



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung Telp (0721) 704624 Fax (0721) 704624



**TANDA PENYERAHAN *PRINT OUT* DAN CD ARTIKEL  
DAN PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL**

Nama : Indah Purnama Sari  
NPM : 1413053058  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : PGSD  
Lembaga Pengirim Artikel : Jurnal Pedagogi  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik  
Pernyataan : *Artikel ini karya penulis sendiri, bukan merupakan contekan, dan belum pernah dipublikasikan*  
*Artikel ini karya penulis sendiri, bukan merupakan contekan, dan belum pernah dipublikasikan.*  
Tanggal Diserahkan : *18 Mei 2018*

Bandarlampung, 18 Mei 2018

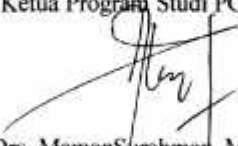
Pengelola Jurnal

  
Amrina Izzatika, M.Pd.

Yang menyerahkan dan yang membuat pernyataan

  
Indah Purnama Sari  
NPM 1413053058

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGSD

  
Drs. Maman Surahman, M.Pd.  
NIP 19590419 198503 1 004

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD*  
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG  
PESERTA DIDIK**

**(JURNAL)**

**Oleh**

**INDAH PURNAMA SARI**

**RISWANDI**

**MAMAN SURAHMAN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2018**

**HALAMAN PENGESAHAN  
JURNAL SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik

Nama Mahasiswa : **INDAH PURNAMA SARI**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1413053058

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Bandarlampung, 15 Mei 2018  
Penulis,



Indah Purnama Sari  
NPM 1413053058

Mengesahkan

Dosen Pembimbing I,



Dr. Riswandi, M.Pd  
NIP 197608082009121001

Dosen Pembimbing II,



Drs. Maman Surahman, M.Pd  
NIP 195904191985031004

## **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik**

**Indah Purnama Sari<sup>1</sup>, Riswandi<sup>2</sup>, Maman Surahman<sup>3</sup>**

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

*e-mail:* [indahpurnama974@gmail.com](mailto:indahpurnama974@gmail.com), +6281377711208

### ***Abstract: Effect of Meddia Use the Improvement of Learning Flash Card Numeracy Students***

*The problem of this research was the medium of learning arithmetic still less varied and more use the lecture method. The aim of research to determine the effect of the use of learning media flash card to the increasing numeracy skills of learners. The method used in this study is a quasi-experimental research design by using a design Nonequivalent Control Group Design. Research shows that there is an influence and a significant difference in the use of learning media flash card to the increasing numeracy skills of learners in SD Negeri 2 Bandar Lampung Sea Swamp academic year 2017/2018.*

***Keywords:*** *flash card, numeracy*

### **Abstrak: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* terhadap Peningkatan Kemampuan berhitung Peserta Didik**

Masalah dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berhitung yang masih kurang bervariasi dan lebih banyak menggunakan metode ceramah. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimental design* dengan menggunakan design *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh dan perbedaan yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik di SD Negeri 2 Rawa Laut Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018

**Kata Kunci:** *flash card, kemampuan berhitung.*

## PENDAHULUAN

Berhitung merupakan bagian dari matematika. Kemampuan melakukan operasi hitung bilangan merupakan salah satu standar kompetensi yang wajib dikuasai oleh peserta didik SD. Masa kelas awal, peserta didik mulai melakukan kegiatan berhitung dasar secara sederhana. Menurut Kuntarto (2017:67) pemahaman konsep matematika pada anak yang paling mendasar adalah pemahaman tentang operasi hitung. Untuk mengajarkan konsep operasi hitung pada anak harus senantiasa memperlihatkan tahap perkembangan berpikir anak. Sedangkan Sriningsih (2008:63) mengungkapkan bahwa berhitung untuk anak kelas rendah disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang

Pendidik wajib menanamkan materi pembelajaran Matematika dengan memberi dorongan dan rangsangan kepada peserta didik. Salah satu diantaranya dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Aqib (2014:100) media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, sehingga efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting, media pembelajaran digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian Liu, dkk (2005) *the use of communication media such as second life is very influential media in teaching and learning activities, the media can enhance student learning activities in the classroom.*

Selain itu, penelitian Bernard, dkk (2006) *discussion teaching media usage more effectively than without the use of media in learning (self-learning). Media discussion teaching*

*can enhance the activity of students in learning activities.*

Pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, pendidik juga dituntut mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan, apabila media tersebut belum tersedia, maka pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Seperti halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugrahani (2007), peneliti menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga, dan hasilnya media ini efektif digunakan untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran.

Media dalam proses pembelajaran juga berguna untuk memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Sejalan dengan penelitian Isa (2016), pembelajaran menjadi lebih efektif untuk meningkatkan minat dan

pemahaman peserta didik dengan bantuan media pembelajaran berupa multimedia.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 2 Rawa Laut pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, misalnya seperti media pembelajaran *flash card*, di sekolah ini belum menggunakan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu perlu digunakan sebuah media yang menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk tertarik belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*.

Kartu huruf, kartu gambar, dan kartu angka merupakan bagian dari *flash card*. Menurut Ambarini (2006:35)

kartu huruf merupakan kumpulan kartu yang didalamnya terdapat huruf-huruf dari A-Z dan diberi gambar serta kata untuk mendukung anak paham dan hafal abjad A hingga Z. Sedangkan Hasan (2009:65) mengungkapkan kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu.

Kartu angka adalah kumpulan kartu yang didalamnya terdapat angka-angka dari 1 hingga 10. Sedangkan kartu gambar adalah kartu yang memiliki tiga fungsi sekaligus, yaitu sebagai alat bantu untuk membaca, menulis dan berhitung.

*Flash card* adalah media pembelajaran matematika yang digunakan untuk menjelaskan konsep nilai tempat suatu bilangan, operasi penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan penggunaan media

pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik kelas 1 SD.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis *quasi eksperimental design*, dengan desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian dari eksperimen semu (*quasi eksperimen*).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Rawa Laut, Bandar Lampung pada semester genap tahun ajaran 2017/2018, sebanyak 1 kali pertemuan untuk kelas eksperimen 1 kali pertemuan untuk kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I SD Negeri 2 Rawa Laut tahun ajaran 2017/2018. Sampel yang terpilih dari delapan kelas yang ada, adalah kelas I F dan I H.

Langkah-langkah dari setiap tahapan penelitian ini adalah:

1. Tahap Persiapan, yaitu melakukan penelitian pendahuluan, membuat RPP, dan menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Tahapan Pelaksanaan, yaitu mengadakan *pretest*, kemudian melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flash card*, dan melaksanakan *posttest*.
3. Tahap Pengolahan Data, yaitu mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis, serta menyusun laporan hasil penelitian.

Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, tes tersebut diuji validitas soal, reliabilitas soal, daya pembeda soal, dan taraf kesukaran soal, kemudian uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan rumus Uji Regresi Linear Sederhana dan Uji T.

Hipotesis yang diajukan penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik kelas 1 SD dan ada perbedaan penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik kelas 1 SD.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa hasil kemampuan berhitung peserta

didik kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *flash card* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian lain yang dijadikan acuan, yaitu Fitriyani dkk yang juga meneliti tentang penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar dan menciptakan komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Hal tersebut sejalan dengan Suwarna (2006:128) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik, dengan maksud untuk membantu peserta didik belajar secara optimal.

Media pembelajaran *flash card* merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki tujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungannya dan untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme yang menyatakan



bahwa belajar merupakan suatu proses pengalaman yang di dapat dari lingkungan terdekat yang dibangun oleh individu sendiri untuk mengembangkan atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhan tersebut dengan bantuan fasilitas orang. Fasilitas yang diberikan oleh pendidik berupa media pembelajaran *flash card*. Peserta didik harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari.

Pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flash card* peserta didik diminta untuk berpikir suatu konsep, peserta didik dapat menuangkan pendapat atau kemampuannya secara individu ke dalam media pembelajaran *flash card* sesuai dengan permasalahan atau intruksi yang diberikan oleh pendidik.

Pemahaman peserta didik menggunakan media pembelajaran *flash card* cukup baik, peserta didik berperan aktif untuk menemukan konsep sendiri sehingga saat dilaksanakan *posttest* peserta didik

mendapat nilai yang lebih baik dibanding *pretest*.

Oleh karena itu, pembelajaran dalam kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan berhitung, dalam proses pembelajaran peserta didik diberi kesempatan untuk mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan sendiri.

Sedangkan dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran. Peserta didik hanya duduk mendengarkan dan mengerjakan tugas yang diberikan. Informasi yang diperoleh peserta didik hanya berasal dari pendidik. Materi yang disampaikan dalam pembelajaran konvensional terkesan kurang menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan hasil perhitungan pada hasil belajar peserta didik diperoleh  $X^2$  hitung yaitu 9,20 sedangkan  $X^2$  tabel dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu 12,60. Hal ini berarti  $X^2$

hitung  $X^2$  tabel. Maka dapat disimpulkan distribusi data normal atau  $H_0$  diterima. Sedangkan hasil perhitungan pada hasil belajar peserta didik diperoleh  $F_{hitung}$  yaitu 1,43 sedangkan  $F$  tabel dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu 1,88. Hal ini berarti  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen.

Berdasarkan hasil analisis statistika regresi linier sederhana sebesar 65,14 yang membuktikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik. Sedangkan hasil analisis statistika uji t sebesar 4,353 yang membuktikan adanya perbedaan penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flash card* dengan nilai rata-rata yaitu 72,50 yang artinya rata-rata aktivitas peserta didik dikelas eksperimen aktif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik kelas 1 sekolah dasar, dan adanya perbedaan penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, dapat diajukan saran-saran sebagai berikut.

1. Peserta didik diharapkan memotivasi diri sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.
2. Pendidik diharapkan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.
3. Sebaiknya Kepala Sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan media dalam pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

Ambarini, Vinca. 2006. *Kartu Pintar Huruf*. Jakarta: Gramedia Jakarta

- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Bernard, dkk (2006). *Media and Pedagogy in Undergraduate Distance Education: A Theory-Based Meta-Analysis of Empirical Literature*. *Educational Technology Research and development*. Vol.54, No.2. Tersedia: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:uRifNyzk74J:https://eric.ed.gov/%3Fid%3DEJ743267+%&cd=3&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-a>. Diakses pada 3 Januari 2018
- Fitriyani, dkk. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal sultan Syarif Kasim Riau*. Vol. 4. No. 2. Tersedia: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Gd00y1Wn7isJ:https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/viewFile/1744/1361+%&cd=5&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-a>. Diakses 2 Februari 2018
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Pres Yogyakarta
- Isa, A. 2016. Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. Vol.6 No.1. Tersedia: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPMI/article/view/1105>. Diakses pada 25 januari 2018
- Kuntarto, Eko. 2017. *Pembelajaran Calistung*. (Handout Modul Kuliah). Tersedia: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:udBM4T0cAI0J:repository.unja.ac.id/634/1/BUKU%2520CALISTUNG.pdf+%&cd=2&hl=id&ct=clnk&gl=id>. Diakses tgl 10 november 2017
- Liu, dkk. 2009. *Impact of Media Richness and Flow on E-learning Technology Acceptance of Second Life*. (Journal). Swinburne University of Technology. Vol.52, No.3. Tersedia: <http://www.ascilite.org/conferences/melbourne08/procs/saed.pdf>. Diakses pada 3 januari 2018.
- Nugrahani, Rahima. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*. Vol.36 No.1. Tersedia: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/524>. Diakses 25 Januari 2018
- Sriningsih, N. 2008. *Pembelajaran Matematika terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebalah
- Suwarna, dkk. 2006. *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana