1PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 2 SD NEGERI TINGKIR LOR 02 TAHUN PELAJARAN 2023-2024

Anin Dita Putri Hapsari[1], Firosalia Kristin[2]
[1]PPG Prajabatan 2023 Universitas Kristen Satya Wacana
[2]FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
[1]Aninditaputrihapsari491@gmail.com, [2]firosalia.kristin@uksw.edu

ABSTRACT

This research aims to improve learning outcomes and learning motivation in Mathematics subjects through the use of Flashcard learning media in elementary schools. The type of research used is classroom action research. The subjects in the research were 2nd grade students at SDN Tingkir Lor 02 with a total of 27 students consisting of 11 female students and 16 male students. The data collection techniques used are test and non-test techniques, the test technique is in the form of a written test in the form of multiple choices and a non-test in the form of filling out a learning motivation questionnaire. From the cycle 1 the average learning outcome was 66.15 with a percentage of 56%, while for learning motivation, the learning motivation presentation was 69% with a sufficient category. After learning in cycle 2, learning outcomes increased with an average of 68.83 with a percentage of 89% and learning motivation of 77% in the good category. The conclusion of this research is that Flahcard learning media can improve learning outcomes and learning motivation for class 2 of SD Negeri Tingkir Lor 02. The suggestion in this research is that this research can be used as reference material for educators in improving students' learning outcomes and learning motivation through the use of Flashcard learning media.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Motivation, Flashcards

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar dalam mata Pelajaran Matematika melalui penggunaan media pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang diguanakan yaitu penelitian Tindakan kelas. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas 2 SDN Tingkir Lor 02 dengan jumlah 27 peserta didik yang terdiri dari 11 siswa Perempuan dan 16 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa teknik tes dan non tes, teknik tes berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan non tes berupa pengisian angket motivasi belajar. Dari hasil siklus 1 memperoleh rata-rata hasil belajar 66,15 dengan presentase 56%, sedangkan pada motivasi belajar memperoleh presentase motivasi belajar sebesar 69% dengan kategori cukup. Setelah dilakukan pembelajaran dalam siklus 2 memperoleh peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 68,83 dengan presentase 89% dan motivasi belajar sebesar 77% dengan kategori baik. Simpulan dalam penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran Flahcard dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar kelas 2 SD Negeri Tingkir Lor 02. Saran dalam penelitian ini adalah penelitian ini dapat dijadikan suatu

bahan rujukan untuk pendidik dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran Flashcard.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Motivasi Belajar, Matematika, *Flashcard*

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang ada dalam jenjang Pendidikan formal. Matematika memiliki peranan yang penting di dalam Pendidikan. Pembelajaran matematika sangat perlu diberikan kepada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar karena menjadi suatu prasyarat untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan teknologi anak. Melalui belajar matematika peserta didik dapat menjadi pelajar yang mandiri yang nantinya mampu mengatasi suatu permasalahan yang ada dalam kehidupan mereka (Fitriya et al., 2022). melalui pembelajaran matematika peserta didik dapat belajar menghitung, mengolah data, dan menyajikan data. Pembelajaran matematika juga dapat membantu peserta didik untuk dapat berfikir logis, kritis, sistematis dan juga kreatif.

Dalam penerapannya pembelajaran matematika seringkali dianggap sebagai kegiatan pembelajaran yang sulit dan membosankan bagi kebanyakan peserta didik. materi dalam matematika seringkali dianggap rumit dan cenderung sulit. Banyak peserta didik yang beranggapan bahwa pembelajaran matematika adalah kegiatan pembelajaran yang selalu berkaitan dengan angka dan cenderung sulit untuk dipahami. Hal tersebutlah yang menjadikan peserta didik sulit untuk mempelajari matematika (Rizkyani & Amelia, 2020). Motivasi belajar penting bagi peserta didik dalam pembelajaran matematika. Dimana motivasi belajar dapat ditingkatkan, dan dibangkitkan oleh kondisi-kondisi yang memungkinkan. Tingginya motivasi belajar akan berpengaruh pada hasil belajar yang tinggi pula. Sehingga keberhasilan belajar peserta didik dapat dilihat dari tingginya motivasi belajar mereka dan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang harus dikuasai. Dalam hal ini masalah klasik yang ada dalam Pendidikan matematika di Indonesia yaitu mengenai rendahnya motivasi belajar matematika dan prestasi belajar matematika. motivasi belajar yang lemah dapat pula melemahkan hasil belajar peserta didik, sehingga

menjadikan mutu hasil belajar rendah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Indriani, 2016) yang mengatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah karena rendahnya motivasi belajar mereka. Jika peserta didik memiliki motivasi untuk mempelajari matematika maka nantinya mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Motivasi ini juga dipengaruhi dari faktor luar misalnya dari keluarga dan teman, jika keluarga dan teman tidak mendukung dalam mengikuti pembelajaran matematika maka nilai yang diperoleh akan rendah, namun sebaliknya jika keluarga dan teman mendukung dan memberi motivasi belajar dengan baik maka nilai yang diperoleh akan tinggi.

Pandangan peserta didik bahwa pembelajaran matematika itu sulit sebaiknya harus dihilangkan dan perlu dimulai dari guru. Sebaiknya proses pembelajaran yang idealnya dilakukan yaitu guru perlu merubah bahwasannya paradigma pembelajaran tradisionel ke paradigma pembelajaran progresif. Dalam kegiatan pembelajaran matematika secara tradisional pada umumnya cenderung didominasi oleh transfer pengetahuan. Guru harus dapat mencipakan suasana dan merancang kegiatan pembelajaran matematika yang menyenangkan agar proses pembelajaran lebih menarik sehingga anggapan bahwasannya pembelajaran matematika yang sulit dan membosankan dapat hilang dari pemikiran peserta didik dan menjadi mata pelajaran yang disenengi. (Mailani, 2018). Sebaiknya proses pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran agar dapat membantu peserta didik dalam membangun pemahaman dan penguasaan materi. Penelitian yang dilakukan oleh Rabbani et al.,(2022) tentang urgensi media pembelajaran terhadap pembelajaran matematika yang menjelaskan mengenai beberapa prespektif ahli bahwasannya pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran sangat penting, dimana media pembelajaran ini dapat membantu pengajar dan siswa menjadi lebih sukses dan efisien dalam melakukan proses belajar mengajar. Selain itu kegiatan pembelajaran akan lebih beragam, mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Proses pembelajaran matematika yang dilakukan di SDN Tingkir Lor 02 sudah berjalan dengan baik tetapi faktanya masih saja terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika guru seringkali melaksanakan kegiatan pembelajaran secara konfensional seperti kegiatan ceramah dan melakukan penugasan. Hal tersebut menjadikan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar dan peserta didik yang tidak menyukai pembelajaran matematika akan semakin menganggap bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sulit. Kurang bervariasinya kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru juga dapat mempengaruhi prestasi belajar dan motivasi belajar peserta didik. Dalam menjelaskan materi bangun datar dan bangun ruang guru hanya menjelaskan materi dengan cara menempelkan gambar bangun di papan tulis sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru sehingga siswa menjadi kurang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Masih rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar matematika peserta diidik dibuktikan dengan tidak antusiasnya siswa pada saat belajar matematika dan cenderung gaduh, siswa jarang merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru, selain itu masih banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai matematika dibawah KKTP yang didapatkan hasil bahwasannya dari hasil UTS siswa di semester 2 memperoleh hasil bahwasanya hanya 9 dari 27 peserta didik yang nilainya memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sehingga dapat diketahui bahwasannya hanya 33% peserta didik yang tuntas dan 67% peserta didik yang belum tuntas dan belum memenuhi KKTP.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard. Flashcard* merupakan suatu media pembelajaran edukatif berupa kartu yang didalamnya memuat gambar maupun kata yang dimana ukuran *flashcard* dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Wahyuni, 2020)*).* Media pembelajaran *flashcard* dapat menciptakan suasana pembelajaran

yang menyenangkan sehingga akan memotivasi peserta didik dalam belajar matematika. Mengingat dimana dalam kondisi awal sebelum dilakukannya tidakan siswa cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman belajar yang mengesankan bagi peserta didik. Kelebihan dari media pembelajaran *flashcard* yaitu 1) media pembelajaran *flashcard* mudah dibawa kemana-mana karena ukuran media tidak terlalu besar dan ringan. 2) praktis untuk digunakan sehingga peserta didik dapat kapanpun belajar menggunakan media ini 3) mudah diingat karena merupakan kartu bergambar dan dapat menarik perhatian peserta didik (Maryanto & Wulanata, 2018). Media pembelajaran *flashcard* sangat menyenangkan jika digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Flashcard* dapat dikemas dalam bentuk permainan. Tentunya media pembelajaran *flashcard* diharapkan dapat menjadikan siswa lebih interaktif dan lebih tertarik untuk memahami pembelajaran matematika dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Sehingga diharapkan akan memberikan dapak positif bagi siswa.

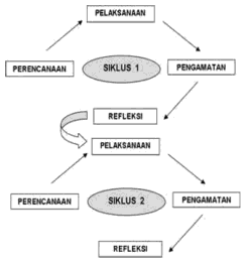
Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Riyanti, 2018) yang termuat dalam jurnal mengenai Upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui media *flahcard.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *flashcard* memperoleh nilai rata-rata 57 dengan presentase ketuntasan hanya 10%. Kemudian setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran flashcard pada siklus 1 memperoleh rata-rata sebanyak 74 dan presentase ketuntasan 65%, kemudian pada pelaksanaan pembelajaran di siklus 2 memperoleh rata-rata 82 dengan presentase ketuntasan 95%. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widastuti et al., 2023) yang meneliti mengenai penerapan media pembelajaran *flashcard* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. dalam penelitian ini memuat

hasil bahwasannya pada kegiatan siklus 1 mendapat nilai rata-rata sebesar 59,46%, kemudian pada siklus 1 menjadi 70,66% dan diakhiri pada siklus 2 menjadi 78%. Dari kedua hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa melalui media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Dari beberapa uraian di atas sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan guna meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diterapkan melalui penggunaan media pembelajaran *flahcard.*

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar matematika, sehingga peserta didik akan aktif dalam belajar dan dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru dengan media pembelajaran *flashcard.* Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat dengan mudah dalam memberikan pemahaman materi kepada peserta didik dan mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas atau seringkali disebut PTK adalah suatu penelitian tindakan kelas yang berupa refleksi untuk memperbaiki suatu praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun pendidik di kelas (Maesaroh, Nurul dkk, 2024). Tujuan penelitian Tindakan kelas yaitu untuk memecahkan suatu masalah maupun kondisi, mengembangkan dan juga meningkatkan mutu dalam pembelajaran. Model penelitian Tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini merupakan desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc Tanggart yang dilaksanakan dengan 4 tahap yaitu 1) perencanaan *(Plainning)* ,2) pelaksanaan *(Acting)* ,3) pengamatan *(Observing)* dan 4) refleksi *(Reflecting)(7).* Keempat tahapan tersebut dilaksanakan dalam satu siklus.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan mc Tanggart
(Arikunto 2017:58)

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan

motivasi belajar matematika peserta didik kelas 2 melalui media pembelajaran *Flashcard.* Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN Tingkir Lor 02 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2023/2024. Jumlah peserta didik sebanyak 27 siswa yang terdiri dari 11 siswa Perempuan dan 16 siswa laki-laki. Dengan karakteristik berbeda-beda dan tentunya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar dan memiliki motivasi belajar yang rendah terutama dalam pembelajaran matematika.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan non tes yang digunakan sebagai berikut: (1) metode tes berupa tes pilihan ganda kompleks sebanyak 15 soal untuk melihat peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 2 melalui penggunaan media pembelajaran flashcard. (2) metode non tes berupa pengisian angket motivasi belajar untuk memperoleh hasil peningkatan motivasi belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika adanya suatu peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Berdasarkan hal tersebut peneliti mentargetkan presentase keberhasilan peningkatan hasil belajar dikatakan meningkat jika 75% siswa memberoleh nilai ≥70. Sedangkan motivasi belajar peserta didik dikatakan meningkat jika presentase motivasi belajar secara klasikal ≥75% dengan kategori baik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

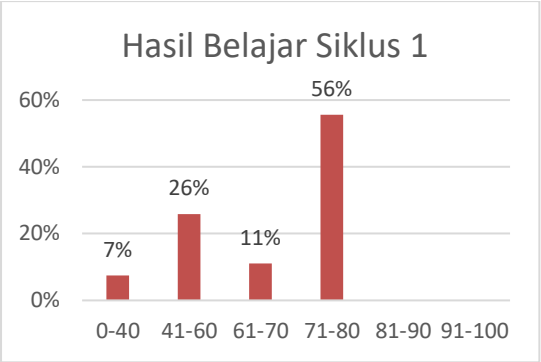
Hasil penelitian Tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas 2 SDN tingkir Lor 02 mengenai peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar matematika melalui media pembelajaran *flashcard* telah berhasil meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan dimulai dari tahap perencanaan (plain),Tindakan (act), pengamatan (observe) dan refleksi (Reflect). Keempat tahap tersebut saling berhubungan dalam pelaksanaan Tindakan. Dalam kegiatan perencanaan peneliti melakukan koordinasi kepada guru kelas dalam melakukan penyusunan modul ajar, instrument, media pembelajaran. kemudian pada kegiatan tindakan dilakukan selama 2 siklus dan setiap siklus dilakukan selama 2 peremuan dengan menggunakan media pembelajaran

Flashcard. Kemudian kegiatan observasi dilakukan oleh guru dan peserta didik menjadi subjek. Pada akhir kegiatan peneliti memberikan 15 soal pilihan ganda. pada tahap refleksi dilakukan guna mengetahui kelebihan dan kelemahaman dalam kegiatan pembelajaran.

Siklus 1:

Pada kegiatan pembelajaran ditemukan bahwasannya hanya beberapa peserta didik yang terlibat aktif menjawab pertanyaan dari guru, beberapa peserta didik yang tidak mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik. Pada sesi tanya jawab tidak ada peserta didik yang bertanya kepada guru mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru. Dalam pengerjaan tugas beberapa siswa tidak bersemangat dan cenderung bermalas-malasan. Dalam hal ini banyak peserta didik yang masih pasif dalam pembelajaran. hal tersebut menunjukkan bahwa kurangnya motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. banyak peserta didik yang belum dapat memanfaatkan waktu pengerjaan tugas dengan baik sehingga hal ini berpengaruh juga pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik. .



Grafik 1 Hasil Belajat Siklus 1

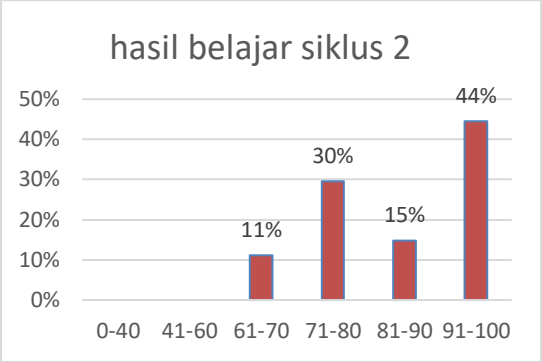
Berdasar pada diagram di atas mengenai hasil tes siklus 1 kelas 2 memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 66,15 hal ini menunjukkan bahwa perolehan rata-rata kelas masih dibawah KKTP dengan presentase ketuntasan 56%. dalam siklus 1 peserta didik yang memperoleh nilai 0-40 sebanyak 2 peserta didik atau 7%. Peserta didik yang memperoleh nilai 41-60 sebanyak 7 perserta didik atau 26%. Peserta didik yang memperoleh nilai 61-70 sebanyak 3 peserta didik atau 11%. Peserta didik yang memperoleh nilai 71-80 sebanyak 15 peserta didik atau 56%. Pada kegiatan siklus 1 tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai 81-90 dan 91-100. Sedangkan pada kegiatan siklus 1 presentase motivasi belajar sebesar 69% dengan kategori cukup.

Siklus 2

Sebelum masuk pada siklus 2 hal pertama kali yang dilakukan guru

sama halnya dalam siklus 1 yaitu menyiapkan modul ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik, angket, dan instrument penilaian yang akan digunakan. Dalam kegiatan pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan, kemudian guru membagikan media pembelajaran *FlashCard* dan peserta didik diminta melakukan kegiatan diskusi bersama. Melalui media pembelajaran *Flashcard* peserta didik diajak bersama mengenal bangun datar, ciri-ciri bangun dan ruas garis pada bangun. Peserta didik bersama guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan melakukan games antar kelompok. Di setiap kelompok beranggotakan 3-4 peserta didik. disini guru bertugas memandu jalannya permainan dan semua peserta didik sangat antusias untuk memenangkan pertandingan.

Pada pertemuan kedua media yang digunakan siswa masih tetap menggunakan *flashcard* hanya saja materi yang diajarkan yaitu materi bangun ruang. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan kegiatan diskusi bersama dan bermain games bersama. Di akhir kegiatan pembelajaran guru memberikan lembar kerja mandiri untuk melihat hasil belajar peserta didik dan memberikan angket motivasi belajar. Pada kegiatan refleksi peserta didik melakukan refleksi mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan berupa mencari kelemahaman dalam kegiatan mengajar. Berikut merupakan data hasil belajar peserta didik pada siklus 1 mata Pelajaran matematika kelas 4.



Gambar 2 Grafik Hasil Belajar Siklus 2

Berdasar pada diagram diatas mengenai hasil belajar pada siklus 2 di kelas 2 dengan mata Pelajaran matematika telah menunjukkan adanya peningkatan dibanding dari kegiatan siklus 1. Dalam siklus 2 rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 85,19 dengan presentase ketuntasan kelas 89%. Dalam siklus 2 tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai dalam rentan 0-40 dan 41-60. Peserta didik yang memperoleh nilai 61-70 sebanyak 3 siswa, peserta didik yang memperoleh nilai 71-80 sebanyak 8 siswa, peserta didik yang memperoleh

nilai 81-90 sebanyak 4 siswa, dan peserta didik yang memperoleh nilai 91-100 sebanyak 12 siswa. Sedangkan untuk motivasi belajar sudah mengalami peningkatan dibandingkan dalam kegiatan siklus 1 dimana anak-anak sudah mulai aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik. Peserta didik sudah memiliki semangat dalam mengerjakan tugas dan tidak kehabisan waktu seperti pada kegiatan siklus 1. Namun perubahan ini tidak secara signifikan. Sehingga presentase untuk motivasi belajar siswa telah mengalami peningkatan menjadi 77% persen dengan kategori baik.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

kegiatan	rata-rata	ketuntasan belajar		presentase
		tuntas	tidak tuntas	
siklus 1	66,15	15	12	56%
siklus 2	85,19	24	3	89%

Tabel 2. Motivasi Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

kegiatan	rata-rata	presentase	ketegori
siklus 1	68,83	69%	cukup
siklus 2	76,54	77%	baik

Tabel 3. Skor Interval Motivasi Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

kegiatan	Interval skor	frekuensi	kategori
Siklus 1	92%-100%	2	Sangat baik
	75%-92%	3	Baik
	50%-74%	22	Cukup
	25%-49%	0	Kurang
	0%-24%	0	Sangat kurang
Siklus 2	92%-100%	6	Sangat baik
	75%-92%	15	Baik
	50%-74%	6	Cukup
	25%-49%	0	Kurang
	0%-24%	0	Sangat kurang

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam siklus 1 sebesar 56% atau 15 peserta didik yang tuntas dan 44% atau 12 peserta didik yang belum tuntas dengan rata-rata kelas 66,15. pada motivasi belajar siklus 1 memperoleh hasil sebesar 68,83 atau 69%. Pada siklus 2 telah mengalami peningkatan dibandingkan dalam siklus 1 dengan presentase hasil belajar 89% atau 24 peserta didik yang tuntas dan 3 peserta didik belum tuntas dengan rata-rata kelas 85,19. Motivasi belajar dalam siklus 2 memperoleh hasil sebesar 76,54 dengan presentase 77%. Dari tabel skor interval motivasi belajar pada siklus 2 frekuensi motivasi belajar siswa dalam kategori motivasi belajar baik sekali sebanyak 2 siswa, kategori baik 3 siswa dan kategori cukup 22 siswa. Sedangkan dalam siklus 2 motivasi belajar peserta didik mulai

meningkat dengan frekuensi motivasi belajar dengan kategori sangat baik sebanyak 6 siswa, baik 15 siswa dan cukup 6 siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Yusuf et al., (2021) bahwa media pembelajaran *flashcard* merupakan media edukatif dimana media ini berbentuk kartu gambar dan informasi berupa huruf yang isinya dapat disesuaikan dengam materi pembelajaran. Menurutnya jika media pembelajaran flashcard secara efektif digunakan maka dapat meningiatkan retensi sehingga materi yang diperoleh peserta didik tidak mudah dilupakan, melatih kemandirian, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga didukung dengan hasil-hasil penelitian lain seperti, penelitian yang dilakukan oleh (Febriana & Zuhri, n.d.) hasil belajar pada siklus 1 sebesar 71,88% menjadi 87,50% pada siklus 2, menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar. Penelitian lain yang dapat membuktikan meningkatnya hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh (Purwani, 2021) bahwa motivasi siswa yang awalnya rendah menjadi tinggi dengan hasil belajar dari 66% meningkat menjadi 72%.

Begitu juga penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. namun dari kedua penelitian tersebut tentunya masih memiliki beberapa kekurangan sehingga diperbaiki dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu (1) penelitian yang telah dilakukan dengan menekankan pada 2 aspek, yaitu hasil belajar dan motivasi belajar, dan (2) penelitian yang dilakukan menggunakan media pembelajaran edukatif dengan menggunakan kartu bergambar sehingga akan mudah diingat dan menarik perhatian trutama bagi peserta didik di kelas rendah. Sehingga penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik kelas 2 SD Negeri Tingkir Lor 02, melalui media pembelajaran *Flashcard* peserta didik memiliki semangat belajar yang tinggi, peserta didik sangat antusias dalam belajar dan semua peserta didik terlihat aktif saat pembelajaran berlangsung, hal ini akan berpengaruh pada tingginya motivasi belajar dan tingginya hasil belajar yang diapat oleh peserta didik.

D. Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar pada mata Pelajaran matematika kelas 2. Hal ini dapat dilihat dari siklus 1 hasil belajar sebesar 59% dengan perolehan motivasi belajar sebesar 69%. Pada siklus 2 hasil belajar yang diperoleh sebesar 89% dan motivasi belajar peserta didik sebesar 77%. Penerapan media pembelajaran *flashcard* mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar dengan melakukan pembelajaran secara berkelompok menggunakan *flashcard* yang dimana media ini sebagai media belajar dan bermain games.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di kelas 2 SD Negeri Tingkir Lor 02 tahun ajaran 2023/2024, dapat disarankan: (1) perlunya bimbingan guru dalam penggunaan media pembelajaran *Flashcard* karena masih ada beberapa anak yang kebingungan dalam menggunakan media pembelajaran ini. (2) pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Flahcard* dapat diterapkan pada pokok bahasan mata pelajaran lain sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. (3) media pembelajaran *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang cocok diterapkan di sekolah dasar karena media pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Febriana, N., & Zuhri, M. (N.D.). *Ipa Merupakan Pembelajaran Yang Ada Di Setiap Tingkat Pendidikan . Sebagai Ilmu Dasar , Ipa Berperan Penting Dalam Kehidupan Dan Mendukung Kemajuan Iptek . Melalui Pembelajaran Ipa , Peserta Didik Dapat Menumbuhkembangkan Cara Berpikir Ilmiah , Objektif* ,. 1088–1100.

Fitriya, D., Amaliyah, A., Pujianti, P., & Fadhillahwati, N. Fauziah. (2022). Analisis Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Journal Scientific Of Mandalika (Jsm) E-Issn 2745-5955 | P-Issn 2809-0543*, *3*(5), 362–366. Https://Doi.Org/10.36312/10.36312/Vol3iss5pp362-366

Indriani, A. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Kelas V Terhadap Prestasi Belajar Matematika Di Sd Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *4*, 134–139.

Mailani, E. (2018). *Penerapan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. 8–11. Https://Jurnal.Unimed.Ac.Id/2012/Index.Php/Elementary/Article/View/1286/1047

Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A.

(2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *Pedagogia*, *16*(3), 305. Https://Doi.Org/10.17509/Pdgia.V16i3.12073

Nurul Maesaroh, Nursiwi Nugraheni, T. B. P. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv A Sd Negeri Srondol Kulon 02 Semarang*. *10*, 466–477.

Purwani. (2021). Media Flashcard Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas Vii. *Jurnal Bhakti Pendidikan Indonesia*, *3*(1). Https://Www.Jurnal.Pbgkudus.Or.Id/Index.Php/Jbpi/Article/View/149

Rabbani, M. I., Jihad, A., & Juariah. (2022). Urgensi Media Pembelajaran Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah The Urgency Of Learning Media On Mathematics Learning In Schools. *Gunung Djati Conference Series*, *12*, 50–54.

Riyanti, A. G. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Flashcard Effort To Increase Learning Result Mathematics By Using Flashcard Media. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, *27*, 7.

Rizkyani, M., & Amelia, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Panjang Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas Iib Sdn Kayuringin Jaya Vi Bekasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *4*(2), 141–148. Https://Trilogi.Ac.Id/Journal/Ks/Index.Php/Jipgsd/Article/Download/683/369

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(1), 9. Https://Doi.Org/10.23887/Jisd.V4i1.23734

Widastuti, W., Tahir, M., & A. Natsir, A. F. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Flash Card Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Mujaddid: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Islam*, *1*(1), 19. Https://Doi.Org/10.33096/Mujaddid.V1i1.228

Yusuf, A., Suardana, I. N., & Selamet, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Ipa Smp Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (Jppsi)*, *4*(1), 69–80. Https://Doi.Org/10.23887/Jppsi.V4i1.33181