

Keefektifan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa pada Materi Penjumlahan Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Tria Aprilia^{*1}, Budiharti²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta
^{*}e-mail: triapril184@gmail.com¹, budiharti@upy.ac.id²

Received: 09.02.2026	Revised: 13.03.2026	Accepted: 03.04.2026	Available online: 26.04.2026
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract: *This study aims to determine the effectiveness of flash card learning media on the numeracy skills of third-grade elementary school students in addition material. This research employed a quantitative approach with an experimental method involving two groups, namely the experimental class and the control class. The experimental class consisted of 23 students who received instruction using flash card media, while the control class consisted of 21 students who received conventional instruction. The data were collected through numeracy tests in the form of pre-tests and posttests to measure students' initial and final abilities after the treatment. The results showed that the initial abilities of both classes were relatively comparable. After the treatment was administered, there was an improvement in numeracy skills in both classes; however, the increase in the experimental class was higher than that of the control class. The use of flash card media helped students understand addition concepts more concretely through the presentation of problems and systematic solution steps. In addition, this media encouraged students' activeness, accuracy, and procedural understanding in solving problems. Therefore, flash card media is effective as an alternative learning tool to improve elementary school students' numeracy skills in addition material.*

Keywords: *Flashcard, Numeracy Skills, Addition*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III Sekolah Dasar pada materi penjumlahan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen berjumlah 23 siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *flash card*, sedangkan kelas kontrol berjumlah 21 siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan numerasi dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa setelah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sebanding. Setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan kemampuan numerasi pada kedua kelas, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penggunaan media *flash card* membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara lebih konkret melalui penyajian soal dan langkah penyelesaian yang sistematis. Selain itu, media ini mendorong keaktifan, ketelitian, serta pemahaman prosedural siswa dalam menyelesaikan soal. Dengan demikian, media *flash card* efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar pada materi penjumlahan.

Kata kunci: *Flashcard, Kemampuan Numerasi, Penjumlahan*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dinamis dan interaktif antara pendidik, siswa dan media belajar. Dalam proses ini, siswa memainkan peran aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mapan. (Sari, N. F. I & El-Yunusi, 2024). Media pembelajaran adalah alat bantu yang dimanfaatkan guru dalam menyampaikan isi materi kepada siswa sehingga proses penyampaian informasi menjadi lebih mudah dipahami. (Indriyani et al., 2025). Media yang efektif mempengaruhi keberhasilan proses pengajaran dan pembelajaran. Pilihan media yang tepat memungkinkan siswa untuk memberikan materi belajar agar dengan mudah dipahami dan dimengerti, sehingga siswa dapat mengikuti rencana dan mencapai tujuan pembelajaran mereka. (Sari, N. F. I & El-Yunusi, 2024).

Literasi numerasi memiliki peran yang sangat penting karena melibatkan kemampuan seseorang dalam mengenali, menggunakan, serta menafsirkan informasi yang berkaitan dengan angka. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui berbagai aspek yang berkaitan dengan literasi numerasi. Pemahaman mengenai literasi numerasi terdiri dari tiga elemen, yaitu melakukan perhitungan, memahami angka, dan melakukan operasi matematika (Nurlitawati & Purnomo, 2023). Pada kondisi ini, upaya dalam strategi pembelajaran menjadi sangat penting, mengingat metode

pengajaran matematika yang bersifat konvensional belum mampu sepenuhnya menarik minat siswa maupun membantu mereka memahami konsep secara mendalam. Kondisi ini mengakibatkan kemampuan numerasi siswa masih tergolong rendah. Oleh sebab itu, diperlukan alternatif pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya dengan memanfaatkan media interaktif dan visual seperti flashcard yang dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam mempelajari matematika.

Flash card adalah media pembelajaran matematika yang digunakan untuk menjelaskan konsep nilai tempat suatu bilangan, operasi penjumlahan dan pengurangan. (Hasanah, 2021) *Flash Card* juga merupakan salah satu media pembelajaran berupa kartu yang memuat gambar, kata, angka, atau fakta yang ingin dipelajari siswa (Setiawan, 2020). Berbagai penelitian terdahulu telah membahas penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk media *flash card*. Penelitian yang dilakukan oleh (Ningsih et al., 2022) Berdasarkan data observasi pada penelitian (Sahrani et al., 2024), diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas II SD Negeri 24 Temmalebba mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti rendahnya perhatian siswa saat pembelajaran serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang menarik.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas pemanfaatan media pembelajaran dalam dunia Pendidikan, kajian yang secara khusus meneliti penggunaan *flash card* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, terutama pada kemampuan numerasi siswa di kelas III masih tergolong terbatas. Sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada penggunaan media tersebut dalam pembelajaran Bahasa atau mata Pelajaran lainnya. Di sisi lain, pemanfaatan media *flash card* untuk membantu pemahaman konsep matematika pada tingkat sekolah dasar masih jarang dikaji secara mendalam. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekurangan tersebut dengan meneliti pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III Sekolah Dasar.

Pada pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Maziyah & Zumrotun, 2024). Permasalahan yang sering ditemukan adalah rendahnya kemampuan komunikasi matematis siswa. Siswa yang cenderung pasif, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dan media pembelajaran yang masih terbatas sehingga siswa masih kesulitan mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari (WulanSari, 2025). Dalam jurnal (Athoillah et al., 2025) menjelaskan hal ini terjadi karena berbagai alasan, termasuk metode pengajaran yang kurang bervariasi dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami secara visual dan interaktif. Meski sudah banyak digunakan berbagai media pembelajaran, efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi belajar matematika di kelas III SD masih belum mendapatkan kajian yang memadai di riset yang ada.

Permasalahan yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan numerasi siswa terhadap materi penjumlahan. Kondisi tersebut tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton serta kurang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dalam pelaksanaannya, sebagian guru masih mengandalkan metode ceramah serta berpusat pada penggunaan buku teks, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik, terutama bagi siswa yang memerlukan media visual dan aktivitas interaktif untuk memahami konsep dengan lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan kajian mengenai pemanfaatan media *flash card* sebagai salah satu alternatif solusi. Media ini dinilai mampu menyajikan materi secara visual, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta membantu memperkuat daya ingat melalui proses pembelajaran yang lebih interaktif.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas III Sekolah Dasar melalui strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pada jenjang Pendidikan dasar, penguasaan numerasi menjadi fondasi penting bagi keberhasilan belajar pada jenjang berikutnya, karena kemampuan tersebut berkaitan langsung dengan keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah,

dan pengambilan Keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Apabila kemampuan numerasi tidak berkembang secara optimal sejak dini, hal ini berpotensi memengaruhi capaian akademik siswa di masa mendatang.

Pendidik yang menunjukkan kinerja tinggi mampu meningkatkan kualitas pendidikan serta pencapaian siswa. Pilihan materi ajar juga bisa berbeda-beda dan disesuaikan dengan topik yang diajarkan. Sarana yang memadai, lingkungan kerja yang menyenangkan, serta dukungan dari institusi pendidikan juga akan berperan dalam mendorong semangat dan performa pendidik (Wardany & Rigianti, 2023). Tidak hanya fokus pada kemampuan memahami materi atau bahan ajar, tetapi juga memanfaatkan alat bantu sebagai pendukung kegiatan belajar (Alpiana & Muhtarom, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media *flash card* sebagai sarana pendukung pembelajaran yang bersifat visual, praktis dan mudah digunakan. Media ini dinilai memiliki potensi untuk membantu siswa memahami konsep-konsep numerasi secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengujian keefektifan media *flash card* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III Sekolah Dasar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media tersebut mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal numerasi, serta menilai efektivitasnya sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kemampuan numerasi secara optimal.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan numerasi dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh (Sihotang et al., 2024) menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantuan *flash card* pada siswa kelas V dan menemukan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan literasi numerasi, berpikir kritis, serta ketuntasan belajar matematika. Persentasi ketuntasan yang semula rendah mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap siklus hingga sebagian besar siswa mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media visual seperti *flash card* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Penelitian lain oleh (Nurkhotijah, 2024) mengungkapkan bahwa penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* berbantuan *flash card* pada siswa kelas III dapat meningkatkan kemampuan numerasi dan hasil belajar pada materi pecahan. Selain itu, (Sari, D. I & Parrohah, 2024) juga melaporkan bahwa kegiatan pendampingan belajar yang dikemas melalui aktivitas bermain menggunakan *mathematics flash cards* pada siswa sekolah dasar mendapatkan respons yang sangat positif dan turut berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *flash card* memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran matematika yang menarik, interaktif, serta dapat mendukung peningkatan kompetensi numerasi siswa di tingkat sekolah dasar.

Meskipun sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa media *flash card* dapat mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar, kajian yang secara khusus menelaah efektivitas media tersebut terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III masih relatif terbatas. Sebagian penelitian terdahulu lebih banyak mengintegrasikan *flash card* sebagai media pendukung dalam model atau pendekatan pembelajaran tertentu, serta diterapkan pada materi dan jenjang kelas yang berbeda. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara terfokus menguji pengaruh langsung penggunaan *flash card* terhadap penguasaan kemampuan numerasi dasar pada siswa kelas III, khususnya pada materi penjumlahan yang menjadi fondasi pembelajaran matematika.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk memberikan kontribusi yang lebih spesifik dengan menitikberatkan pada pengujian keefektifan media *flash card* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini tidak hanya menempatkan *flash card* sebagai pelengkap strategi pembelajaran, tetapi sebagai variabel utama yang diuji pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan numerasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian empiris mengenai media pembelajaran visual dalam matematika serta memberikan dasar yang lebih kuat bagi pengembangan praktik pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan ilmiah yang dilakukan secara terarah dan sistematis untuk mengkaji fenomena serta hubungan antarvariabel penelitian dengan menggunakan data numerik atau data berbentuk angka. Hasil penelitian biasanya ditampilkan melalui tabel, grafik, gambar, atau bentuk visual lainnya sehingga memudahkan dalam proses analisis dan interpretasi data (Ramlah et al., 2023).

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dalam pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan *flash card*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *post-test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan numerasi siswa setelah perlakuan diberikan (Nurhasanah, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Peneliti memilih kelas III sebagai kelompok eksperimen dengan total 23 siswa dan kelompok kontrol dengan total 21 siswa. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes kemampuan numerasi sebagai teknik pengumpulan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah soal tes yang diberikan pada saat *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dalam penelitian ini termasuk uji prasyarat, yang meliputi uji normalitas dan uji hipotesis dengan menggunakan bantuan SPSS untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan numerasi siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menguraikan penerapan media pembelajaran *flash card* dalam upaya meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas III sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Pada pelaksanaannya, kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media *flash card*, sementara kelas kontrol tetap menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media, seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Pengukuran dilakukan melalui pemberian tes sebelum dan sesudah perlakuan pada dua kelas untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa serta menentukan ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *flash card* terhadap peningkatan kemampuan numerasi.

Tabel 1. Data Hasil <i>Pre-Test</i>		
	Jumlah Siswa Kelas III	Rata-Rata
Eksperimen	23	54,35
Kontrol	21	51,90

Dari tabel diatas didapatkan hasil nilai rata-rata kelas eksperimen 54,35 dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 51,90. Setelah melakukan tes awal yaitu pembagian Latihan *pre-test* maka dilakukan perlakuan pada tiap-tiap kelas, kelas eksperimen menerapkan media pembelajaran

Flash Card dan kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran hanya pembelajaran konvensional seperti biasa. Data nilai *post-test* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil <i>Post-Test</i>		
	Jumlah Siswa Kelas III	Rata-Rata
Eksperimen	23	97,83
Kontrol	21	84,29

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *post-test* mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test* setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*. Rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen mencapai 97,83. Sementara itu, pada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran *konvensional* tanpa penggunaan media, nilai rata-rata *post-test* juga meningkat dibandingkan *pre-test*, namun hanya mencapai 84,29. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan numerasi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selanjutnya, *uji prasyarat* analisis dilakukan melalui *uji normalitas* dan dilanjutkan dengan *uji hipotesis* menggunakan bantuan SPSS.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
EPre-test	.141	23	.200	.945	23	.235
EPost-test	.136	23	.200	.941	23	.188
KPre-test	.149	21	.200	.936	21	.182
KPost-test	.147	21	.200	.944	21	.260

Berdasarkan tabel diatas, hasil *uji normalitas Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0,235 dan kelas kontrol sebesar 0,182. Sementara itu, nilai signifikansi *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 0,188 dan pada kelas kontrol sebesar 0,260. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05. Karena seluruh nilai signifikansi pada *pre-test* dan *post-test*, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data kemampuan numerasi pada kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample T-Test pada Pretest										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Posttest	Equal variances assumed	0,015	0,904	-,333	42	0,741	-,406	1,219	-2,866	2,054
	Equal variances not assumed			-,333	41,629	0,741	-,406	1,219	-2,867	2,055

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0,904 > 0,05$ (sig. 2-tailed), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Nilai t hitung sebesar $-0,333$ kemudian dibandingkan dengan t tabel pada derajat kebebasan (dk) = 42 dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan numerasi awal siswa pada kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian, kemampuan awal numerasi siswa berada pada kondisi yang relatif sama. Hasil *pre-test* ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sebanding, sehingga layak untuk dibandingkan pada tahap selanjutnya, yaitu pada hasil *post-test* untuk melihat pengaruh penggunaan media *Flash Card*.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample T-Test pada Pretest

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Posttest	Equal variances assumed	0,450	0,506	3,513	42	0,001	3,530	0,436	0,651	2,409
	Equal variances not assumed			3,527	41,999	0,001	1,530	0,434	0,655	2,405

Berdasarkan hasil, nilai signifikansi adalah $0,001 < 0,05$ sig.(2-tailed) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji t menunjukkan bahwa t hitung 3,513, sedangkan jika dibandingkan dengan t tabel dengan derajat kebebasan (dk) = 42 dan taraf signifikansi 5%. Adapun dari hasil yang didapatkan terdapat perbedaan penggunaan media pembelajaran *Flash Card* dan pembelajaran konvensional tanpa media yang ditinjau dari kemampuan numerasi siswa. Dari kedua pertimbangan yaitu melihat t hitung dan nilai signifikansi, maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Flash Card* di kelas eksperimen dengan pembelajaran tanpa media atau pembelajaran konvensional pada kelas kontrol yang ditinjau dari kemampuan numerasi siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan numerasi pada materi penjumlahan siswa kelas III SD yang menggunakan media *flash card* dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan konkret dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman konsep dasar pada siswa sekolah dasar.

Temuan tersebut didukung oleh penelitian (Maziyah & Zumrotun, 2024) yang menyebutkan bahwa penggunaan media *flash card* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa, terutama dalam membantu pemahaman konsep dasar melalui media visual yang konkret. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan tersebut, dimana penggunaan *flash card* dalam pembelajaran penjumlahan membantu siswa memahami konsep dengan lebih cepat melalui kombinasi antara stimulus visual dan aktivitas pengulangan yang terstruktur. Penggunaan media tersebut membuat siswa lebih berkonsentrasi, lebih aktif dalam pembelajaran, serta lebih mudah memahami dan mengingat materi dibandingkan metode konvensional. Hal ini membuktikan bahwa

media berbasis kartu sesuai digunakan bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret.

Secara teori, temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui perspektif teori pengolahan informasi dan konstruktivisme dalam pembelajaran. Dalam teori pengolahan informasi, proses belajar melibatkan tahapan penerimaan stimulus, pengkodean, penyimpanan dalam memori jangka panjang, serta pengambilan kembali informasi saat dibutuhkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media flash card sebagai representasi visual membantu memperkuat proses pengkodean melalui penyajian simbol angka dan langkah penyelesaian penjumlahan secara sistematis dan berulang. Hal ini sejalan dengan penelitian (Andini & Mubin, 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan flash card efektif mempercepat retensi informasi karena stimulus visual yang disajikan secara konsisten mampu memperkuat jejak memori siswa. Selain itu, temuan (Maronta et al., 2023) menegaskan bahwa media flash card, termasuk berbasis digital, mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas pengulangan dan pencocokan informasi yang terstruktur, sehingga memperdalam pemahaman konseptual siswa.

Berdasarkan pendekatan konstruktivisme, pengetahuan siswa dibentuk melalui aktivitas aktif dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Dalam penggunaan media flash card, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif melalui kegiatan membalik kartu, membaca soal, melakukan perhitungan, dan mencocokkan jawaban. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa dapat mengembangkan pemahaman prosedural secara bertahap, terutama pada konsep nilai tempat dan penjumlahan bersusun. Hal ini sejalan dengan penelitian (Krisdiana & Jamaludin, 2023) yang menemukan bahwa penggunaan flash card meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui peningkatan fokus dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Selanjutnya, (Lestari, 2021) juga melaporkan bahwa media flash card efektif meningkatkan kemampuan dasar melalui penyajian informasi yang konkret dan menarik. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada literasi membaca, prinsip visualisasi dan pengulangan yang digunakan memiliki mekanisme kognitif yang serupa dengan pembelajaran numerasi, yaitu memperkuat asosiasi antara simbol dan makna melalui latihan terstruktur. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa penggunaan flash card dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar secara lebih efektif.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian (Molina et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan flash card pada siswa Grade III secara signifikan meningkatkan performa matematika dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Penelitian tersebut menegaskan bahwa kombinasi pengulangan terstruktur, umpan balik langsung, serta keterlibatan aktif siswa menjadi faktor utama peningkatan hasil belajar. Selain itu, penelitian (Sihotang et al., 2024) juga membuktikan bahwa penggunaan flash card dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan literasi numerasi dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar secara signifikan. Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut, di mana siswa yang belajar menggunakan flash card memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa kelas III SD pada materi penjumlahan mengalami peningkatan yang signifikan setelah pembelajaran menggunakan media flash card. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana siswa yang belajar menggunakan flash card memperoleh hasil yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media flash card memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal penjumlahan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Nurkhotijah, 2024) yang menyatakan bahwa integrasi flash card dalam pembelajaran matematika efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan numerasi siswa kelas III.

Media flash card memudahkan siswa dalam memahami konsep penjumlahan secara konkret. Setiap kartu menampilkan soal penjumlahan pada sisi depan dalam rentang bilangan 1–100, sementara sisi belakang menunjukkan tahapan penyelesaian penjumlahan bersusun. Sistem bolak-balik ini membantu siswa memahami proses perhitungan secara berurutan, bukan sekadar melihat

hasil akhir. Dengan demikian, siswa dapat mengecek kembali jawabannya melalui langkah penyelesaian yang tersedia, sehingga mengurangi kesalahan dalam perhitungan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Sari, D. I & Parrohah, 2024) yang menekankan bahwa flash card efektif meningkatkan pemahaman prosedural melalui aktivitas belajar sambil bermain.

Melalui penggunaan kartu tersebut, siswa dilatih untuk menyelesaikan soal secara runtut mulai dari satuan hingga puluhan sesuai prosedur penjumlahan bersusun. Latihan yang dilakukan secara berulang membantu memperkuat pemahaman konsep nilai tempat dan meningkatkan ketelitian dalam proses menghitung. Oleh karena itu, kemampuan numerasi siswa berkembang tidak hanya pada aspek ketepatan jawaban, tetapi juga pada pemahaman prosedural, kecepatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan soal penjumlahan. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian internasional (Molina et al., 2025) yang menyatakan bahwa flash card meningkatkan akurasi dan efisiensi perhitungan melalui penguatan memori kerja dan latihan berulang.

Selama kegiatan pembelajaran, siswa di kelas eksperimen terlihat lebih aktif dan berpartisipasi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Penggunaan media flash card juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menjawab soal dan menyelesaikan latihan penjumlahan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dan konkret dapat mendukung perkembangan kemampuan numerasi pada tahap operasional konkret siswa sekolah dasar. Temuan ini juga didukung oleh penelitian (Sari, N. F. I & El-Yunusi, 2024) juga melaporkan bahwa flash card meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika dasar.

Meskipun penelitian ini menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi pada materi penjumlahan, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan desain penelitian yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas diperlukan untuk memperkuat generalisasi hasil penelitian serta menguji efektivitas flash card pada materi matematika lainnya.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flash card efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas III SD pada materi penjumlahan, khususnya dalam memahami konsep dasar serta meningkatkan ketepatan dalam melakukan operasi hitung. Dukungan hasil penelitian nasional maupun internasional menunjukkan bahwa media flash card memiliki validitas empiris yang kuat sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran flash card berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa kelas III sekolah dasar pada materi penjumlahan. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata nilai post-test pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, serta hasil uji Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan media flash card dan pembelajaran konvensional tanpa media.

Hasil uji pre-test menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan awal antara kedua kelas, sehingga dapat disimpulkan bahwa kondisi awal siswa berada pada tingkat yang relatif sama. Setelah perlakuan diberikan, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan numerasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media flash card efektif dalam membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara lebih konkret, sistematis, dan terarah.

Secara keseluruhan, media flash card tidak hanya meningkatkan ketepatan jawaban siswa, tetapi juga membantu dalam memahami langkah-langkah penyelesaian soal, meningkatkan ketelitian, serta menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media flash card dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar, khususnya pada materi penjumlahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih pada pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini khususnya pada pihak sekolah yang meluangkan waktu untuk memberikan informasi berkaitan dengan konteks dan tujuan penelitian. Kemudahan akses data yang disajikan memudahkan peneliti mengkonfirmasi dengan informan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpiana, M., & Muhtarom, T. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS V SD NEGERI 2 BUKIT INDAH. 09(Juni), 26–32.
- Andini, A. N., & Mubin, A. N. (2022). Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. 5(2), 145–153.
- Hasanah, N. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP KEMAMPUAN MEMBILANG PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SD N TULAN. Universitas Bina Bangsa Getsempena.
- Indriyani, T., Kurniawati, W., & Setiadi, H. W. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK TEKNIK MOUTH DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TUMBUHAN IPAS KELAS IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 350–361.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354.
- Lestari, E. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelas 1 SD Negeri 01 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 112–123.
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142–1161.
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2024). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Di Sdn 3 Karangaji. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 157–164.
- Molina, F. A., Medallo, R. B. S., & Baluyos, G. R. (2025). Enhancing Mathematical Performance in Grade 3 Pupils through Flashcards. *International Journal of Research and Innovation in Applied Science*, 10(11), 1438–1445.
- Ningsih, B., Istingsih, S., & Jiwandono, I. (2022). Pengaruh penggunaan media flash Card terhadap keterampilan membaca muatan materi bahasa indonesia. *Journal of Classroom Action Researc*, 4(3), hlm.130. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1924>
- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 60–68.
- Nurkhotijah, F. (2024). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dengan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi dan Hasil Belajar Pecahan pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Waluyorejo Tahun Ajaran 2023/2024.
- Nurlitawati, D. S., & Purnomo, H. (2023). Analisis kemampuan literasi numerasi siswa kelas 5 sd negeri tamansari 1. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(2), 216–227.
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 259–271.
- Sahrani, N. D., Nursyamsi, N., & Munir, N. P. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN JARIMATIKA BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KONSEP PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PADA SISWA KELAS 2 SDN 24 TEMMALEBBA. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 338–351.

- Sari, D. I., & Parrohah, P. (2024). Pendampingan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Media Mathematics Flashcards untuk Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 236–243.
- Sari, N. F. I., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PENJUMLAHAN DI SDN KEDONDONG 1 TULANGAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 154–161.
- Setiawan, L. A. (2020). Pengaruh media pembelajaran flash card terhadap hasil belajar materi bentuk rumah adat Kelas IV di MIN 1 Jombang. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Sihotang, A. I., Hasibuan, M. F., & Silaban, L. (2024). MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI DAN BERNALAR KRITIS MENGGUNAKAN MODEL TEO STAY TO STRAY (TSTS) BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 067241 MEDAN DENAI TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(03), 248–257.
- Wardany, E. P. K., & Rigianti, H. A. (2023). Pengaruh kinerja guru terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 250–261.
- WulanSari, A. (2025). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA KELAS IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 232–242.