

**MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* UNTUK
KETERAMPILAN MENGURUTKAN BILANGAN CACAH
SAMPAI 10.000 SISWA KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN**

Oleh:

Destyra Niaga Maha Ayu¹

Vivi Rulviana²

Prestanti Hayuningtyas³

Universitas PGRI Madiun

Alamat: JL. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur
(63118).

Korespondensi Penulis: destyra02@gmail.com

***Abstract.** The purpose of this study was to enhance grade IV students at SDN Kertosari 01, Geger, Madiun's ability to sort numbers up to 10,000 utilizing Flash Card learning materials for the 2023–2024 academic year. Students' ability to arrange numbers from smallest to largest and vice versa is the sorting ability of the numbers mentioned in this study. This kind of study is known as Classroom Action Research (PTK), in which the investigator actually carries out the instruction. The Kemmis and McTaggart models are used in the design of this investigation. This study was conducted in August of the odd-numbered academic year 2023–2024. Nine fourth-grade kids from SDN Kertosari 01 are the study's subjects. The ability to sort numbers up to 10,000 pupils is the focus of the research. Interviews and observation are used in the data collection process. A table is used to display the descriptive analysis of the data. The study's findings demonstrated that students' ability to sort numbers up to 10,000 had increased; in the first cycle, this ability was demonstrated by as many as 4 pupils, or 44.44% of the total number of students. In contrast, there was a rise of 88.88% in the second cycle, with 8 students passing the KKM. Thus, the use of Flash Card learning media in Mathematics subjects*

MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* UNTUK KETERAMPILAN MENGURUTKAN BILANGAN CACAH SAMPAI 10.000 SISWA KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN

can improve the skills of sorting numbers up to 10,000 students in grade IV of SDN Kertosari 01.

Keywords: *Learning Media, Flash Cards, Number Sorting Skills.*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas IV SDN Kertosari 01, Geger, Madiun dalam mengurutkan bilangan sampai dengan 10.000 dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card* tahun pelajaran 2023–2024. Kemampuan siswa dalam mengurutkan bilangan dari terkecil ke terbesar dan sebaliknya merupakan kemampuan mengurutkan bilangan yang disebutkan dalam penelitian ini. Penelitian semacam ini dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana peneliti benar-benar melaksanakan pembelajaran. Model Kemmis dan Mc.Taggart digunakan dalam perancangan penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus tahun pelajaran ganjil 2023–2024. Subjek penelitian ini adalah sembilan siswa kelas IV SDN Kertosari 01. Kemampuan mengurutkan bilangan sampai dengan 10.000 siswa menjadi fokus penelitian. Dalam proses pengumpulan data digunakan wawancara dan observasi. Untuk menyajikan analisis deskriptif data digunakan tabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengurutkan bilangan sampai dengan 10.000 mengalami peningkatan, pada siklus I kemampuan tersebut ditunjukkan oleh sebanyak 4 siswa atau 44,44% dari jumlah siswa. Sebaliknya pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 88,88% dengan 8 siswa yang tuntas mencapai KKM. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *Flash Card* dalam mata pelajaran Matematika dapat meningkatkan keterampilan mengurutkan bilangan cacah sampai 10.000 siswa kelas IV SDN Kertosari 01.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flash Card*, Keterampilan Mengurutkan Bilangan Cacah.

LATAR BELAKANG

Pendidikan dapat digunakan untuk meningkatkan kehidupan masyarakat. Salah satu aspek terpenting dari kehidupan manusia adalah pendidikan, yang membantu mendidik generasi berikutnya untuk abad ke-21 yang kompetitif. Manusia melalui proses pendidikan dari saat pembuahan hingga saat kematian. Sebagai alternatif, pendidikan berfokus pada membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dengan membantu

mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis serta sikap dan kepribadian yang berfungsi. (Rahman et al., 2022). Akibatnya, dalam proses pendidikan yang berkualitas tinggi, mengembangkan karakter anak sama pentingnya dengan memberikan pengetahuan kepada mereka. Diantisipasi dari anak-anak bahwa mereka akan berkembang menjadi orang dewasa yang dapat berhasil terlibat dengan lingkungan mereka sebagai makhluk sosial dan individu. Perencanaan sangat penting untuk memastikan bahwa pendidikan berjalan selancar mungkin selama proses pembelajaran. Selain itu, sangat penting untuk mempertimbangkan keterlibatan siswa di kelas. Ketika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, itu menjadi jauh lebih relevan daripada ketika instruktur adalah satu-satunya yang memimpinya. Untuk memastikan bahwa komunikasi antara profesor dan mahasiswa terjadi di dua arah, mahasiswa harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Karena mereka memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam mengejar informasi, siswa juga lebih terlibat dalam pendidikan mereka. Keterlibatan aktif siswa menambah signifikansi proses pembelajaran. Dalam situasi ini, diperlukan alat pengajaran yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar.

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai teknik untuk memastikan bahwa siswa menerima pelajaran secara efektif. (Moto, 2019). Distribusi materi pendidikan dapat distandarisasi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa, waktu belajar lebih produktif, dan kualitas pembelajaran ditingkatkan melalui penggunaan media (Melianti et al., 2020). Ketika materi pendidikan yang sesuai digunakan, proses pembelajaran yang bermakna dapat dibuat. Salah satu komponen keberhasilan belajar di kelas adalah memilih materi pembelajaran yang sesuai. Akibatnya, pendidik perlu memastikan bahwa materi pengajaran selaras dengan kurikulum yang relevan dan keadaan siswa. Kurikulum 2013, yang mencakup sejumlah bidang studi, adalah kurikulum yang sekarang digunakan. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dibahas dalam pelajaran tema umum.

Matematika menurut Yolanda (2019) adalah matematika, yang dibagi menjadi tiga kategori utama aljabar, analisis, dan geometri adalah ilmu bilangan dan ilmu logika yang saling terkait. Siswa yang belajar matematika mampu berpikir secara metodis, kritis, kreatif, dan rasional. Oleh karena itu pada proses pembelajaran matematika di tingkat dasar, khususnya pada kelas IV, memegang peranan penting dalam membangun fondasi

MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* UNTUK KETERAMPILAN MENGURUTKAN BILANGAN CACAH SAMPAI 10.000 SISWA KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN

keterampilan numerik siswa. Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai adalah kemampuan mengurutkan bilangan cacah. Pengurutan bilangan cacah hingga 10.000 tidak hanya melatih kemampuan kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan keterampilan analitis dan logika mereka. Untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan. Keterampilan mengurutkan bilangan cacah hingga 10.000 adalah salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa, khususnya di kelas IV. Kemampuan ini tidak hanya penting untuk memahami konsep angka, tetapi juga untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi materi matematika yang lebih kompleks di tingkat lanjut.

Namun dalam praktiknya, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi urutan bilangan, terutama ketika jumlah bilangan yang harus diurutkan semakin besar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Siswa sering kali merasa bosan dan tidak termotivasi saat belajar konsep bilangan dengan cara yang konvensional. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif untuk menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka.

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran *Flash Card*. *Flash Card* merupakan alat bantu belajar yang efektif dan interaktif, yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam format visual yang menarik. Dengan *Flash Card*, siswa bisa belajar secara aktif dan menyenangkan serta aktif berpartisipasi dalam proses pengurutan bilangan. Media ini juga memungkinkan siswa untuk berlatih secara mandiri atau dalam kelompok, sehingga meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi di antara mereka.

Di SDN Kertosari 01 Madiun, penggunaan *Flash Card* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa kelas IV dalam memahami dan menguasai keterampilan mengurutkan bilangan cacah hingga 10.000. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu mengurutkan angka, tetapi juga dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mencari dan mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran *Flash Card* dalam meningkatkan keterampilan matematika siswa.

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai teknik untuk memastikan bahwa siswa menerima pelajaran secara efektif (Moto, 2019). Sedangkan menurut Yopita Sari & Setiasih (2018) media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dipergunakan guru untuk membuat pembelajaran agar lebih menarik dan membantu siswa dan guru berkomunikasi selama proses pembelajaran. Dengan menyediakan media, guru dapat membantu siswa memahami apa yang guru coba ajarkan kepada mereka dan menghindari keharusan menjelaskan hal-hal yang terlalu banyak. Menurut beberapa definisi yang diberikan di atas, media pembelajaran adalah sebuah alat perantara yang dapat digunakan guru untuk mentransfer pengetahuan secara efektif dan efisien untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Distribusi materi pendidikan dapat distandarisasi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa, waktu belajar lebih produktif, dan kualitas pembelajaran ditingkatkan melalui penggunaan media (Melianti et al., 2020). Ketika materi pendidikan yang sesuai digunakan, proses pembelajaran yang bermakna dapat dibuat. Salah satu komponen keberhasilan belajar di kelas adalah memilih materi pembelajaran yang sesuai. Akibatnya, pendidik perlu memastikan bahwa materi pengajaran selaras dengan kurikulum yang relevan dan keadaan siswa.

Matematika

Matematika menurut Yolanda (2019) adalah matematika, yang dibagi menjadi tiga kategori utama aljabar, analisis, dan geometri adalah ilmu bilangan dan ilmu logika yang saling terkait. Siswa yang belajar matematika mampu berpikir secara metodis, kritis, kreatif, dan rasional. Oleh karena itu pada proses pembelajaran matematika di tingkat dasar, khususnya pada kelas IV, memegang peranan penting dalam membangun fondasi keterampilan numerik siswa. Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai adalah kemampuan mengurutkan bilangan cacah. Pengurutan bilangan cacah hingga 10.000 tidak hanya melatih kemampuan kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan keterampilan analitis dan logika mereka. Untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan.

MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* UNTUK KETERAMPILAN MENGURUTKAN BILANGAN CACAH SAMPAI 10.000 SISWA KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN

Flash Card

Flash Card adalah jenis materi pengajaran yang berbentuk kartu dengan kata-kata dan gambar di atasnya yang dapat diubah ukurannya agar sesuai dengan siswa yang mereka ajarkan. Anda dapat membuat sendiri atau membeli kartu yang sudah jadi (Empit, 2010). Sedangkan menurut Maryanto & Wulanata (2018) *Flash Card* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep materi yang akan disampaikan. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* adalah alat bantu visual yang dapat memperkuat pemahaman siswa melalui pengulangan dan latihan. Dengan menggunakan *Flash Card* yang dirancang khusus untuk mengurutkan bilangan cacah, siswa kelas IV di SDN Kertosari 01 Madiun dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Media ini memungkinkan siswa untuk berlatih secara mandiri maupun dalam kelompok, sehingga menciptakan keadaan belajar yang kolaboratif dan menggembirakan.

Mengurutkan Bilangan Cacah

Bilangan cacah ialah salah satu materi awal dalam matematika yang harus dikuasai oleh siswa. Menurut Purnamasari (2017) bilangan cacah adalah jumlah unsur dalam himpunan yang terdiri dari nol dan bilangan asli, himpunan dimulai dari nol dan naik ke n . Mengurutkan bilangan cacah sampai 10.000 merupakan keterampilan penting yang mendukung pemahaman lebih lanjut tentang konsep angka. Media pembelajaran yang interaktif, seperti *Flash Card*, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang memanfaatkan rancangan penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart Siswa sekolah dasar. Pengembangan *Flash Card* dilakukan pada bulan Agustus 2024-September 2024 di Jurusan Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun. Uji coba pemakaian dilakukan pada bulan Agustus 2024 kepada 9 siswa kelas IV di SDN Kertosari 01. Metode pengumpulan data yang melibatkan wawancara dan observasi. Tabel digunakan untuk menyajikan data yang diperiksa secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan penelitian ini adalah *Flash Card*, yang mengajarkan keterampilan mengurutkan bilangan cacah hingga 10.000. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan hasil belajar siswa yang memanfaatkan media pembelajaran *Flash Card* di SDN Kertosari 01 Madiun.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari dua siklus sebanyak dua pertemuan, ditunjukkan bahwa tingkat aktivitas belajar siswa telah tumbuh. Dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card*, dimungkinkan untuk mengetahui peningkatan kegiatan pembelajaran. Hasil observasi terhadap penerapan media pembelajaran *Flash Card* dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel I. Hasil Observasi Keterampilan Mengurutkan Bilangan Cacah Sampai 10.000 Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Flash Card* siklus I dan siklus II

Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Media pembelajaran <i>Flash Card</i>	
Siklus I	Siklus II
73,20%	82,70%
Baik	Sangat Baik

Menurut tabel di atas, pada siklus I, 73,20% hasil observasi kegiatan belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Flash Card* masuk dalam kategori baik. Namun, pada siklus II, proporsi tersebut meningkat menjadi 82,70% dalam kategori sangat baik. Antara siklus I dan II, terjadi peningkatan 9,54% hasil observasi kegiatan belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Flash Card*. Peningkatan keaktifan belajar siswa diketahui dari hasil evaluasi siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Evaluasi Siswa Siklus I dan II

Keterangan	Nilai	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai Keseluruhan Siswa	640	720
Nilai Rata-rata Keseluruhan Siswa	71,1111111111	80
Nilai tertinggi dari Keseluruhan Siswa	100	100

**MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* UNTUK
KETERAMPILAN MENGURUTKAN BILANGAN CACAH
SAMPAI 10.000 SISWA KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN**

Siswa yang Tuntas KKM	4	8
Siswa yang Belum tuntas KKM	5	1
Persentase KKM	44,44 %	88,88 %

Terbukti dari data di atas bahwa hasil belajar siswa di bidang matematika telah meningkat ketika mereka menggunakan media pembelajaran *Flash Card*. Berdasarkan nilai rata-rata siswa pada siklus I dan II, naik menjadi 80 pada siklus II dan 71,111111111111 pada siklus I. Dari data tersebut, terbukti bahwa 4 siswa, atau 44,44% dari total jumlah siswa lolos KKM (Kriteria Kelengkapan Minimum) pada siklus pertama. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 88,88%, dengan 8 peserta didik lolos KKM. Karena pengalaman belajar siswa yang individual, hasil belajar siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan. Hasil observasi dari aktivitas guru menggunakan media pembelajaran *Flash Card* pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Hasil Observasi dari Aktivitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran
Flash Card Siklus I dan Siklus II**

Aktivitas Guru ketika Menggunakan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	
Siklus I	Siklus II
80%	100%

Dari hasil observasi aktivitas guru siklus I mendapatkan persentase 80% dengan hasil kriteria baik. Siklus II mengalami peningkatan dengan mendapatkan persentase 100% dengan hasil kriteria sangat baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan pada penelitian ini ialah Media Pembelajaran *Flash Card* untuk keterampilan mengurutkan bilangan cacah sampai 10.000. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Kertosari 01 Madiun untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Flash Card*. Data yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa diperoleh dari tindakan yang dilakukan selama dua siklus yang dilaksanakan dalam dua sesi. Dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card*, ditemukan adanya peningkatan aktivitas belajar. Pada siklus I, hasil observasi aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card*

masih 73,20% dalam kategori baik, namun pada siklus II meningkat menjadi 82,70% dalam kategori sangat baik. Observasi aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card* pada siklus II lebih banyak sebanyak 9,54% dibandingkan siklus I. Pada saat menggunakan media pembelajaran *Flash Card*, hasil belajar matematika siswa meningkat. Berdasarkan nilai rata-rata siswa pada siklus I dan II terjadi peningkatan, pada siklus I sebesar 71,111111111 dan pada siklus II sebesar 80. Dari angka tersebut dapat diketahui bahwa pada siklus I terdapat 4 siswa atau 44,44% dari jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 88,88% dengan 8 siswa yang tuntas mencapai KKM. Hal ini dikarenakan siswa mengalami ketuntasan belajar individu minimal 70, maka capaian pembelajaran siklus II telah tercapai dan indikator keberhasilan telah diperoleh. Setelah mengamati keterampilan guru pada siklus I, diperoleh nilai 80% dengan kriteria baik. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan nilai 100% dengan kriteria sangat baik.

Saran

Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: (1) pihak sekolah hendaknya mendorong para guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran, seperti media pembelajaran *Flash Card*, untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. (2) Pihak guru hendaknya mengembangkan media pembelajaran *Flash Card* agar dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. (3) Pihak peneliti selanjutnya sebaiknya melakukan penelitian ulang agar lebih mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran *Flash Card* dan menyempurnakannya agar lebih efektif lagi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Empit, H. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 10–18.
- 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>

**MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* UNTUK
KETERAMPILAN MENGURUTKAN BILANGAN CACAH
SAMPAI 10.000 SISWA KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN**

- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Purnamasari, I., Suryana, Y., & Elan. (2017). Penerapan Model Kuantum TANDUR dalam Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 187–195. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Yolanda, M., Yensy B, N. A., & Siagian, T. (2019). Efektivitas Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Kontekstual Di Smp Negeri 13 Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(3), 353–361.
- Yopita Sari, B. Z., & Setiasih, dan O. (2018). PROFIL KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1–7. <http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008><http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8><http://dx.doi.org/10.1038/nature08473><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008><http://dx.doi.org/10.1038/s41598-018-2212>