

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media *Flash Card* dengan Strategi *Student Teams Achievement Division* (STAD) Pada Materi Bangun Datar Kelas V di Sekolah Dasar

Yeni Hartati*, Husniati, Rahmawati

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: yenihartati.edu@gmail.com

Article History

Received : December 18th, 2024

Revised : January 19th, 2025

Accepted : February 12th, 2025

Abstract: Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang berhasilnya pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran disertai strategi pembelajaran yang interaktif dapat menjadi kombinasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Matematika materi Bangun Datar pada kelas V menggunakan media *Flash Card* dengan strategi *Student Teams Achievement Division* (STAD). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis & Mc. Taggart yang melalui empat tahapan yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tulis, wawancara dan observasi pembelajaran. Penelitian dilakukan pada kelas V di SDN 20 Mataram. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah 80% peserta didik dapat mencapai nilai KKM 75. Hasil pra siklus menunjukkan dari 23 peserta didik hanya 8 yang memperoleh nilai di atas KKM dengan persentase 35%. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 20% dimana 14 peserta didik mendapat nilai di atas KKM dengan persentase 35% dan pada siklus II meningkat sebesar 32%, dimana 21 peserta didik mendapat nilai di atas KKM dengan persentase 87%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Flash Card* dengan strategi STAD berhasil meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi bangun datar kelas V di SDN 20 Mataram.

Keywords: *Flashcard*, Hasil Belajar Matematika, STAD

PENDAHULUAN

Pembelajaran mengacu pada istilah “belajar” dan “mengajar”. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi pada satu waktu, dan dapat terjadi tanpa guru, juga tidak selalu berkegiatan di dalam kelas. Mengajar yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru di kelas yang dimana pengajar menjelaskan materi, dan mengimplementasikan kurikulum. Tindakan yang diambil untuk membantu proses belajar disebut pembelajaran. Pembelajaran akan tercapai jika memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran, salah satunya yaitu menarik perhatian (Tsalsabila, dkk., 2024). Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mencapai hasil lebih dari sebelumnya. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk menambah informasi dan pengetahuan pada saat interaksi guru dan peserta didik di kelas (Lestari, 2021).

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibentuk oleh guru dalam mengembangkan sebuah kreativitas berfikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan dalam mengonstruksikan pengetahuan dan pengalaman baru pada muatan pelajaran matematika (Masitoh & Prabawanto, 2016); Yuniarti & Radia (2021). Pembelajaran matematika yang diberikan saat ini diharapkan dapat membekali peserta didik unruk memiliki keterampilan-keterampilan tertentu bagi kehidupan berikutnya (Yanda et al., 2019). Akan tetapi kenyataannya membuktikan banyaknya keluhan dari peserta didik mengenai pelajaran matematika yang begitu membosankan dan sukar karena pada sistem pembelajarannya sistem menghafal rumus-rumus. Dengan sistem yang membuat peserta didik merasa jenuh atau bosan pada mata pelajaran matematika. Pembelajaran Matematika semestinya dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan

kemampuan berfikir kritis, inovatif, kreatif, mandiri, serta memiliki kemampuan memecahkan masalah (Rulyansah & Wardana, 2020). Kecakapan matematika yang ditanamkan pada diri peserta didik merupakan peran dari mata pelajaran matematika untuk tercapainya sebuah kecakapan hidup yang ingin dicapai tentunya melalui kurikulum matematika. Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik mampu dan terampil dalam memahami konsep matematika secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

Hasil *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* menyatakan skor matematika pelajar Indonesia adalah 366 poin, menempatkan Indonesia pada peringkat ke-6 dari 8 negara ASEAN yang berpartisipasi. Skor ini juga berada jauh di bawah rata-rata negara anggota *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)*, yang berkisar antara 465-475 poin. Dengan skor tersebut, kemampuan matematika pelajar Indonesia berada pada level 1a, yang menunjukkan bahwa mereka umumnya hanya mampu menjawab pertanyaan dengan konteks sederhana dan belum mampu berpikir kreatif untuk merumuskan solusi dari masalah yang lebih kompleks. Begitu juga permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V di SDN 20 Mataram yang menunjukkan nilai matematika pada materi bangun datar masih banyak di bawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) dimana, dari 23 peserta didik 8 orang memperoleh nilai ulangan harian di atas selain itu memperoleh nilai di bawahnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas, kesulitan dalam memahami konsep ini disebabkan oleh minimnya media yang mendukung dan kurangnya fokus peserta didik karena metode pembelajaran yang kurang variatif dan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu strategi yang efektif adalah penerapan *Student Teams Achievement Division (STAD)* yang dipadukan dengan media *Flash Card*. *Flash Card Math* adalah sebuah permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar yang dirancang agar dapat meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingatan

dan pemahaman matematika siswa yang baik (Azhima et al., 2021). Strategi STAD menekankan kerja sama tim dan tanggung jawab individu, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Sementara itu, penggunaan media *Flash Card* membantu siswa dalam mengingat dan memahami konsep melalui visualisasi yang menarik. STAD yaitu jenis dari model kooperatif, dalam pembelajaran peserta didik berinteraksi satu sama lain untuk mendorong dan menolong antar sesama sehingga mempelajari materi dengan lebih baik. Peserta didik akan lebih bebas untuk berbicara mengenai sesuatu yang belum mereka mengerti bersama teman-temannya di kelas, yang juga dikenal sebagai bekerja kelompok atau bergotong royong (Rahmawati, 2024).

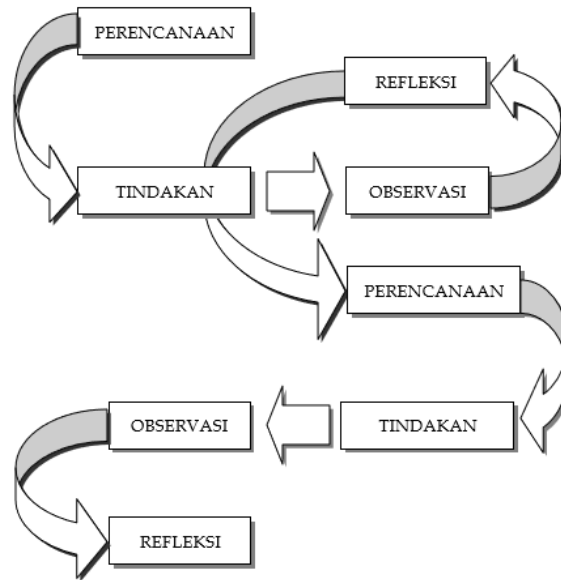
Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model STAD berbantuan media *Flash Card* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. (Isnaini et al., 2024) menemukan bahwa penggunaan model STAD dengan bantuan *Flash Card* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, Priatini dan Putra (2022) juga melaporkan bahwa penggunaan strategi STAD dengan media *Flash Card* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep tematik siswa SD. Berdasarkan analisis permasalahan yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa penggunaan media *Flash Card* dengan strategi STAD di dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena hal itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran *Flashcard* dengan *Student Teams Achievement Division (STAD)* Materi Bangun Datar Kelas V di Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindak Kelas adalah salah satu upaya untuk menelaah permasalahan atau kekurangan yang terjadi dan memperbaiki hasil pembelajaran sebelumnya (Handayani & Rukmana, 2020). Hasil refleksi dipakai untuk mengambil langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan penelitian. Penelitian

ini dirancang dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dan dilaksanakan dalam dua siklus.

Tiap siklus mencakup empat tahapan kegiatan penelitian, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Model Kemmis dan Mc Taggart (Muklas, 2024)

Tahap pertama adalah tahap perencanaan, dimana kegiatan yang dilakukan yakni melakukan kegiatan wawancara bersama guru kelas untuk memperoleh kondisi kelas dan kondisi peserta didik, lalu membuat perangkat ajar, dan menyiapkan media pembelajaran. Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan. Dimana kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di kelas sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. Tahap ketiga yakni tahap observasi. Dimana pada tahap ini yang dilakukan adalah mengamati perilaku dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Tahap keempat adalah tahap refleksi dimana pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah mencatat hasil observasi, mengevaluasi hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, mencatat kelebihan dan kekurangan sebagai rencana tindak lanjut pada siklus berikutnya hingga tujuan PTK dapat tercapai.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 20 Mataram dengan subyek penelitian adalah siswa kelas V dengan jumlah 23 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 15 perempuan. Sumber data penelitian ini berasal dari tes hasil belajar

matematika peserta didik pada materi bangun datar baik pada siklus pertama dan kedua. Selain itu, data juga berasal dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat yang menjadi observer. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil pengamatan selama proses tindakan siklus yakni melihat kelebihan dan kelemahan penggunaan media *Flash Card* dengan strategi *Student Teams Achievement Division* (STAD). Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil belajar peserta didik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika berbantuan media *Flash Card* dengan strategi *Student Teams Achievement Division* (STAD).

Analisis ini menggunakan statistik sederhana (Sugiyono, 2022), sebagai berikut:

- Untuk menghitung rata-rata pemahaman materi bangun datar digunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

Σx = Jumlah semua nilai peserta didik
 ΣxN = Jumlah peserta didik

- Untuk menghitung presentase pemahaman materi bangun datar digunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma T}{\Sigma N}$$

Keterangan:

P = Presentase pemahaman

Σx = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

Σxi = Jumlah peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan kegiatan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan kepada narasumber yaitu peserta didik

dan guru. Uraian di bawah ini menjelaskan mengenai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah peneliti lakukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Matematika menggunakan media *Flash Card* dengan strategi *Student Teams Achievement Division (STAD)* Materi Bangun Datar Kelas V di SDN 20 Mataram. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pra siklus. Hasil temuan pada siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi bangun datar yang mencapai persentase 82% dimana pada siklus I hanya 55%, dan pada siklus II hanya sebanyak 5% atau 2 dari 23 peserta didik yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM.

Tabel 1 Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pra Siklus

No	KKM	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Nilai	Presentase	Keterangan
1	75	>75	8	740	35%	Tuntas
2	75	<75	14	840	65%	Tidak Tuntas
Total			23	1.580	100%	-
Rata-Rata				68,6	68,6%	Rendah

Berdasarkan Tabel 1 di atas, maka hasil yang didapat pada pra siklus bahwa dari 23 peserta didik hanya 8 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM dengan presentase 35%, sedangkan 15 peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dengan presentase 65%. Total nilainya adalah 1.580 dengan rata-rata 68,6 dengan presentase 68,6% dengan keterangan nilai tergolong rendah. Berdasarkan data inilah diketahui rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi bangun datar dikarenakan minimnya penggunaan media dan variasi metode pembelajaran. Oleh karena itu peneliti berupaya melakukan tindakan sesuai perencanaan yang disusun dalam PTK menggunakan media pembelajaran *Flash Card* dengan *Student Team Achievement Division (STAD)*.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I di SDN 20 Mataram pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas V yang terdiri dari 23 peserta didik 8 laki-laki dan 15 perempuan.

Peneliti menggunakan empat tahapan proses pembelajaran yang dilakukan sistematis sesuai dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil pelaksanaan siklus I secara terperinci sebagai berikut:

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti memulainya dengan berdiskusi bersama guru kolaborator mengenai rancangan pembelajaran, kemudian menyusun beberapa instrumen penelitian yang akan digunakan dalam tindakan dengan penggunaan media *Flash Card* materi bangun datar. Perangkat dan instrumen yang dipersiapkan meliputi modul ajar, media *Flash Card*, soal pengetahuan, dan lembar observasi.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan, peneliti menyampaikan materi bangun datar. Tahap pelaksanaan diawali dengan salam, berdoa sebelum memulai pembelajaran, mengecek kehadiran peserta didik, mengkondisikan kesiapan

belajar peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran. pada kegiatan inti menjelaskan materi bangun datar dengan berbantuan *Flash Card* dengan strategi STAD yang diterapkan pada saat peserta didik mengerjakan LKPD. Setelah memberikan penjelasan, peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok untuk mengerjakan lembar kerja tentang ciri-ciri bangun datar. Peserta didik mengerjakan lembar kerja dengan bermain menggunakan *Flash Card*. Setelah selesai, peserta didik bersama kelompok mempresentasikan hasil kerjanya dan kelompok lain akan memberikan tanggapan dan peneliti juga memberikan penguatan jika diperlukan terhadap penyajian yang dilakukan. Ketika semua kelompok telah menyelesaikan presentasi, maka tahap akhir adalah peneliti bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini dan peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan materi yang belum jelas maupun belum dipahami, lalu kemudian pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

Tahap Observasi

Pada tahap ini peneliti mengamati keefektifan peserta didik serta peristiwa-peristiwa yang terjadi saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran sudah baik. Peserta didik antusias belajar dengan menggunakan *Flash Card* dibuktikan dengan peserta didik rebutan ingin menggunakan *Flash Card*. Peserta didik juga terlihat antusias mengerjakan lembar kerja yang

diberikan karena dilakukan secara berkelompok dan berbentuk permainan. Tetapi karena kartu yang digunakan hanya dua paket membuat peserta didik kurang kondusif karena berebut ingin mendapat giliran serta ada dua peserta didik yang terlihat biasa saja pada saat menyelesaikan lembar kerja maupun soal evaluasi dikarenakan dua peserta didik ini memiliki kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Satu peserta didik elum lancar membaca, berhitung, menulis dan satunya lagi selain masih belum lancar membaca, berhitung, dan menulis juga memiliki gangguan psikomotor (gemetar saat melakukan aktivitas) sehingga membuat mereka lebih lambat dalam belajar.

Tahap Refleksi

Pada tahap ini, yang dilakukan peneliti adalah mengadakan evaluasi dan refleksi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Diadakannya refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan selama proses yang telah dilakukan. Hal ini bertujuan untuk dapat dijadikan acuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran pada siklus berikutnya. Pada pembelajaran siklus I masih terdapat kekurangan sehingga pembelajaran belum optimal. Hal itu mengakibatkan hasil belajar peserta didik masih belum mencapai indikator keberhasilan 80%. Peserta didik yang tuntas hanya 14 orang dengan persentase 55% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 9 peserta didik dengan persentase 27%.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

No	KKM	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Nilai	Presentase	Keterangan
1	75	>75	14	1.265	55%	Tuntas
2	75	<75	9	630	27%	Tidak Tuntas
Total			23	1.895	100%	-
Rata-Rata				82.3	82,3%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 2 di atas, maka hasil yang didapat pada pembelajaran siklus I yakni dari 23 peserta didik 14 peserta didik mendapat nilai di atas KKM dengan presentase 55%, sedangkan 9 peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dengan presentase 27%. Total nilainya adalah 1.895 dengan rata-rata 8.3 dengan persentase 82.3% dengan keterangan nilai tergolong tinggi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan

pada siklus I masih belum optimal. Perolehan persentase ketuntasan belajar pada siklus I hanya 55%. Berdasarkan hasil tersebut indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti masih belum tercapai, dimana indikator yang ditetapkan peneliti sebesar 80%, artinya dari 23 peserta didik yang harus mendapat nilai di atas KKM adalah 18 orang. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelaksanaan tindakan siklus II.

Siklus II

Pada siklus II langkah-langkah yang ditempuh sama dengan langkah-langkah pada siklus I. Hal yang membedakan adalah tahap perencanaan dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I agar kekurangan yang terjadi pada siklus I tidak terjadi dan pembelajaran menjadi lebih optimal. Adapun pelaksanaan siklus II secara terperinci sebagai berikut:

Tahap Perencanaan

Perencanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada tahap I. Perbaikan yang dilakukan pada siklus I berdasarkan refleksi siklus I adalah peneliti membuat *Flash Card* minimal sesuai dengan jumlah kelompok yang akan dibentuk yakni berkisar 5-6 kelompok agar masing-masing kelompok dapat bekerja pada waktu yang bersamaan tanpa mengganggu temannya yang lain dan pembelajaran dapat lebih efisien dan optimal.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I dimana kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran diawali dengan salam, berdoa sebelum memulai pembelajaran, mengecek kehadiran peserta didik, mengkondisikan kesiapan belajar peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran. pada kegiatan inti menjelaskan materi bangun datar dengan berbantuan *Flash Card* dengan strategi STAD yang diterapkan pada saat peserta didik mengerjakan LKPD. Setelah memberikan penjelasan, peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok untuk mengerjakan lembar kerja tentang ciri-ciri bangun datar. Peserta didik mengerjakan lembar kerja dengan bermain menggunakan *Flash Card*. Setelah selesai, peserta didik bersama kelompok mempresentasikan hasil kerjanya lalu kelompok lain memberikan tanggapan dan peneliti juga memberikan penguatan jika diperlukan. Ketika semua

kelompok telah menyelesaikan presentas, maka tahap akhir adalah peneliti bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini dan peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan materi yang belum jelas maupun belum dipahami, lalu kemudian pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

Tahap Observasi

Pada tahap ini peneliti mengamati keefektifan peserta didik serta peristiwa-peristiwa yang terjadi saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran sudah baik. Peserta didik antusias belajar dengan menggunakan *Flash Card* dibuktikan dengan peserta didik rebutan ingin menggunakan *Flash Card*. Peserta didik juga terlihat antusias mengerjakan lembar kerja yang diberikan karena dilakukan secara berkelompok dan berbentuk permainan. Peserta didik juga belajar dengan kondusif karena tidak lagi harus menunggu giliran bermain karena *Flash Card* yang kurang karena mereka telah memegang *Flash Card* di kelompoknya masing-masing, serta dua peserta yang memiliki kesulitan dalam belajar telah diberikan asesmen yang berbeda dari temannya yang lain agar menyesuaikan sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Tahap Refleksi

Tahap refleksi siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti yakni sebesar 80%, dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 21 dari 23 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 4 orang. Perbaikan tindakan pada siklus II ini dapat dikatakan berhasil dan melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan, sehingga peneliti tidak memerlukan penelitian siklus berikutnya.

Tabel 3 Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

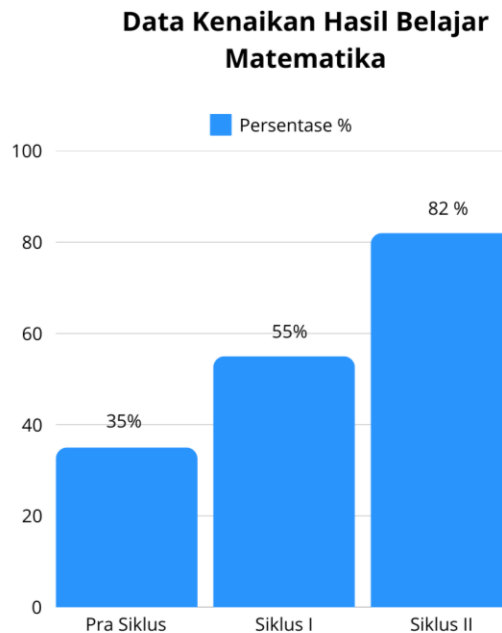
No	KKM	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Nilai	Presentase	Keterangan
1	75	>75	21	1.880	82%	Tuntas
2	75	<75	2	120	5%	Tidak Tuntas
Total			23	2.000	100%	-
Rata-Rata				87	87% %	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3 di atas, maka hasil yang didapat pada pembelajaran siklus II adalah dari 23 peserta didik 21 peserta didik mendapat nilai di atas KKM dengan presentase 82%, sedangkan 2 peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dengan presentase 5%. Total nilainya adalah 2.000 dengan rata-rata 87 dengan persentase 87% dengan keterangan nilai tergolong tinggi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus II belum dapat dikatakan optimal. Perolehan persentase

ketuntasan belajar pada siklus II juga telah mencapai 82% dari indikator 80%. Berdasarkan hasil tersebut maka indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti tercapai dan pembelajaran siklus berikutnya tidak perlu dilakukan.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah:



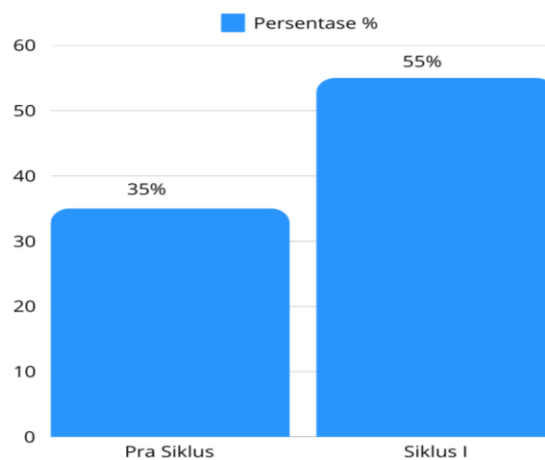
Gambar 2. Diagram hasil belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II

Dari data di atas dapat terlihat bahwa ada kenaikan dari pra siklus ke siklus I sebesar 20% dengan cara menghitung jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM lalu kemudian menghitung selisih persentase siklus I dengan pra siklus yakni $55\% - 35\% = 20\%$ tingkat kenaikan, begitu juga dengan kenaikan persentase dari siklus I ke siklus II dengan cara menghitung selisih dari siklus II dengan siklus I yakni $82\% - 55\% = 27\%$ kenaikan, sehingga total kenaikan persentase adalah sebanyak $20\% + 27\% = 47\%$.

Siklus I

Penggunaan media *Flash Card* dengan strategi *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada siklus I sepenuhnya masih belum berjalan dengan baik. Terdapat beberapa kekurangan yang membuat pembelajaran belum optimal. Hal ini menyebabkan masih terdapat beberapa peserta didik yang nilainya di bawah KKM sebesar 75.

Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dengan Siklus I



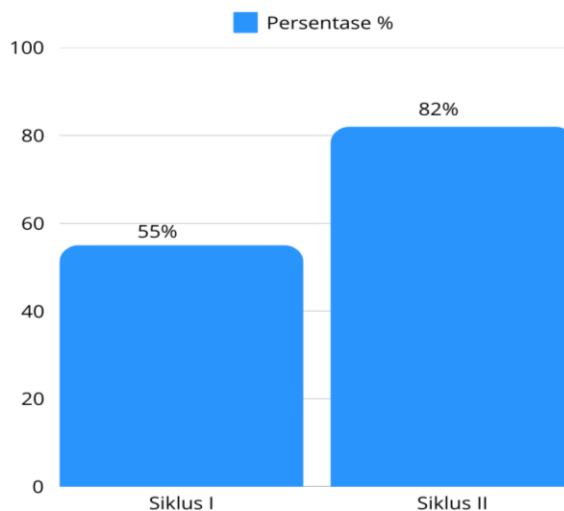
Gambar 3. Diagram hasil belajar pra siklus dan siklus I

Kenaikan ketuntasan belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I sebesar 20%. Perolehan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebanyak 14 orang yang mencapai KKM dengan persentase 55%, sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 9 orang dengan persentase 27%. Pencapaian yang telah dilakukan pada siklus I hanya sebesar 55% peserta didik yang mendapat

nilai di atas KKM yang artinya masih belum mencapai indikator ketercapaian yang ditetapkan peneliti yakni sebesar 80%. Berdasarkan hasil pada siklus I, maka pembelajaran perlu diperbaiki dan dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II

Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dengan Siklus II



Gambar 4. Diagram hasil belajar siklus I dan siklus II

Pada siklus II hasil ketuntasan belajar di kelas V mengalami peningkatan. Perolehan

ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II sebanyak 21 orang dengan persentase 82%,

sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 2 orang dengan persentase 5%.

Pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *Flash Card* dengan strategi *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada pelajaran Matematika materi bangun datar. Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan dinilai dari pelaksanaannya yang berlangsung dari tingkat dasar hingga pembelajaran ketuntasan. Pembelajaran matematika harus dikembangkan karena Matematika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Ellen Proborini, 2021). Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran), untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Resti, 2024).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, dengan penggunaan media pembelajaran siswa dapat termotivasi untuk belajar, meningkatkan perhatian peserta didik dalam prosels belajar mengajar sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, selain itu juga media pembelajaran merupakan segaa susatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar (Talizaro Tafono, 2028). Media *Flash Card* merupakan media pembelajaran sederhana yang digunakan dala proses pembelajaran. *Flash Card* termasuk media grafisdua dimensi. Media *Flash Card* memiliki ukuran panjang dan lebar khusus untuk memberikan informasi mengenai pesan-pesan pendidikan (Budi Febriyanto, 2019). *Flash Card* merupakan media edukatif dimana di dalamnya terdapat gambar, tulisan, symbol, dan ukurannya dapat disesuaikan. *Flash Card* ini berguna menjadi media belajar membaca dan juga mengenal bentuk benda ataupun matematika (Sri Wahyuni, 2020). *Flash Card* merupakan kartu yang berisikan gambar, teks, atau symbol yang berhubungan dengan materi pembelajaran (Komalasari, 2016).

Hal ini membuktikan bahwa peserta didik yang melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Flash Card* dengan strategi *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran Matematika materi bangun datar pada kelas V di SDN 20 Mataram. Oleh karena itu penelitian menggunakan media pembelajaran *Flash Card* dengan Strategi *Student Teams Achievement Division* (STAD) dinyatakan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelasV di SDN 20 Mataram karena mampu mencapai indikator keberhasilan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak II siklus di kelas V SDN 20 Mataram. penggunaan media *Flash Card* dengan strategi *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada materi bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Hasil penelitian menyatakan bahwa sebelum melakukan tindakan atau pra siklus, peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 8 orang dari 23 peserta didik dengan persentase 35%. Pada siklus I mengalami peningkatan dimana sebanyak 14 peserta didik mendapat nilai di atas KKM dengan persentase 55% dan pada siklus II sebanyak 21 peserta didik mendapat nilai di atas KKM dengan persentase 82%. Oleh karena itu penelitian telah memenuhi inikator keberhasilan dari 80% sehingga penggunaan media *Flash Card* dengan strategi *Student Teams Achievement Division* (STAD) berhasil untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi bangun datar di kelas V SDN 20 Mataram.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu guru serta peserta didik di SDN 20 Mataram atas bantuan, bimbingan, kerjsamanya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar dan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing dan guru pamong yang bersedia memberikan bimbingan serta dukungan

hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan media flashcard untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008-2016.
- Budi Febriyanto, A. Y. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3, 108–116.
- Ellen Proborini (2021). Evaluasi Pembelajaran Matematika Secara Daring Pada Siswa Kelas Vi Sd Karangturi. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 2.
- Isnaini, R., Idris, S., Fatmi, N., Ginting, F. W., Sakdiah, H., & Muliani, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Students Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan *Flashcard* Terhadap Minat Dan Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Relativitas: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 7(1), 34-39.
- Komalasari, K. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 1, 237–246.
- Masitoh, I., & Prabawanto, S. (2016). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Eksploratif. *Eduhumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(2), 186. <https://doi.org/10.17509/Eh.V7i2.2709>
- Muklas, M. M., Desa, Z. A. M., Khalid, K. A., & Jisin, S. M. (2024). PINE-ZODIAC: Methods of Mastering Ray Diagrams for Convex Lens Among Students of Kolej Vokasional Seri Manjung. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities*, 9(1), 13-23.
- OECD (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.
- Priatini, L., & Putra, L. V. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Flashcard KASEP (Kartu Pemahaman Konsep) terhadap Pemahaman Konsep Tematik Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2838–2846. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8171>
- Rahmawati, I., & Salamah, U. (2024). Analisis Implementasi Model Kooperatif tipe STAD dalam Peningkatan Motivasi Belajar Kelas 3. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(3), 230-237.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157.
- Shindy Lestari (2021). Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 5, 141–155.
- Sri Wahyuni (2020). Penerapan MediaFlash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4, 9–16.
- Sugiyono (2022). Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Talizaro Tafonao (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2, 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tsalsabila, S. N., Aliyyah, R. R., Gunadi, G., & Subasman, I. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Flash Card Materi Bangun Ruang Kelas VI Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 36–52.
- Yanda, K. O., Jumroh, J., & Octaria, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(1), 58. <https://doi.org/10.31851/Indiktika.V2i1.3428>

Yuniarti, A., & Radia, E. H. (2021). Development Of Comic Mathematics Teaching Materials on Flat Building Material to Increase Reading Interest in Class Iv Elementary School Students. *Journal Of Education Technology*, 4(4), 415.
<https://doi.org/10.23887/Jet.V4i4.30034>