTP dan 22 murid atau 96,16% lainnya yang nilainya masih dibawah KKTP.

Berdasarkan hal tersebut maka penerapan media pembelajaran *Flashcard* menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika.

Tabel 3. Perhitungan *Mean* (rata-rata) nilai *pretest*

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	24	40	33	73	51.93	12.240
Valid N (listwise)	24					

(Sumber: Hasil Olah data pada tahun 2025)

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata hasil belajar murid kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom sebelum penerapan Media *Flashcard* yaitu 51.93. Sesuai kategori pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Depdikbud (2003), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

Kategori Hasil Belajar Matematika	Interval	Frekuensi	persentase %
Sangat Tinggi	85-100	0	0%
Tinggi	65-84	4	16.70%
Sedang	55-64	4	16.70%
Rendah	35-54	14	58.30%
Sangat Rendah	0-34	2	8.30%
	Jumlah	24	100%
Nilai Minimum			33.33
Nilai Maximum			73.33
Rata-rata (X)			50.83

(sumber: Hasil Olah Data Penelitian)

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.7 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument tes dikategorikan sangat rendah 8.30%, rendah 58.30%, sedang 16.70% dan hasil belajar kategori tinggi berada pada 16.70%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi sebelum diterapkannya media Pembelajaran *Flashcard* masih tergolong kategori rendah.

Tabel 5. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Skor	Kategori	Frekuensi	%
<70	Tidak Tuntas	23	95.80%
>70	Tuntas	1	4.20%
Jumlah		24	100

(Sumber: Hasil olah data tahun 2025)

Apabila kita melihat tabel 4.8 yang telah tersedia di atas, ketika dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang telah ditentukan oleh peneliti yakni ketika jumlah peserta didik mencapai dan melebihi nilai KKTP (70) >75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika murid kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom dengan topik sudut pada bidang datar, belum memiliki kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya 4.20%  $\leq$  75%.

2. Deskripsi Hasil belajar (*Post-test*) Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom Setelah Diterapkan Media Pembelajaran *Flashcard*

Selama pelaksanaan penelitian dilaksanakan terjadi perubahan kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan yang terlihat tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *post-test*. Perubahan tersebut dapat diperhatikan dari data hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom setelah penerapan media pembelajaran *Flashcard* yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Skor Nilai *Post-test*

No	Nama	Nilai <i>Post-test</i>
1	Diva	73.3
2	Cheryl	80
3	Andohar	73.3
4	Azarya	60
5	Christisn	80
6	Christine	66.6
7	Citra	60
8	Ester	73.3
9	Felicia	66.6
10	Ghassanny	66.6
11	Gio	73.3

12	Hans	94.4
13	Matthew	80
14	Mikhaya	86
15	Priska	60
16	Rafael	73.3
17	Raselia	73.3
18	Razoki	86
19	Rehan	66.6
20	Rey	66.6
21	Rosabella	60.6
22	Soshiya	80
23	Stefan	73.3
24	Mayrisa	86

(Sumber: Hasil Post-test SD Negeri 091254 Batu Onom tahun 2025)

Hasil mencari *mean* (rata-rata) nilai *Post-test* dari siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom yaitu, sebagai berikut:

Tabel 7. Perhitungan Untuk *Mean* (rata-rata) Nilai *Post-test*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
interval	24	60	93	72.49	9.053
Valid N (listwise)	24				

(Sumber: Hasil Olah data pada tahun 2025)

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom setelah penerapan media pembelajaran *Flashcard* yakni 72.49 dari skor ideal 100. Berdasarkan kategori pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat diperhatikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Tingkat Penguasaan Nilai Post-test

Kategori Hasil Belajar Matematika	Interval	Frekuensi	Persentase %
sangat tinggi	85-100	4	16,70%
tinggi	65-84	12	70,80%
sedang	55-64	3	12,50%
rendah	35-54	0	0,00%
sangat rendah	0-34	0	0,00%
	Jumlah	24	100%
Nilai Minimum			60.00
Nilai Maximum			93.33
Rata-rata (X)			72.49

(Sumber: Hasil Olah data pada tahun 2025)

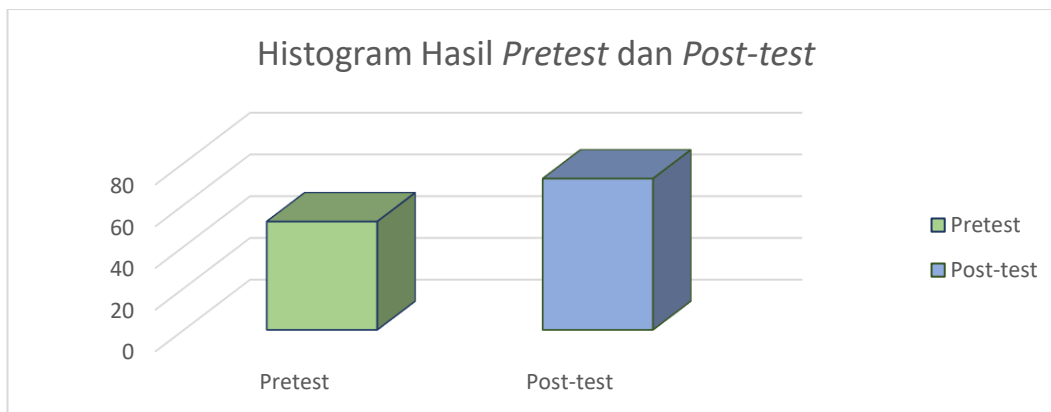
Berdasarkan data yang dapat dilihat pada table 4.11 diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi 16,70%, tinggi sebanyak 70,80%, dan sedang sebanyak 12,50%. Melihat dari presentase yang ada dapat dikatakan bahwa Tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pada mata pelajaran Matematika setelah diterapkan media pembelajaran *Flashcard* tergolong tinggi.

Tabel 9. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Skor	Kategori	Frekuensi	%
<70	Tidak Tuntas	3	12.50 %
>70	Tuntas	21	87.50 %
	Jumlah	24	100

(Sumber: Hasil olah data tahun 2025)

Apabila tabel 4.12 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang telah ditentukan oleh peneliti, yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)  $70 \geq 75\%$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom pada Topik Sudut Pada Bidang Datar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal di mana siswa yang tuntas  $87.50\% \geq 75\%$ .



Gambar 1. Hasil Deskripsi Histogram *Pretest* dan *Post-test*

3. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Siswa Kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni ada pengaruh media pembelajaran *Flashcard* pada mata pelajaran Matematika siswa kelas III SD Negeri 091254. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut ialah menggunakan teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t. Sebelum menggunakan statistik inferensial dengan uji-t terlebih dahulu dilakukan analisis apakah data bersifat normal atau tidak dengan uji normalitas melalui spss versi 26 dengan uji Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas tersebut dapat dilihat pada data berikut ini:

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.169	24	.076	.933	24	.112
posttest	.166	24	.084	.937	24	.142

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Hasil olah data spss versi 26 dengan Shapiro-Wilk)

Dari tabel hasil uji normalitas diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang didapat pada *pretest* adalah 0,112 dan *post-test* 0,142, sedangkan syarat yang menunjukkan data berdistribusi normal apabila memiliki sig > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada tabel di atas berdistribusi normal di mana terdapat nilai signifikansi *pretest* 0,112 dan *post-test* 0,142 > 0,05.



pelajaran Matematika siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom. Hasil uji statistik uji-t dengan uji paired sample test dapat dilihat pada data berikut ini:

Tabel 12. Hasil Uji Statistik Inferensial T-Test

(Sumber: Hasil olah data spss versi 26 dengan paired sample test tahun 2025)

Berdasarkan data tabel diatas dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan pada media pembelajaran *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom. Hal ini dapat dilihat dari hasil signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0.05$  dan dari hasil analisis uji *Paired sample test* dapat diketahui  $t_{hitung}$  sebesar 17.813, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df (dengan frekuensi) sebesar  $24-1 = 23$  atau  $N-1$  dan taraf signifikan 0.05 yakni 2.069. sehingga diperoleh  $17.813 > 2.069$ . Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, dimana artinya terdapat pengaruh antara media *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika Kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom.

#### Pembahasan Penelitian

Media pembelajaran *Flashcard* ialah media pembelajaran berupa kartu atau biasa disebut dengan kartu informasi, dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini memiliki pola kerja dan tugas bersifat menantang, sehingga terciptanya interaksi secara terbuka dan memiliki hubungan yang bersifat saling tergantung diantara sesama anggota kelompok. Selain itu juga dengan bentuk kerja sama yang ada memungkinkan adanya pemikiran yang positif tentang apa yang mereka lakukan agar berhasil berdasarkan kemampuan dirinya secara individual dan bantuan dari anggota kelompoknya yang lain selama mereka belajar secara bersama-sama dalam kelompok.

Media pembelajaran *Flashcard* ialah media pembelajaran salah satu dari sekian banyak media interaktif yang di mana media tersebut dapat menciptakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pemberlakuan media *Flashcard* ini sejatinya mengarah pada aktivitas tiap individu yang dilakukan dalam bentuk permainan. Pembelajaran dalam bentuk permainan ini dapat menciptakan adanya peningkatan daya tarik dan minat murid dalam belajar oleh sebab itu pembelajaran tidak monoton. Hal ini perlu diterapkan karena murid sekolah dasar memiliki karakteristik yang selalu ingin bermain walaupun dalam kondisi sedang dalam proses pembelajaran. Kendatipun pelaksanaan media *Flashcard* dalam bentuk permainan akan tetapi tidak meninggalkan inti proses pembelajaran.

Aktivitas yang dilakukan peneliti pada saat penelitian ini berhubungan dengan aktivitas murid pada saat proses pembelajaran. Dengan penerapan langkah-langkah model

pembelajaran hal ini memiliki kaitan terhadap cara-cara belajar agar murid lebih semangat dan tidak jenuh serta mampu berkontribusi dalam pembelajaran. Dari pernyataan yang telah diungkapkan peneliti melakukan penerapan media pembelajaran *Flashcard* dengan sangat baik dan dapat dikatakan bahwa berarti peneliti menerapkan langkah-langkah media pembelajaran tersebut dengan baik dan memiliki persiapan yang matang sehingga murid yang menerima pembelajaran menunjukkan perubahan yang relevan dengan apa yang diinginkan peneliti.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 10-17 April 2025 di SD Negeri 091254 Batu Onom pada kelas III dengan sampel siswa sebanyak 24. Penelitian ini menggunakan tes yang berupa *pretest* dan *post-test* serta dokumentasi. Namun sebelum penelitian berlangsung, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi soal kepada guru wali kelas. Kemudian melakukan uji instrumen di SD Negeri 122345 Pematang Siantar dengan menggunakan sampel kelas yang sama yakni kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 27. Soal instrumen sebanyak 25 soal untuk diujikan kepada siswa, lalu hasil jawaban tersebut diolah dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26. Dari 25 soal pilihan ganda yang telah diujikan tersebut, terdapat 15 soal dinyatakan valid dan 10 soal dinyatakan tidak valid. Sedangkan hasil reliabilitas tes diperoleh  $r_{hitung} = 0.828$  dimana reliabilitas ini termasuk kategori tinggi. Lalu tingkat kesukaran dari 25 soal terdapat 2 soal ditingkat kategori sukar, 18 soal pada kategori sedang, dan 5 soal dikategorikan mudah. Dan hasil pengujian daya beda dari 25 soal terdapat 14 soal kategori baik, kategori cukup ada 4 soal, kategori jelek ada 5 soal, dan kategori sangat jelek ada 2 soal.

Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan adanya pengaruh penerapan, sejalan dengan pengamatan yang dilakukan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti mendapati adanya perubahan sikap dan perilaku pada saat pembelajaran, dimana pada awal pembelajaran sebelum diterapkannya media pembelajaran masih banyak yang murid yang sibuk dengan kegiatan masing-masing bahkan mengabaikan pembelajaran yang sedang dijelaskan dan setelah diterapkannya media pembelajaran murid tersebut menunjukkan perlakuan berbeda di mana murid jadi terlibat aktif dan terlihat senang dengan pembelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan adanya hasil nilai rata-rata *pretest* yakni 51.93, dimana belum dilakukan penerapan media *Flashcard* dan nilai rata-rata *post-test* 72.49, sesudah dilakukan penerapan media *Flashcard*.

Kemudian akan dilakukan analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas dan uji-t. Untuk hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro Wilk yang bertujuan untuk mengetahui data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 26. Jika nilai sig > 0.05 maka data berdistribusi

normal. Dari hasil uji normalitas yang telah dilakukan diperoleh nilai sig pretest  $0.112 > 0,05$  dan nilai sig posttest  $0.142 > 0.05$  artinya data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Selanjutnya hasil uji homogenitas yakni nilai signifikansi  $0,096 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut dinyatakan homogen. Dan hasil uji hipotesis (uji-t) dengan pengambilan keputusan pada uji hipotesis yaitu jika nilai sig  $< 0, 05$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 26 diperoleh hasil diperoleh nilai sig. 2-tailed untuk nilai pretest dan posttest sebesar  $0,000 < 0,05$  yang artinya terdapat pengaruh media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar. Dan berdasarkan hasil analisis uji *paired sample test* dapat diketahui  $t_{hitung}$  sebesar 17.813, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df (dengan frekuensi) sebesar  $24-1=23$  dan taraf signifikan 0.05 yakni 2.069. sehingga diperoleh  $17.813 > 2.069$ . Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, dimana artinya terdapat pengaruh antara media *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika Kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom.

## SIMPULAN

Kesimpulan yang diambil berdasarkan rumusan masalah, hipotesis serta hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif terhadap penelitian yang berjudul "Pengaruh media pembelajaran *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom ". Perolehan data yang didapatkan dan pengujian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis uji statistik inferensial, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil pengolahan data hipotesis penelitian terdapat pengaruh signifikan serta positif antara media pembelajaran *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom. Hal tersebut dibuktikan melalui nilai pada uji T yang diperoleh sig.2-*tailed* untuk nilai *pretest* dan *post-test* sebesar  $0.000 < a 0,05$  yang artinya terdapat pengaruh media *Flashcard* terhadap hasil belajar matematika. Dan berdasarkan hasil analisis uji *paired sample test* diperoleh  $17.813 > 2.069$ .  $t_{hitung} > r_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sehingga dapat dinyatakan bahwa "Terdapat Pengaruh media pembelajaran *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom".

## DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Amirudin, M. F. (2019). Hubungan pendidikan dan daya saing bangsa. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 35-48.
- Althafullayya, M. R. (2024). Peran Pendidikan Karakter Untuk Generasi Muda Berdaya Tahan dalam Mendukung Ketahanan Nasional: Analisis Holistik. *Journal Education Innovation (JEI)*, 2(1), 163-174.
- Herawati, A., Sinta, P. D., Marati, S. N., & Sari, H. P. (2025). Peran pendidikan Islam dalam membangun karakter generasi muda di tengah arus globalisasi. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 370-380.
- Armini, N. N. S. (2024). Pelaksanaan pendidikan karakter di lingkungan sekolah sebagai upaya membentuk pondasi moral generasi penerus bangsa. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(1), 113-125.
- Azkiyah, S. R., Aryola, G., & Lukitoaji, B. D. (2025). Isu Kesenjangan Pendidikan di Daerah Terpencil: Solusi untuk Mewujudkan Pendidikan yang Merata. *EDUCREATIVA: Jurnal Seputar Isu Dan Inovasi Pendidikan*, 1(1).
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Guci, A. A., & Kirana, C. (2025). Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SD Negeri 012 Minas Barat. *Journal of Sustainable Education*, 2(2), 60-75.
- Aprianti, A., & Maulia, S. T. (2023). Kebijakan Pendidikan: Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum Pendidikan Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(1), 181-190.
- SEPTEMIARTI, I. (2025). *KURIKULUM MERDEKA DALAM PERSPEKTIF FILOSOFIS PENDIDIKAN ISLAM* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Sugiarti, A. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) DI KELAS V SDN 19 BATU BULEK KECAMATAN LINTAU BUO UTARA KABUPATEN TANAH DATAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 221-234.

- Heryahya, A., Herawati, E. S. B., Susandi, A. D., & Zulaiha, F. (2022). Analisis kesiapan guru sekolah dasar dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(2), 548-562.
- Utia, M., Mas, S. R., & Sukung, A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Equity in Education Journal*, 6(2), 69-76.
- Azizah, N., Sukrina, A., Efendi, M. R., & Arifmiboy, A. (2024). Perbandingan Konsep Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(3), 01-09.
- Putri, M. N. F., Herwanto, H. W., & Wardhani, E. R. (2025). PEMANFAATAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KONVERSI BILANGAN BINER KELAS IX SMP. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 10(3), 2282-2289.
- Akbar, M. R. (2022). Flash card sebagai media pembelajaran dan penelitian. *Haura Publishing*.
- 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.
- Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 5(2), 171-180.
- Abrar, M. T., & Listrianti, F. (2025). FLASH CARD MEDIA; BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM MEMPERMUDAH MENGENAL KATA DI MADRASAH. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 386-398.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, pp. 84-90).