

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS III

THE EFFECTIVENESS OF USING VISUAL AUDIO BAED *FLASH CARD* MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS III MATHEMATICS

DITA ANANDA¹, WULAN SUTRIYANI²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, UNISNU Jepara
Jalan Taman Siswa Pekeng, Tahunan, Kab Jepara, Jawa Tengah, 59427, Jepara.
Email: ¹201330000588@unisnu.ac.id, ²sutriyani.wulan@unisnu.ac.id

Abstrak

Pada penelitian ini memiliki tujuan dapat mengetahui efektifitas penggunaan media flash card berbasis audio visual terhadap hasil belajar matematika kelas III di SD Negeri 2 Suksono. Penelitian menggunakan desain one test pretest dan posttest sebagai bagian dari metodologi pre eksperimen kuantitatif. Penelitian kelas III ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sukosono. Pengujian prasyarat, pengujian hipotesis, dan pengujian instrumen data secara mendalam merupakan beberapa metode yang digunakan dalam analisis data. Pretest dan posttest adalah penggunaan instrumen sebagai pengumpulan data. Menurut hasil penelitian, terdapat variasi hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual flash card. Nilai rata-rata berubah dari 77,93 menjadi 91,21. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,567 > 2,051$ merupakan hasil nilai sig (2-tailed) (0,000) (0,05), nilai $t_{hitung} = 5,567$, dan nilai $t_{tabel} = 2,05$. Bahwa penggunaan media *flash card* berbasis audio visual efektif meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas III SD Negeri 2 Sukosono dan adanya peningkatan nilai sesudah penggunaan media *flash card* berbasis audio visual.

Kata kunci: *Flash Card, Audio Visual, Hasil Belajar*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using audio-visual based flash card media on the results of learning mathematics in grade III at SD Negeri 2 Suksono. The study used one test pretest and posttest design as part of the quantitative pre-experimental methodology. This class III research was carried out at SD Negeri 2 Sukosono. Prerequisite testing, hypothesis testing, and in-depth testing of data instruments are some of the methods used in data analysis. Pretest and posttest are the use of instruments as data collection. According to the results of the study, there are variations in learning outcomes before and after the use of flash card audio-visual media. The average score changed from 77.93 to 91.21. Then $t_{count} > t_{table}$ or $5.567 > 2.051$ is the result of the sig (2-tailed) value (0.000) (0.05), $t_{calculate}$ value = 5.567, and table t value = 2.05. That the use of audio-visual based flash card media is effective in improving mathematics learning outcomes of roving material and flat area in grade III students of SD Negeri 2 Sukosono and there is an increase in value after the use of audio-visual based flash card media.

Key Words: *Flash Card, Audio Visual, Learning Outcomes*

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam perkembangan individu dan masyarakat. Merupakan mata pelajaran yang menjadi pijakan utama dalam pendidikan yaitu matematika. Kemampuan dalam Matematika tidak hanya penting untuk pengembangan kemampuan berpikir logis, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan pada kesuksesan akademik dan karir seseorang. Meskipun begitu, sejumlah siswa sering menghadapi kesulitan memahami dan meraih hasil belajar yang memadai dalam Matematika. Matematika adalah pelajaran fundamental yang memainkan peran penting suatu pendidikan[1]. Kemampuan dalam Matematika tidak hanya diperlukan untuk perkembangan

keterampilan berpikir logis, tetapi juga menjadi dasar bagi berbagai disiplin ilmu dan karir di masa depan. Sehingga, pemahaman konsep matematika begitu kuat sangat penting, terutama di tingkat pendidikan dasar [2]. Menurut Jerome Bruner adalah seorang ahli psikologi dan pendidikan yang memainkan peran penting dalam pengembangan teori pembelajaran matematika. Ia menekankan pentingnya memahami konsep matematika secara konkrit sebelum mengembangkan pemahaman abstrak. Konsep "penyajian bertingkat" oleh Bruner menunjukkan bahwa materi matematika harus diajarkan secara progresif, mulai dari pengalaman konkret hingga representasi simbolik [3]. Selain itu, Jean Piaget yang juga merupakan seorang ahli psikologi perkembangan yang dikenal karena teorinya tentang tahap perkembangan kognitif anak. Dalam konteks matematika, Piaget menekankan bahwa anak-anak mengalami tahap-tahap perkembangan kognitif tertentu yang memengaruhi cara mereka memahami konsep matematika. Sehingga, pendekatan pembelajaran matematika perlu disesuaikan perkembangan kognitif siswa [4].

Upaya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Matematika, banyak pendidik dan peneliti telah mencari metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Pendekatan yang semakin populer adalah penggunaan media *flash card* berbasis audio visual. Media ini menggabungkan elemen visual dan audio dalam presentasi materi pelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan menarik. Pembelajaran matematika berbasis audio visual adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen visual dan audio untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep matematika. Pendekatan ini melibatkan penggunaan berbagai alat dan media, seperti video pembelajaran, gambar, grafik, animasi, dan suara, guna mempermudah siswa memahami dan menguasai konsep matematika. Pembelajaran matematika berbasis audio visual merupakan metode yang efektif untuk menolong siswa memahami matematika lebih baik, terutama ketika digunakan dengan cermat dan sesuai dengan kurikulum. Ini juga mendukung pendekatan yang lebih inklusif dalam pembelajaran matematika, memungkinkan berbagai jenis siswa untuk berhasil dalam mata pelajaran yang sering dianggap sulit.

Anisa mengklaim penggunaan media pendidikan dapat memberikan pengalaman pendidikan yang luar biasa kepada siswa [5]. Dalam era teknologi informasi yang terus berkembang, media mempunyai posisi semakin berharga dalam pendidikan. Penggunaan media dalam pembelajaran telah menjadi fokus utama sebagai alat untuk menjelaskan konsep, mengilustrasikan materi, dan membuat pembelajaran lebih menarik. Namun, sejauh mana media *flashcard* ini efektif jika dipakaimeningkatkan pemahaman dan hasil belajar Matematika masih perlu diinvestigasi lebih lanjut [6]. Dalam sektor pendidikan, media *flash card* berbasis audio visual telah menjadi alat yang semakin populer. Penggunaannya mencakup berbagai mata pelajaran dan tingkatan pendidikan. Dalam konteks ini, perhatian khusus telah diberikan pada potensi media ini untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar. Media *flash card* berbasis audio visual menghadirkan pendekatan yang menyajikan informasi dengan cara yang mudah dipahami serta lebih menarik. Melalui elemen visual yang kuat, media ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep kompleks dengan lebih jelas. Sementara itu, elemen audio memberikan dimensi pendengaran yang memperkaya pengalaman belajar. Namun, penting untuk melakukan penelitian yang mendalam untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan *flash card* dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Flashcard yakni kartu bergambar yang salah satu jenis media visual. Alasan mengapa kartu ini disebut *flash card* adalah karena anak-anak dapat menggunakannya dengan menampilkan informasi di dalamnya secara cepat. Seperti yang diungkapkan oleh Mansyur [7], Glenn Doman, seorang ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania, menemukan *flashcard* berpendapat bahwa kartu bergambar yang ditempelkan kata-kata. Menurut Doman, anak-anak dimaksudkan untuk melihat kartu dan membacanya dengan cepat. Lebih lanjut, Asyhar menyatakan dalam Asmodilasti & Suparno [8], *flashcard* yaitu bentuk media pembelajaran visual bermanfaat dalam penyampaian pesan serta bisa dipakai untuk menggambarkan fakta dengan menggunakan simbol, kata, dan angka. Selain itu, Rejeki dkk., menyebutkan keunggulan *flashcard* sebagai berikut: (a) bentuk yang kecil membuatnya mudah dibawa-bawa; (b) praktis untuk dibuat dan digunakan, memungkinkan anak-anak belajar secara efektif dengannya; (c) kartunya menarik sehingga mudah diingat, sederhana, berisi huruf atau angka, dan mendorong otak untuk menyimpan informasi lebih lama; dan (d) begitu menyenangkan dipakai untuk alat pembelajaran. Keunggulan lain dari media *flash card* menurut Pradana dan Gerhani adalah menggunakan media *flashcard* pada proses pembelajaran mempunyai manfaat agar kegiatan pembelajaran menjadi rasional, efektif, menarik, dan membuat siswa senang [9]. Dari sebagian penafsiran diatas bisa disimpulkan kalau *flash card* adalah wujud

media edukatif berbentuk kartu dan lukisan serta kata dengan ukuran yang dapat dicocokkan dengan anak didik yang dialami serta buat memperolehnya dapat membuat sendiri ataupun memakai yang telah jadi. Selain menumbuhkan rasa senang yang dapat memudahkan penyelesaian masalah, *flash card* diharapkan bisa meningkatkan interaksi, minat siswa terhadap kelas matematika. Karenanya, media tersebut diharapkan mampu membuat hasil belajar matematika siswa menjadi meningkat [10].

Kompetensi dasar matematika untuk kelas III dalam materi bangun datar yang kaitannya dengan materi keliling dan luas bangun datar biasanya melibatkan pemahaman dasar perhitungan keliling dan luas berbagai jenis bangun datar [11]. Penting untuk memastikan bahwa siswa memahami konsep dasar ini dan mampu mengaplikasikannya dalam berbagai situasi. Ini bisa dilakukan melalui pembelajaran yang interaktif, contoh nyata, dan latihan-latihan yang relevan dengan materi tersebut.

Problematika pada saat ini tidak sedikit siswa menyangka matematikamata pelajaran yang susah, matematika dikira selaku pelajaran susah sebab karakter matematika yang bertabiat abstrak, valid, analitis serta penuh dengan ikon dan metode yang membingungkan [12]. Inti dari pembelajaran matematika merupakan pemahaman, siswa wajib memahami keahlian pokok ialah keahlian menguasai rancangan guna menggapai pembelajaran matematika yang substansial. Cara pembelajaran pada pelajaran matematika wajib memakai media yang gampang diperoleh, murah dan berdaya guna dengan situasi saat ini buat memudahkan guru dalam mengantarkan materi pembelajaran. salah satu alat yang mensupport cara pembelajaran ialah dengan memakai media *flash card* berbasis audio visual alhasil hasil belajar jauh lebih maksimal [13].

Hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Sukosono kepada guru yang mengajar dikelas III melaporkan kalau salah satu kasus yang terjalin ialah kesusahan siswa saat pembelajaran matematika dalam menguasai materi bangun datar paling utama dalam rumus keliling dan luas bangun datar, sepanjang cara belajar, pendidik dalam penyampaian materi cuma sedikit dimana guru mengarah membagikan kewajiban dan cuma audio saja tidak hanya itu eksploitasi tata cara serta alat yang dipakai kurang inovatif alhasil suasana pembelajaran jadi kurang maksimum. Perihal itu berakibat pada uraian anak didik maka hasil belajar pada materi bangun datar rendah, sebab siswa merasa jenuh. Sehingga dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik serta inovatif guna tingkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar khususnya keliling serta luas bangun datar alhasil hasil belajar siswa dapat meningkat. Bersumber pada paparan permasalahan diatas, peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul "Efektifitas Penggunaan Media *Flash Card* Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III". Dengan merujuk pada pendahuluan di atas, maka tujuan dari penggunaan media *flash card* berbasis audio visual ini merupakan: Untuk mengetahui keefektifitasan pemakaian media *flash card* berbasis audio visual, serta bagaimana hasil belajar sebelum dan setelah memakai media *flash card* berbasis audio visual.

Metode Penelitian

Metode dipergunakan pada penelitian ini ialah kuantitatif *preekperiment* dengan *desainone team pretest posttest*, menyelidiki bagaimana strategi yang berbeda mempengaruhi orang yang berbeda dalam keadaan yang terkendali, para peneliti menggunakan pendekatan *eksperimental* untuk penelitian ini. [14]. *Pre ekperiment*, sebuah desain penelitian *eksperimental* yang secara teori hanya menggunakan satu kelompok, adalah bentuk penelitian *eksperimental* yang digunakan. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada kelompok kontrol dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian pendahuluan tidak mengikuti standar penelitian *eksperimental* yang sebenarnya. Suatu bentuk penelitian pra-eksperimental yang disebut desain *One Testpretest posttest* meliputi pemberian *pretest* dan *posttest* sebelum perlakuan. Dengan cara membandingkan hasil dengan keadaan sebelum perlakuan, hasil perlakuan dapat dipastikan dengan lebih akurat. Dua kategori variable berbeda digunakan penelitian ini: variabel independen dan variabel lampiran. Variable terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Sukosono, sedangkan variabel bebasnya adalah penggunaan media *flahs card* berbasis audio visual..

Instrumen *pretest* dan *posttest* pilihan ganda dipergunakan dalam penelitian ini. Sebelumnya pertanyaan telah dianalisis menggunakan validitas dan reliabilitas sebelum disajikan. Media *flashcard* dengan komponen audio visual akan digunakan untuk mengajarkan mata pelajaran dan menilai tujuan pembelajaran siswa. Padapenelitian menggunakan observasi, tes, treatment sebagai metode pengumpulan data. Data yang terkumpul selanjutnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas, dan terakhir dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t (*one group pretest posttest*). Data dianalisis menggunakan perangkat lunak IBM SPSS. Perbedaan skor sebelum dan sesudah penggunaan media

flash card berbasis audio visual pada kelas matematika mengenai luas dan keliling bangun datar dibandingkan untuk melakukan analisis. Kemudian, skor sebelum penerapan media *flash card* berbasis audio visual dibagi dengan skor setelah penggunaan media *flash card* berbasis audio visual untuk bisa mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Sukosono.

Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Sudjana dalam Sutrisno, hasil belajar yaitu manfaat dari proses belajar yang diukur dari tes sudah dirancang dengan secara seksama, bagus berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes kegiatan atau tindakan [15]. Hasil belajar merupakan pencapaian dan upaya nyata yang ditunjukkan oleh siswa dalam berbagai bentuk yang ditujukan untuk menyesuaikan tugas belajar. Ini berarti bahwa upaya merupakan indikator motivasi, dan hasil belajar dipengaruhi oleh seberapa keras usaha seorang anak. Sejalan dengan hal tersebut, Keterampilan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan kegiatan belajar disebut dengan hasil belajar. Seorang pelajar adalah seseorang yang melalui proses untuk mengubah perilakunya dengan cara yang relatif permanen. Keterampilan yang dimiliki siswa setelah pengalaman pendidikannya dikenal sebagai hasil belajar [16].

Berdasarkan hasil eksperimen dan tes di SD Negeri 2 Sukosono kelas III mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* berbasis audio visual mempunyai keefektifan yang sangat besar dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat melalui uji prasyarat normalitas sudah dilakukan. Uji prasyarat normalitas diperoleh dari kegiatan *pretest* dan *posttest*. Pada rumus uji *Kolmogorov-Smirnov* dari program aplikasi IBM SPSS digunakan untuk uji normalitas data. Data yang dihasilkan dikatakan berdistribusi normal karena nilai probabilitas dihasilkan rumus ini lebih besar dari 0,05. Pada percobaan ini diperoleh hasil uji normalitas $0,2000 > 0,05$. Apalagi jika nilai signifikannya $>$ dari 0,05 maka data dianggap homogen. Hasil uji homogenitas percobaan sebesar $0,787 > 0,05$ menunjukkan sebaran data homogen.

Rata-rata *pretest* dan *posttest* pembelajaran matematika dengan penggunaan media pembelajaran audio visual *flash card* dibandingkan secara statistik. Hasil pendidikan yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Sukosono disajikan di bawah ini. Dengan standar deviasi sebesar 9,341, nilai *pretest* sebesar 77,93, dan nilai *posttest* sebesar 91,21, dengan standar deviasi sebesar 1,911. Diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS IBM seperti terlihat di tabel 1.

Tabel 1. *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum diberi perlakuan	77.93	28	9.341	1.765
	Setelah diberi perlakuan	91.21	28	10.112	1.911

Berdasarkan tabel.1 dikatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media *flash card* berbasis audio visual dapat mengetahui perbedaan hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar yang diperoleh dari hasil 77,93 menjadi 91,21. Kemudian pada standar deviasi atau penyimpangan baku menunjukkan skor 10.11 setelah diberi perlakuan dan sebesar 9,34 sebelum diberi perlakuan. Kolom standart error mean digunakan untuk mengatur data yang digunakan untuk mengestimasi besarnya rata-rata populasi yang diberikan dari sampel. Dari standar nilai eror tersebut maka besarnya skor rata-rata populasi dapat diperkirakan sebesar 1,911 setelah diberikan perlakuan, dan untuk skor sebelum diberikan perlakuan sebesar 1,765. Hal ini berguna untuk melihat adanya perbedaan rata-rata antara kedua perlakuan tersebut, jadi adanya perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Menurut Sudjana dalam Sutrisno, hasil belajar adalah manfaat atau akibat dari proses belajar yang diukur dari tes sudah dirancang dengan secara seksama, bagus berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes kegiatan atau tindakan. Hasil belajar merupakan pencapaian dan upaya nyata yang ditunjukkan oleh siswa dalam berbagai bentuk yang ditujukan untuk menyesuaikan tugas belajar. Menurut Wulan Sutriyana, hasil belajar dijabarkan melalui bentuk huruf, angka, simbol atau tulisan yang memperlihatkan kualitas kegiatan seorang dalam dari kegiatan tertentu merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan aktivitas belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, atau ketiganya. Jika siswa memenuhi maksud dan tujuan belajarnya, maka ia dianggap berhasil [17]. Ini berarti bahwa upaya merupakan indikator motivasi, dan hasil belajar dipengaruhi oleh seberapa keras usaha seorang anak. Berdasarkan hasil hitung uji *paired sampel test* yang telah peneliti lakukan berikut tabel keterangannya:

Tabel 2. uji *paired sample test*

	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2tailed)
				Lower	Upper			
1 Pair Pretest- Posttest	- 13.2286	12.628	2.387	- 18.182	-8389	- 5.567	27	.000

Tabel 2. *Paired sample test* Berdasarkan uji di atas, penggunaan media mendapat skor 0,000. Dengan demikian, media pendidikan mempengaruhi seberapa baik siswa belajar. Hal ini menunjukkan bahwa skor yang diperoleh sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan menggunakan media flash card berbasis audio visual berbeda secara signifikan. Hal ini membawa kita pada kesimpulan bahwa siswa kelas III SD Negeri 2 Sukosono dapat belajar matematika lebih efektif dengan menggunakan materi pembelajaran audio visual *flash card*. Pemanfaatan sumber belajar mempengaruhi pencapaian hasil yang diinginkan. Pemanfaatan sumber belajar mempengaruhi pencapaian hasil yang diinginkan. $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,567 > 2,051$ merupakan hasil dari nilai sig (2-tailed) (0,000) (0,05), nilai $t_{hitung} = 5,567$, dan nilai $t_{tabel} = 2,051$. Menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Sukosono pada materi keliling dan luas bangun datar dapat dilakukan melalui penggunaan *flash card* berbasis audio visual.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media audio visual *flash card* merupakan alat peraga yang berguna untuk meningkatkan tujuan pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 2 Sukosono. Karena dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode lain memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik pada materi “keliling dan luas bangun datar”. Kesimpulan: Pada siswa kelas III SD Negeri 2 Sukosono penggunaan media *flash card* berbasis audio visual efektif meningkatkan hasil belajar matematika tentang keliling dan luas suatu data, serta terdapat peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *flash card* berbasis audio visual.



Gambar 1. Penggunaan Media *Flash Card* Berbasis Audio Visual Bersama Siswa Kelas III SD Negeri 2 Sukosono

Pembahasan

Pengujian terhadap distribusi hasil belajar bertujuan mengetahui seberapa baik siswa belajar matematika menggunakan media *flash card* berbasis audio visual, sesudah pembelajaran dengan mempergunakan media *flash card* berbasis audio visual pengaruh pada hasil belajar matematika keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas III SD Negeri 2 Sukosono. Pengukuran hasil belajar melalui soal *pretest* dan soal *posttest*. Dalam tahap *pretest* masih ada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sehingga hasil belajar siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* berbasis audio visual masih rendah. Sementara itu, pada tahapan *posttest* tidak ada siswa nilainya di bawah KKM dan sebanyak seluruh siswa yang mendapat nilai di atas KKM sehingga hasil belajar siswa membaik setelah belajar dengan media *flash card* berbasis audio visual.

Adapun akan mencapai hasil pelajaran yang baik jika pendekatan pembelajaran Anda efektif. Guru dapat mengetahui melalui suatu tahapan evaluasi hasil belajar, seberapa jauh siswa berhasil mencapai sasaran pembelajaran yang ditargetkan melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang dikemukakan Sudjana dalam Sutrisno merupakan sebuah hasil melalui kegiatan pembelajaran siswa dengan waktu belajar ditentukan. Berikut ini adalah unsur-unsur yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa: Adapun variabel internal meliputi (1) Penerimaan siswa terhadap materi pelajaran dapat dipengaruhi oleh unsur fisiologis dan kondisi fisik antara lain kesehatan yang stabil (2) Aspek psikologis, peserta didik memiliki profil psikologis yang unik, yang meliputi IQ, perhatian, minat, bakat, motivasi, motivasi, kognisi, kemampuan penalaran. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. (3) Kebiasaan belajar, yang berarti bagaimana siswa belajar secara konsisten. Faktor Eksternal antara lain (1) Unsur lingkungan, yang meliputi lingkungan sosial dan fisik, termasuk dalam kategori faktor eksternal. (2) Faktor instrumen unsur-unsur yang ada dan digunakan sejalan dengan hasil belajar yang diinginkan.

Pembelajaran menggunakan media *flash card* berbasis audio visual telah dibuktikan bahwa, ada perubahan pada hasil belajar siswa. Hal ini ditekankan oleh penelitian ND Rosidah, R Ritonga yang berjudul "*The Attempts To Improved Beginning Reading Skills Using Audiovisual Flash Card Media At Primary School*" menunjukkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran *flash card* audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai pelajaran, seperti matematika [18]. Sehingga, media *flash card* berbasis audio visual merupakan media yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengalami peningkatan nilai setelah menggunakan media *flash card* berbasis audio visual. Telah dibuktikan bahwa paradigma mencapai hasil belajar yang lebih baik untuk siswa kelas III di SD Negeri 2 Sukosono. Siswa kemudian menjadi bersemangat dan senang ketika menyadari kemudian bahwa nilai hasil belajar dapat dicapai dengan baik dan media *flash card* berbasis audio visual memberikan dampak kepada hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Sukosono, sehingga menjadi media yang cocok digunakan saat pembelajaran di kelas untuk mewujudkan hasil belajar. Terlihat bahwa pembelajaran dengan bantuan media *flash card* berbasis audio visual mengalami kenaikan terhadap hasil belajar, dan terlihat jika media *flash card* berbasis audio visual efektif meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar siswa kelas III SD

Negeri 2 Sukosono dan mengalami peningkatan nilai sesudah menggunakan media *flash card* berbasis audio visual.



Gambar 2. Media *Falsh card* Berbasis Audio Visual

Kesimpulan

Media *flash card* adanya peningkatan hasil belajar “materi keliling dan luas bangun datar”. Jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional, hal ini, disimpulkan bahwa penerapan media *flash card* dalam materi keliling dan luas bangun dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data dan temuan penelitian, tes hasil belajar mempunyai rata-rata skor pretest sebesar 77,93 dan rata-rata skor posttest sebesar 91,21. Hasil ini menunjukkan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media, siswa yang belajar dengan paradigma pembelajaran media *flash card* berbasis audio visual mencapai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dibandingkan siswa yang tidak mempergunakan media, siswa belajar dengan paradigma pembelajaran media *flash card* berbasis audio visual mencapai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi. Selain itu, perhitungan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan kartu flash card berbasis audio visual telah mengalami kemajuan dan memberikan efek positif. Hasil belajar keliling dan luas siswa kelas III SD Negeri 2 Sukosono maka demikian dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *flash card* berbasis audio visual, terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut.

Daftar Pustaka

- [1]Daimmah, U. S., & Suparni. (2023). Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka dalam Mempersiapkan Peserta Didik di Era Society 5.0. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, Vol. 4 No. 2, 131-139. doi:<https://doi.org/10.36655/sepren.v4i1>
- [2]Suhadri, Marzuki, & Negara, H. R. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MTs Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, Vol. 3 No. 1, 93-104. doi:10.37058/jarme.v3i1.2440
- [3]Riyanti, A. G. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Flashcard. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Diambil kembali dari <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/13480/13027>
- [4]Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran* (1 ed.). (S. S. Sirate, Penyunt.) Jakarta: Prenadamedia Group.

- [5]Hatip, A., & Seiawan, W. (2021). Teori Kognitif Bruner dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5 No. 2, 87-97. doi:<http://dx.doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- [6]Fahma, M. A., & Purwaningrum, J. P. (2021). Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *MUST:Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, Vol. 6 No. 1, 31-42. doi:<http://doi.org/10.30651/must.v6i1.6966>
- [7]Mansyur, U. (2018). Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. doi:[10.31227/osf.io/fyr8g](https://doi.org/10.31227/osf.io/fyr8g)
- [8]Amodilasti, A., & Suparno. (2018). Effectiveness of Flashcard in Improving Cognitive Ability of 5-6 Year Old Students. *Advance in Social Science, Education and Humanities Research*, 249. doi:<https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.16>
- [9]Rejeki, H. I., & Dkk. (2018). Improving The Quality of Science Learning Through Mind Mapping Model with Flashcard. *International Conference on Science and Education and Technology*, 247. doi:<https://doi.org/https://doi.org/10.2991/iset-18.2018.47>
- [10]Pradana , P. H., & Gerhani , F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction*, Vol. 2 No. 1. doi:<https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- [11]Damayanti, R., Hawa, S., & Hasmalena. (2018). Pemahaman Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika Keliling Luas Persegi dan Persegi Panjang Melalui Penggunaan Alat Peraga Konkret di SD Negeri 2 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, Vol. 5 No. 2, 125-131. Diambil kembali dari <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/download/8267/4302>
- [12]Munthe, A. P. (2018). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flash Card Pada Pelajaran Membaca Permulaan. *JDP*, 11(3), 210-228. doi:<https://doi.org/10.51212/jdp.v11i3.892>
- [13]Safitri, R. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1). doi:<http://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- [14] Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methode)*. Alfabeta.
- [15]Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran* . Ahli Media Press.
- [16]Nugraha, S. A., & Dkk. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276. doi:<https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>
- [17]Sutriyani, Wulan, Putri, A. V. E., Keminah. Peran Media Interaktif Pada Materi Matematika SD Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 36. <https://doi.org/10.54367/cartesius.v6i1>
- [18]Rosida, N., & Ritonga, R. (2023). The Attempts To Improve Beginning Reading Skills Using AudioVisual Flashcard Media At Primary School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 606-614. doi:<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1490>