



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* REALISTIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I SD NEGERI 42 PALEMBANG

Tiara Anggarini^{1*}, Jayanti², Laili Rosita³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang

*Email: jayanti2hr@gmail.com, lailirosita@univpgri-palembang.ac.id, tiaraanggarini913@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.6116>

Abstrak

Media pembelajaran merupakan aspek penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga pemilihan dan penggunaan media yang tepat sangat diperlukan untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media *flashcard* realistik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas I SD Negeri 42 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental design* dengan bentuk *Posttest-Only Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas I B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa dan kelas I A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Uji hipotesis analisis data diperoleh hasil belajar nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,60, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 58,40. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 7,471$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,019$ dan $sig.(2 \text{ tailed}) = 0,000 < 0,05$ maka dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Temuan ini menunjukkan terdapat Pengaruh penggunaan media *flashcard* realistik terhadap hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 42 Palembang. Dengan demikian penggunaan media *flashcard* realistik efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri 42 Palembang.

Kata Kunci: Media Flashcard Realistik, Hasil Belajar, Matematika.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan sebagai 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. (Jellina &, Zahara, Harahap, 2024). Menurut Sudarwan dalam (Jayanti & Marhamah, 2021) Pendidikan adalah proses yang mengangkat seseorang ke tingkat yang lebih tinggi dengan memanfaatkan potensi pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan mereka. Selain itu juga Pendidikan yaitu “suatu pengembangan pada individu melalui usaha pelatihan, pengarahan dan pengajaran yang dapat membuat individu tersebut menjadi terlihat lebih dewasa”. Dewasa yang dimaksudkan yaitu bukan fisik namun sikap dan perilaku dari individu (Trisantri, Surmilasari & Jayanti 2024).

Pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu sistem, sebab kegiatan ini memiliki maksud tertentu, yaitu untuk mendidik siswa. Sebagai bagian dari suatu sistem, tentunya kegiatan belajar mengajar terdiri dari berbagai elemen (Darsyah, 2023). Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan internal pada diri peserta didik yang mencakup perkembangan pengetahuan, peningkatan keterampilan, serta pembentukan sikap dan nilai. Perubahan tersebut terjadi karena pengalaman belajar yang bermakna, baik melalui penjelasan guru, latihan, pemecahan masalah, maupun pengalaman langsung. (Qurota,dkk., 2024). Pembelajaran Matematika yang mengaktifkan aktivitas manusia Dimana menghubungkan secara nyata pemakaian konteks kehidupan sehari-hari yang terdapat pada peserta didik (Jayanti & Jumroh,2021).

Pembelajaran dipahami sebagai proses di mana peserta didik membangun sendiri



pengetahuannya melalui pengalaman, aktivitas, dan interaksi sosial. Dalam pandangan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, memandu siswa menemukan konsep, dan memberikan tantangan sesuai kemampuan mereka. Pengetahuan bukan sesuatu yang diberikan begitu saja, tetapi dikonstruksi oleh siswa melalui keterlibatan aktif (Khoerunnisa,dkk., 2024).

Mata Pelajaran Matematika adalah pelajaran yang harus diajarkan kepada semua peserta didik atau siswa dari tingkat sekolah dasar hingga pendidikan yang lebih tinggi. Tujuannya adalah agar para siswa mampu berpikir dengan logika, analisa, sistematis, dan secara kritis. Secara umum, banyak siswa melihat pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang sukar. Kenyataan yang sering terlihat adalah masih banyak anak didik yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan dan juga menjengkelkan (Wijayanti & Yanto, 2023).

Mata pelajaran Matematika mencakup studi tentang struktur, pola, kuantitas, ruang, dan hubungan melalui pemikiran abstrak dan simbolik. Dalam konteks sekolah, matematika mengajarkan siswa menggunakan simbol (seperti angka, huruf, operator) untuk merumuskan konsep-konsep yang mendasari bilangan, fungsi, geometri, aljabar, dan probabilitas. Matematika bukan hanya kumpulan rumus, tetapi merupakan sebuah sistem logis yang tersusun dengan aksioma, teorema, dan pembuktian, di mana ide-ide baru dibangun di atas landasan sebelumnya (Tamrin,dkk., 2024). Pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa memerlukan media yang mendukung dalam pembelajaran sehingga siswa aktif dan termotivasi dalam belajar (Tanzimah & Jayanti, 2021).

Pembelajaran matematika belum mencapai potensi terbaiknya akibat kurangnya media pembelajaran yang tersedia. Banyak guru hanya mengandalkan isi dan latihan soal yang terdapat dalam buku panduan. Lingkup yang dimiliki bisa digambarkan sangat sempit. Diharapkan bahwa dalam proses pembelajaran, media yang sesuai dapat digunakan, karena penggunaan media yang inovatif dan kreatif dalam pengajaran dapat mendorong siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya dalam pelajaran matematika (Wulandari & Soeheri, 2023). Karena pembelajaran matematika belum mencapai potensi terbaiknya akibat terbatasnya ragam media yang digunakan guru banyak yang masih hanya mengandalkan buku panduan dan latihan soal maka sangat diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan menarik salah satu alternatif yang terbukti efektif adalah penggunaan media pembelajaran *flashcard*, yang menurut penelitian terbaru terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan (Sintia & Kusumawati, 2022). Hasil belajar siswa dapat memperhatikan seberapa tinggi kemampuan, daya ingat, dan kreativitas siswa terhadap materi pembelajaran dari ranah kognitif (Novita, Jayanti & Suryani,2022).

Salah satu tujuan utama pembelajaran adalah meningkatnya hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan ukuran pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik). Menurut Sudjana (2022), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang optimal menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif. Namun, apabila hasil belajar rendah, hal tersebut dapat menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya motivasi dan media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep yang abstrak, khususnya pada mata pelajaran matematika. Media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa sehingga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar mereka. Media yang termasuk sangat baik dan efektif adalah media pembelajaran *flashcard*.

Media pembelajaran *flashcard*, yaitu sekumpulan kartu berisi gambar, teks atau simbol yang dirancang secara visual dan interaktif, merupakan salah satu alternatif inovatif yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika karena kemampuan media ini untuk memfasilitasi pemahaman siswa secara aktif, meningkatkan motivasi, dan memperkuat daya ingat berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa, misalnya sebuah studi pada materi bangun datar menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 54,17% menjadi 88% setelah penerapan media *flashcard* (Ningsih,dkk.,



2025). Media Pembelajaran *Flashcard* adalah kartu *flas* kecil yang dapat diubah ukurannya yang terdapat gambar, teks, atau lambing untuk mengingat atau membimbing siswa tentang sesuatu secara visual. *Flashcard* dapat digunakan oleh seluruh peserta didik, dengan demikian peserta didik dapat berperan aktif tanpa terkecuali (Putri,dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 42 Palembang, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran matematika yaitu siswa mudah merasa bosan dan saling mengganggu dengan teman sebangku mereka, akibatnya siswa kehilangan fokus saat guru menerangkan pelajaran karena beberapa hanya mendengarkan guru dan yang lain melakukan aktivitas lain, selain itu kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut. Pada akhirnya hasil belajar siswa kurang memuaskan pada nilai ulangan tengah semester (UTS) dalam materi bangun datar terdapat 68% atau sebanyak 17 siswa dari 25 siswa yang memiliki nilai rendah. Selama ini media *flashcard* belum pernah diterapkan di dalam kelas sekaligus dapat menarik keaktifan belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Maka dari itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran *Flashcard* yang mudah sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar. Sama halnya dengan penelitian terbaru oleh Tsalsabila (2024) semakin memperkuat bukti efektifitas media konkret. Dalam penelitian berjudul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card Materi Bangun Ruang Kelas VI Di Sekolah Dasar*” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Matematika materi bangun ruang pada kelas VI.

Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan media pembelajaran *flashcard* realistik dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 42 Palembang yang sebelumnya belum pernah diterapkan oleh guru di sekolah tersebut. Media *flashcard* yang digunakan tidak hanya berisi bentuk-bentuk bangun datar secara abstrak seperti persegi, segitiga, atau lingkaran, tetapi juga dihubungkan dengan bentuk-bentuk kebudayaan lokal Palembang, sehingga siswa dapat mempelajari matematika melalui konteks yang nyata dan dekat dengan kehidupan mereka (Rahmawati.,2023).

Misalnya, bentuk persegi panjang dapat dikaitkan dengan pola anyaman songket Palembang, bentuk segitiga dapat diambil dari hiasan ukiran rumah limas, bentuk lingkaran dapat dihubungkan pada dodol Palembang dan pempek adaan, sedangkan trapesium dan jajargenjang dapat dikaitkan dengan arsitektur atap rumah adat, persegi panjang dapat dikaitkan dengan jembatan Ampera yang ikonik. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep matematis, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya daerah(Situmorang,dkk., 2025). Pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal seperti ini merupakan inovasi baru dalam pembelajaran matematika, terutama di jenjang sekolah dasar. Penggunaan *flashcard* realistik yang memadukan konsep bangun datar dan unsur budaya Sumatera Selatan diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami bentuk-bentuk geometri secara konkret, sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah mereka sendiri (Rasyidin & Nur, 2025).

Dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flashcard* diharapkan dapat menjadi solusi menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika khususnya terkait materi bangun datar. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh media *Flashcard* Realistik terhadap hasil belajar siswa kelas I SD pada materi bangun datar. Penelitian ini mendorong peneliti untuk mengkaji lebih lanjut tentang Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Realistik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN 42 Palembang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif sebagai metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yang konkrit, objektif, terukur dan sistematis. . Dalam penelitian ini metode eksperimen yang diterapkan adalah *Quasi Experimental Desain*. Metode



eksperimen adalah jenis penelitian Dimana percobaan dilakukan untuk mengetahui bagaimana variabel independent atau perlakuan berpengaruh terhadap variabel dependen atau hasil dalam kondisi yang terkendali (Abraham & Supriyati, 2022). Kelompok kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan media pembelajaran *flashcard* sedangkan kelas control yaitu kelas yang tidak diberikan media *flashcard*. Dalam *Quasi Exsperimental* Desain ini peneliti menggunakan *Posttest-Only Nonequivalent Control Group Design* dalam penelitiannya.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I A , I B dan I C SD Negeri 42 Palembang. Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel secara acak dari populasi yang telah diketahui. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I di SD Negeri 42 Palembang yaitu terdiri dari tiga kelas , yaitu kelas I A, I B, I C. Proses pemilihan sampel dilakukan dengan metode undian. Setiap kelas diberi nomor urut : 1 untuk kelas I A, 2 untuk kelas I B, 3 untuk kelas I C. Nomor-nomor tersebut ditulis pada gulungan kertas yang kemudian dimasukkan ke dalam wadah tertutup. Selanjutnya dilakukan pengundian secara acak untuk menentukan dua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian. Hasil undian menunjukan bahwa kelas I B terpilih sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *flashcard* dan kelas I A terpilih sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi tes dan dokumentasi. Analisis data yaitu tahap yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber lainnya dikumpulkan Uji prasyarat merupakan tahap penting dalam analisis data. Data yang dianalisis harus berasal dari Adapun teknik analisis data yang peneliti lakukan yakni menggunakan uji *independent sample t-test* (Ashari et al., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pelaksanaan yang telah peneliti lakukan, peneliti ini dimulai dengan melakukan validasi ke 3 validator (2 dosen dan 1 guru), dari 10 soal didapatkan 10 soal yang diuji cobakan ke 21 siswa SD Negeri 42 Palembang. Setelah instrument diuji cobakan ke siswa dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba menunjukkan dari 10 soal tersebut dinyatakan valid dengan memperoleh hasil reabilitas yang tinggi. Setelah melaksanakan validasi terhadap soal, kemudian 10 soal tersebut dibagikan kepada siswa yang berjumlah 50 siswa/reponden. yang terdiri dari kelas I-B sebagai kelas eksperimen dan kelas I-A sebagai kelas kontrol. Soal tersebut digunakan untuk mengetahui kondisi hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media *Flashcard* Realistik pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Hasil *Posttest* siswa kelas kontrol menunjukan bahwa terdapat 16 siswa yang berada di kategori tidak tuntas dengan persentase 64%. Sedangkan siswa yang berada dalam kategori tuntas yaitu 9 siswa dengan persentase 36 %. Dari tabel data nilai *Posttest* kelas eksperimen dapat dilakukan pengelolaan data yang dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut

Hasil *posttest* siswa kelas eksperimen menunjukan bahwa terdapat 1 siswa yang berada di kategori tidak tuntas dengan persentase 4 %. Sedangkan siswa yang berada di kategori tuntas yaitu 24% siswa dengan persentase 96 %. Dimana dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen / kelas yang diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *flashcard* realistik ini lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *flashcard* realistik atau tidak diberikan perlakuan.

Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Dengan SPSS

		Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk			
Kelas	Statistic		df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Posttest Eksperimen	0,166	25	0,073	0,895	25	0,015
	Posttest Kontrol	0,186	25	0,025	0,925	25	0,066



Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas data dalam penelitian diatas, diperoleh nilai signifikan *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 0,073 dan kelas kontrol 0,025 yang Dimana nilai tersebut melebihi $\alpha = 0,05$ sehingga uji normalitas kelas eksperimen $0,073 \geq 0,05$ dan uji normalitas kelas kontrol $0,025 \geq 0,05$ sesuai dengan syarat uji nomalitas data, peneliti menyimpulkan bahwa data bersdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dengan SPSS
Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic				df1	df2	Sig.
Hasil BelajarBased on Mean Postets	0,112	1	48	0,739		

Berdasarkan tabel perhitungan 3 uji homogenitas di atas, diperoleh nilai signifikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,739 dengan $\alpha = 0,05$. Dengan itu nilai signifikan $0,739 \geq 0,05$, sesuai dengan syarat uji homogenitas. Dari uji tersebut, terlihat bahwa data yang di analisis homogen.

Uji T (Hipotesis)

Tabel 3. Nilai Rata-Rata Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS
Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Posttest Eksperimen	25	85,60	11,930	2,386
Posttest Kontrol	25	58,40	13,748	2,750

Berdasarkan hasil uji *Independent sample t-test*, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $t_{hitung} = 7,471$ dimana $t_{tabel} = 2,019$ dengan $df = N-2$ dimana $N = 50$ jadi $df = 48$. Sehingga $t_{hitung} = 7,471$ dimana $t_{tabel} = 2,019$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media flashcard realistik terhadap hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 42 Palembang, sehingga media efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

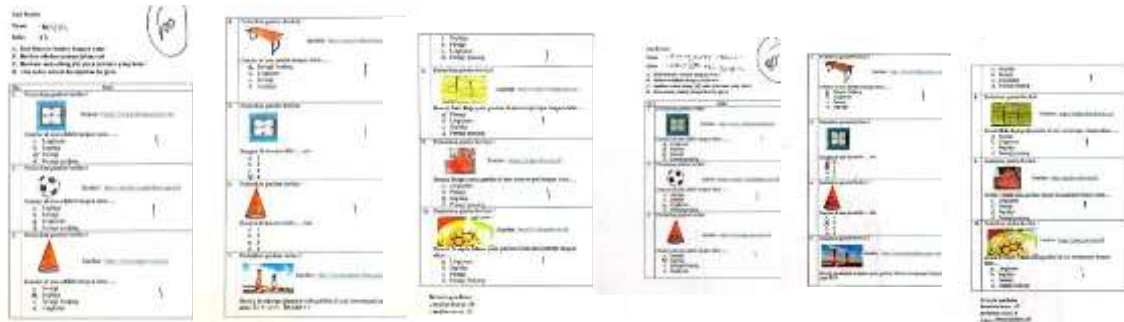
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Realistik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 42 Palembang. Berdasarkan tujuan tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas I B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa dan I A sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 25 siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Realistik, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang diberikan pendekatan konvensional atau biasa.



Gambar 1. Media Flashcard Realistik (Sumber: Peneliti,2026)



sehari-hari, subjek dikenal sebagai anak yang aktif dan memiliki ketertarikan terhadap berbagai aktivitas fisik. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari orang tua, salah satu hobi yang paling disukai subjek adalah bersepeda. Kegiatan tersebut sering dilakukan pada waktu luang baik secara mandiri maupun bersama teman-teman di lingkungan sekitar rumah. Ketertarikan terhadap aktivitas bersepeda menunjukkan bahwa subjek memiliki perkembangan motorik kasar yang cukup baik. Selain memberikan manfaat bagi kesehatan fisik, aktivitas tersebut juga memungkinkan subjek untuk membangun hubungan sosial dengan teman sebayanya sehingga turut mendukung perkembangan sosial dan emosional yang dimiliki.



Gambar 2. Hasil Posttest Siswa Kelas Ekseprimen dan Kelas Kontrol (Sumber : Peneliti ,2026)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 85,60, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 58,40. Selain itu, distribusi kategori hasil belajar juga menunjukkan perbedaan yang jelas. Pada kelas eksperimen, sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, yaitu 24% pada kategori tinggi dan 28% pada kategori sangat tinggi, serta hanya 28% yang berada pada kategori sedang dan 4% terdapat siswa pada kategori rendah maupun sangat rendah. Sementara itu, pada kelas kontrol masih terdapat siswa dalam kategori sangat rendah 8%, rendah 8%, dan cukup 20%, serta hanya 28% yang berada pada kategori tinggi dan 8% ada yang mencapai kategori sangat tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard realistik memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hal ini karena Pembelajaran menggunakan media *flashcard* realistik memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, karena siswa dapat melihat gambar secara langsung, mengamati, serta mengasosiasikan informasi dengan pengalaman nyata. Selain itu, penggunaan gambar yang menarik dan berwarna dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media flashcard memiliki tingkat kepraktisan dan kevalidan yang tinggi serta efektif digunakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar (Satria, 2021).

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan konkret sangat dianjurkan pada pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memperjelas penyampaian materi, mengurangi kesalahan pemahaman, serta membantu siswa dalam menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata. Dengan adanya media, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Zuroida, 2025).

Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen (85,60) dan kelas kontrol (58,40) terjadi karena perbedaan cara pembelajaran. Kelas eksperimen menggunakan media *flashcard* realistik yang membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan mudah memahami materi bangun datar. Siswa juga belajar secara langsung melalui kegiatan kelompok dan permainan. Sementara itu, kelas kontrol menggunakan pembelajaran biasa tanpa media yang menarik, sehingga siswa cenderung kurang aktif dan lebih sulit memahami materi. Akibatnya, hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dimana data yang didapatkan dari kelas eksperimen ini lebih tinggi dibandingkan kelas



kontrol.

Karakteristik siswa kelas I sekolah dasar juga menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Pada usia tersebut, siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat nyata, dapat dilihat, dan dapat diamati secara langsung. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak jika hanya disampaikan secara verbal. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan media konkret, visual, serta aktivitas langsung akan lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi. Selain itu, siswa kelas I juga memiliki karakteristik mudah bosan, senang bermain, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga membutuhkan pembelajaran yang menarik dan interaktif (Rizqiyati et al., 2023).

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang di laukan oleh Andreas Sihombing, Juliana, Patri Janson Silaban, Irmina Pinem, Heka Maya Sari Sembiring pada tahun 2022. Dalam penelitiannya dihasilkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar termasuk ke dalam kategori yang sangat baik dengan pemerolehan rata-rata 79,3%. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jhon Einstein, Yonly A, Justina Wadu. Ellen Tantrisna. Dalam penelitiannya dihasilkan bahwa pemahaman konsep matematika peserta didik pada materi soal mengenal bentuk-bentuk bangun datar dengan pemerolehan rata-rata 80% termasuk dalam kategori baik. Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* realistik berpengaruh signifikan baik itu terhadap hasil belajar siswa maupun pemahaman awal siswa.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian ini tidak menggunakan pretest, sehingga kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dapat diketahui secara pasti. Selain itu, waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat juga menjadi keterbatasan, karena belum dapat menggambarkan pengaruh penggunaan media dalam jangka panjang. Keterbatasan lainnya adalah dalam pengelolaan kelas, di mana kondisi siswa yang beragam dapat mempengaruhi jalannya pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan desain penelitian yang lebih lengkap, seperti menambahkan pretest dan memperpanjang waktu penelitian, agar hasil yang diperoleh lebih akurat dan komprehensif.

Jadi, dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan dan data diatas telah menjawab sumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti kebenarannya bahwa adanya Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Realistik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 42 Palembang.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard realistik memberikan pengaruh terhadap skor hasil belajar hal ini terlihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,60 sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 58,40. Media flashcard realistik mampu menghadirkan visualisasi nyata yang membantu siswa kelas 1 dalam fase operasional konkret. Dengan demikian hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media flashcard realistik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat diterima. Oleh karena itu media ini sangat membantu siswa kelas I SD Negeri 42 Palembang dalam memahami konsep materi bangun datar secara menyenangkan dan guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan bermakna.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Darsyah, S. (2023). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 857–861.
- Dini Ashari, Moch. Hasyim Fanirin, & Kartini, K. (2024). Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Haurgeuliskolat Indramayu. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 86–94.



- <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2010>
- Jayanti, & Marhamah. (2021). *Learning Number Based Theory on Edmodo Using the Context PMRI of the Palembang PGRI Building and Apam Cake*. 513, 582–587. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.166>
- Jellina, N., & , Siti Zahara H. Harahap, D. H. simbolon. (2024). *the Effect of Using Flash Card Media on Mathematics*. 3.
- Jayanti & Jumroh (2021). Improvement of Prospective Teacher Mathematics Reasoning Ability Using Numeration Assisted E-Learning. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 10(1), 2021, 130-139 DOI : 10.25273/jipm.v10i1.10347
- Khoerunnisa, A. S., Suharna, A., Sholehah, A. F., & Nuraeni, A. (2024). *Pendidikan Bermakna : Solusi Kejenuhan dalam Kegiatan Pembelajaran*. 4, 4448–4461.
- Laksana, R. B., Hera, T., Surmilasari, N., & Novianti, S. Jayati, (2021). *PELATIHAN PEMANFAATAN QUIZIZZ UNTUK GURU SEKOLAH PEMBELAJARAN TEMATIK Abstrak PENDAHULUAN*. 5(1), 2–8.
- Lestari, P. B., Hartati, T. W., & Wijayanti, T. (2024). Efektifitas Media Padlet Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa di Universitas IBU. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 5(1), 427–432. http://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/prosiding_penelitian/article/view/595
- Ningsih, S., Muharlisiani, L. T., & Rahayu, M. (2025). Implementeasi Media Flashccard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas 2A SDN Pakis 1 Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 25–29. <https://doi.org/10.62759/jser.v4i1.153>
- No, V., Juni, A., Situmorang, E. M., Citra, G., Simanungkalit, L., Simanjorang, G. D., Mailani, E., & Rarastika, N. (2025). *Pembelajaran Matematika SD Berbasis Etnomatematika : Keliling dan Luas dalam Budaya Lokal*. 3(1), 154–158.
- Novita, A., Jayanti, J., & Suryani, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Jariber Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Edutech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 8(2), 268-276.
- Putri, S. F. R., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Pecahan Melalui Team Games Tournament Meningkatkan Self Regulated Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1222–1232. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9500>
- Qurota, A., Kamila, N., Asbari, M., & Darmayanti, E. (2024). *Merdeka Belajar : Memahami Konsep Pembelajaran Masa Kini*. 03(02), 104–110.
- Rusita, R., & Rahman, R. (2024). The Impact of Flash Cards on Student Learning Outcomes in Science Education. *Juwara Jurnal Wawasan Dan Aksara*, 4(1), 96–105. <https://doi.org/10.58740/juwara.v4i1.95>
- Rasyidin, H. H., & Nur, F. (2025). *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : INTEGRASI ETNOMATEMATIKA*. 7(April), 53–58.
- Rizqiyati, I., Wardani, A., & Rizqi, Z. (2023). *Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11-12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume*. 6, 634–638.
- Satria, T. G. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton*. 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>
- Skala, M., Vi, K., & Burengan, S. D. N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada. 5(2), 503 513.
- Tia, T. N., Puang, D. M. El, & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Judika (Jurnal Pendidikan)* <https://doi.org/10.35706/judika.v11i1.8715>
- Tamrin, M., Afifah, S., Salsabila, K. I., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). *MATEMATIS PESERTA DIDIK*. 17, 21–30.
- Trisantri, Z., & Surmilasari, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Kelas 3 SD Negeri 117 Palembang Development of Learning Media Using Articulate Storyline on Simple Fraction Material for*



Class 3 of SD Negeri 117 Palembang. 10(2), 457–464.

- Tsalsabila, S. N., Aliyyah, R. R., Gunadi, G., & Subasman, I. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card Materi Bangun Ruang Kelas VI Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 36–52. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.929>
- Trisantri, Z. Z., Surmilasari, N. N., & Jayanti, J. (2024). Pengembangan media pembelajaran menggunakan articulate storyline pada materi pecahan sederhana untuk kelas 3 SD. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10(2), 474–481.
- Wijayanti, A., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>
- Wulandari, S., & Soheri, S. (2023). Media Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar. *Informatics Engineering and Electronic Data (IEED)*, 1(2), 114–123. <https://doi.org/10.59840/ieed.v1i2.237>