E-ISSN: 2721-3234
Agustus 2026

Jurnal Ilmiah Madrasah Ibtidaiyah
08 (2), (2026) 81-88

Submitted: June, Accepted: July, Published: August

http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/jipmi

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV DI MIN I FLORES TIMUR

Ummu Aminuddin[1], Nursalam[2], Suharti[3]

[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Korespondensi. E-mail: ummuaminudin8@gmail.com[1], nursalam@uin-alauddin.ac.id[2], suharti@uin-alauddin.ac.id[3]

Kata kunci:
Media *Flash card*, Hasil Belajar, Matematika Siswa Sekolah Dasar.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis "Pengaruh Penggunaan Media *Flash card* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV MIN 1 Flores Timur". Peneliti ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi Eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) proses pembelajaran. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program SPSS melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Sample t-test.Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis deskriptif pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 63,13, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 75,83. Berdasarkan uji independent sample T-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 < 0,05, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV MIN 1 Flores Timur. Dengan demikian, media *flash card* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika di sekolah dasar.

THE EFFECT OF USING FLASHCARD MEDIA ON THE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF FOURTH-GRADE STUDENTS AT MIN 1 EAST FLORES

Keywords:
Flash card Media, Learning Outcomes, Elementary Students Mathematics.

Abstract

This study aimed to analyze the "Effect of Using Flash card Media on the Mathematics Learning Outcomes of Fourth-Grade Students at MIN 1 East Flores". The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a One-Group Pretest–Posttest Design. The research sample consisted of an experimental class and a control class selected through purposive sampling. Data were collected using learning achievement tests administered before (pretest) and after (posttest) the learning process. The data were analyzed using descriptive an ofd inferential statistics with the assistance of SPSS software, including normality, homogeneity, and Independent Samples t-test. The results showed that the descriptive analysis the control class obtained an average score of 63.13, while the experimental class achieved an average score of 75.83. Based on the Independent Sample t-test, the significance value obtained was 0.003 (< 0.05), indicating that the use of flash card media had a statistically significant effect on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at MIN 1 East Flores. Therefore, flash card media can be considered an effective alternative

instructional medium for improving mathematics learning outcomes in elementary schools.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek spiritual, intelektual, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam perspektif Islam, pentingnya pendidikan juga ditegaskan dalam QS. Al-'Alaq ayat 1–5 yang memerintahkan manusia untuk membaca dan menuntut ilmu sebagai landasan pengembangan pengetahuan dan peradaban.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar karena berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif serta membekali peserta didik dengan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2016). Namun, pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran (Arsyad, 2019).

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut mampu memilih dan memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Kustandi & Darmawan, 2020). Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan media yang mampu mengubah konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah flash card. Media *flash card* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara visual sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan daya ingat, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Arsyad, 2019). Penggunaan media visual seperti *flash card* juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di MIN 1 Flores Timur diketahui bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas IV masih tergolong rendah. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Anggrani et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan model Picture and Picture berbantuan media *flash card* efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian lain yang dilakukan oleh Maghfiroh dan Suyadi (2020) juga membuktikan bahwa media *flash card* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena penyajian materi

Copyright ©2026, JIPMI, ISSN 2721 – 3234 (Online)

menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Meskipun demikian, penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di MIN 1 Flores Timur belum pernah dilakukan sehingga penelitian ini memiliki kebaruan pada objek, lokasi, dan mata pelajaran yang diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui hasil belajar matematika peserta didik kelas IV MIN 1 Flores Timur sebelum penggunaan media flash card; (2) mengetahui hasil belajar matematika peserta didik kelas IV MIN 1 Flores Timur setelah penggunaan media flash card; dan (3) mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV MIN 1 Flores Timur.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi experiment (eksperimen semu). Penelitian quasi experiment digunakan karena peneliti tidak dapat melakukan pengacakan subjek secara penuh, tetapi tetap dapat memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti (Sugiyono, 2022).

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, karena data penelitian berupa skor hasil belajar peserta didik yang dianalisis menggunakan teknik statistik. Pendekatan kuantitatif bertujuan menguji hipotesis melalui pengumpulan data numerik yang selanjutnya dianalisis secara statistik sehingga dapat diperoleh kesimpulan yang objektif (Creswell & Creswell, 2018).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest–Posttest Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media *flash card*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah perlakuan sehingga pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar matematika dapat diketahui (Sugiyono, 2022).

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV MIN 1 Flores Timur yang berjumlah 74 peserta didik. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai tujuan penelitian (Sugiyono, 2022). Sampel penelitian terdiri atas kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 24 peserta didik dan kelas IV C sebagai kelas kontrol yang berjumlah 24 peserta didik.

Metode pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar. Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan dan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan media *flash card*. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli sebelum digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics melalui analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik, sedangkan statistik inferensial meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, uji homogenitas menggunakan Levene's Test, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar matematika peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV MIN 1 Flores Timur pada kelas yang tidak menggunakan media *flash card*.

Copyright ©2026, JIPMI, ISSN 2721 – 3234 (Online)

Pada kelas kontrol yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional tanpa media *flash card*, capaian hasil belajar peserta didik berada pada tingkat yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *flash card* perbedaan ini ditunjukan melalui hasil analisis menggunakan SPSS, sebagaimana dirincikan dalam tabel berikut

Tabel. 8 *Tabel Deskrip kelas kontrol*

Statistik	**Nilai Statistik**	
	Pretest	***Posttest***
Jumlah Sampel	24	24
Nilai Terendah	30	30
Nilai Tertinggi	65	85
Rata-Rata	47,92	63,13
Standar Deviasi	10,521	13,006

Tabel di atas menyajikan data deskriptif kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa penggunaan media *flash card*. Terlihat bahwa terjadinya perubahan hasil belajar dari *Pretest* ke *Posttest*, baik pada peserta didik dengan nilai rendah maupun tinggi. Namun demikian, perubahan yang terjadi cenderung lebih terbatas dibandingkan dengan kelas eksperimen. Rentang nilai dari *Pretest* ke *Posttest* menentukan adanya perbaikan capaian, meskipun tidak terlalu signifikan.

Selain itu, standar deviasi yang meningkat cukup tajam pada *Posttest* menunjukkan adanya ketimpangan capaian antar peserta didik. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik mengalami perkembangan yang serupa sebagian lainnya hanya mengalami kemajuan yang relatif kecil.

Bila dibanding dengan kelas yang menggunakan media *flash card*, rata-rata skor di kelas kontrol menunjukkan hasil yang kurang optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang digunakan dalam kelas kontrol belum sepenuhnya mampu memberikan dampak terhadap hasil belajar yang merata dan signifikan seperti yang ditunjukkan pada kelas yang menerapkan media pembelajaran visual interaktif.

Hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV MIN 1 Flores Timur pada kelas yang menggunakan media *flash card*.

Kelas Eksperimen menunjukkan hasil belajar Matematika yang lebih baik setelah diterapkannya pembelajaran dengan media *flash card*. Penggunaan media ini berkontribusi positif terhadap pemahaman konsep peserta didik. Hasil analisis menggunakan SPSS mendukung temuan tersebut. Berikut adalah detail hasil penelitian dengan menggunakan SPSS:

Copyright ©2026, JIPMI, ISSN 2721 – 3234 (Online)

Tabel. 7. *Tabel Statistik Deskripsi Kelas Eksperimen.*

Statistik	**Nilai Statistik**	
	Pretest	***Posttest***
Jumlah Sampel	24	24
Nilai Terendah	35	50
Nilai Tertinggi	70	100
Rata-Rata	53,33	75,83
Standar Deviasi	9,854	15,299

Berdasarkan data yang diperoleh, tampak adanya kecenderungan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran *flash card*. Perubahan positif ini tidak hanya pada peserta didik dengan tingkat pemahaman awal yang rendah, tetapi juga pada peserta didik yang sejak awal telah menunjukan capaian yang relatif tinggi. Hal tersebut mencerminkan bahwa penggunaan media *flash card* mampu memberikan dampak positif secara menyeluruh. Di samping itu, semakin kecilnya variasi nilai yang tercermin dari standar deviasi menunjukkan adanya kecenderungan pemerataan pemahaman di antara peserta didik, sehingga kesenjangan dalam penguasaan materi menjadi minim.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dapat membantu peserta didik karena belajar melalui masalah yang kontekstual dan relevan. Setelah pembelajaran dengan pendekatan ini, peserta didik hanya lebih baik dalam menyelesaikan soal Matematika, tetapi juga lebih mampu memahami dan menghubungkan konsep Matematika dengan kehidupan dunia nyata. Hal ini dibuktikan nilai rata-rata yang signifikan dari 53,33 menjadi 75,83, yang menunjukan bahwa peserta didik lebih memahami konsep dengan menggunakan media *flash card* dan bukan sekedar menghafal rumus.

Terdapat pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV MIN 1 Flores Timur.

Sebagaimana telah dikemukakan pada penelitian ini bertujuan untuk menelaah ada tidaknya terdapat pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV MIN 1 Flores Timur. Adapun deskripsi pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan media *flash card* pada kelas eksperimen dijelaskan berikut:

Pada akhir ini peneliti mengadakan tes untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik. Tes ini dilaksanakan selama 45 menit dengan jumlah soal 20 butir. Diambil dari uji *Posttest* di kelas uji, selain kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas IV.

Pemahaman konsep di analisis melalui data hasil pret test sebelum diberi perlakuan dan *Posttest* di akhir pemberian perlakuan. Namun, sebelumnya data tersebut diujikan untuk mengetahui homogenitas dan normal data yang kemudian dilanjutkan dengan analisis data untuk mengetahui perbedaan pada kelas yang menggunakan media *flash card* dan kelas yang tidak menggunakan media *flash card.*

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian memiliki distribusi atau tidak. Distribusi normal merupakan salah satu syarat dalam analisis statistik parametrik, sehingga penting untuk memastikan data memenuhi

Copyright ©2026, JIPMI, ISSN 2721 – 3234 (Online)

kriteria ini sebelum melanjutkan ke tahap analisis berikutnya. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan software SPSS.

Hasil dari uji normalitas ini akan membantu menentukan langkah analisis lebih lanjut, seperti apakah data dapat dianalisis menggunakan teknik parametrik atau harus menggunakan teknik non-parametrik. Proses uji normalitas ini melibat pengolahan data *Pretest*, dengan tujuan memastikan ke dalam data sebagai dasar analisis lebih lanjut dalam penelitian.

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak dengan kriteria pengambilan keputusan jika signifikansi di bawah 0,05 berarti data tersebut tidak normal dan jika signifikansi di atas 0,05 maka data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini digunakan uji Shapiro Wilk Berikut hasil uji normalitas:

Tabel 9. *Uji Normalitas.*

Data	Test Statistik	Sig	Keterangan
Pretest	0,941	0,171	Normal
Posttest	0,953	0,319	Normal

Berdasarkan Tabel 9. dapat dilihat bahwa data *Pretest* nilai signifikan sebesar 0,171 > 0,05 maka data berdistribusi normal dan pada data *Posttest* nilai signifikan sebesar 0,319 > 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil analisis pengujian normalitas ini dilakukan menggunakan SPSS.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian terdistribusi homogen atau tidak terhadap dua kelompok perlakuan. Pengujian homogenitas ini dianalisis dengan menggunakan SPSS.

Tabel 10. *Uji Homogenitas*

	Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
HASIL BELAJAR	0,643	1	45	0,427

Berdasarkan Tabel 10. di atas Nilai signifikan (sig) penggunaan media *flash card* peserta didik pada kelas kontrol dan eksperimen yang diperoleh adalah 0,427 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* hasil belajar Matematika peserta didik pada *Posttest* dikatakan homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dengan menggunakan Uji t atau independent sampel T- Test untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada kelas menggunakan tidak menggunakan media *flash card* dan kelas yang menggunakan media *flash card* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik. Adapun Hipotesis pada penelitian sebagai berikut:

H0: Tidak terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik pada kelas yang tidak menggunakan media *flash card* terhadap hasil belajar Matematika perserta didik kelas IV di MIN 1 Flores Timur.

Ha: Terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan media *flash card* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV di Min 1 Flores Timur. Berikut tabel hasil perhitungan dengan menggunakan SPPSS:

Copyright ©2026, JIPMI, ISSN 2721 – 3234 (Online)

Tabel 11 *Hasil Ujian Independent Sampel t Test.*

Kelas	T	Sig.	Keterangan
	0,358	0,003	*H0 ditolak*

Berdasarkan Tabel 11. dapat dilihat bahwa hasil pengujian hipotesis menggunakan uji T-Test sampel independent diperoleh nilai sig. Nilai T-Test sebesar 0,003 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak atau Ha diterima yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media *flash card* terdapat hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV di MIN 1 Flores Timur.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas IV MIN 1 Flores Timur pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, diperoleh hasil bahwa penggunaan media *flash card* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Matematika peserta didik.

Hasil belajar Matematika pada kelas kontrol (kelas IV C) dengan nilai rata-rata yaitu 63,13. Namun, proses pembelajaran pada kelas kontrol cenderung kurang melibatkan keaktifan peserta didik karena pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Berbeda dengan kelas eksperimen (kelas IV B) dengan nilai rata-rata sebesar 75,83. Peningkatan tersebut terjadi karena media *flash card* menyajikan materi melalui gambar dan informasi sederhana sehingga membantu peserta didik memahami konsep Matematika secara lebih konkret. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2019).

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media *flash card* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan media *flash card* berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV MIN 1 Flores Timur.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mampu menyajikan konsep secara visual, menarik perhatian, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah (Kurniasari & Ernawati, 2022). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna (Susilana & Riyana, 2018).

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flash card* efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi bangun datar, karena mampu membantu peserta didik memahami konsep, meningkatkan keaktifan belajar, serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar Matematika peserta didik pada kelas yang tidak menggunakan media *flash card* diperoleh nilai rata-rata *Pretest* sebesar 63,13 dan berada pada kategori rendah.
2. Hasil belajar Matematika peserta didik pada kelas yang menggunakan media *flash card* diperoleh nilai rata-rata *Posttest* sebesar 75,83 dan dikategorikan sangat tinggi.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV MIN 1 Flores Timur

Copyright ©2026, JIPMI, ISSN 2721 – 3234 (Online)

dan yang tidak diajar menggunakan media *flash card* atau pembelajaran konvensional. Hal ini dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan independent sampel T-Test diperoleh sebesar 0,003 < 0,05 sehingga uji hipotesis diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik. Media ini terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep Matematika secara kontekstual dan visual, serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, N., dkk. (2023). Pengaruh model Picture and Picture berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 115–126.

Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). Al-Qur'an dan terjemahannya. Kementerian Agama RI.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Kencana.

Kurniasari, D., & Ernawati, E. (2022). Pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 45–53.

Maghfiroh, L., & Suyadi. (2020). Media *flash card* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 89–98.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.

Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.

Susilana, R., & Riyana, C. (2018). Media pembelajaran: *Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara*.

Copyright ©2026, JIPMI, ISSN 2721 – 3234 (Online)