

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA *FLASHCARD*

EFFORT TO INCREASE LEARNING RESULT MATHEMATICS BY USING FLASHCARD MEDIA

Oleh: Anisa Gina Riyanti, PSD/PGSD, anisaginal@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan melalui media *flashcard* pada siswa kelas III SDN Banaran Cangkringan Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2017/2018. Subjek penelitian ini sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III SD Negeri Banaran. Sebelum adanya tindakan, nilai rata-rata siswa hanya 57 dengan persentase ketuntasan hanya 10%. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa menjadi 74 dengan persentase ketuntasan mencapai 65%. Pada siklus II, rata-rata nilai siswa menjadi 82 dan persentase ketuntasan mencapai 95%.

Kata kunci: Media *Flashcard*, Hasil Belajar Matematika

Abstract

This research aims at increasing learning results mathematics on fractions material by using the flashcard media on the students of third grade SDN Banaran Cangkringan Sleman. This was a classroom action research. This research was conducted in second semester in academic year 2017/2018. Subjects of this research were 20 people. Data collection techniques were test, observation and documentation. Data analysis techniques used qualitative and quantitative. The results show that there is an increase learning results mathematics on fractions material by using the flashcard media on the students of third grade SDN Banaran. Before the action, the average students score just 57 with the percentage of completeness is only 10%. In first cycle, the average students score increase to 74 with the percentage of completeness reaches 65%. In second cycle, the average students score increase to 82 with the percentage of completeness reaches 95%.

Keywords: Flashcard Media, Learning Results Mathematics

PENDAHULUAN

Permasalahan dalam bidang pendidikan di era *modern* semakin kompleks, memerlukan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Masalah dalam bidang pendidikan tidak terlepas dari rendahnya kualitas sumber daya manusia dan tuntutan kemajuan jaman. Perlu adanya pendidikan sebagai wadah untuk meningkatkan kualitas masyarakat. Pendidikan adalah wadah mencerdaskan bangsa dan mengembangkan masyarakat ke berbagai dimensinya. Pengembangan nilai-nilai, pengetahuan, keterampilan, dan sikap masyarakat menunjukkan adanya kaitan antara pendidikan dengan tuntutan

kearah perubahan yang dimaksud (Danim, 2010: 3).

Mengukur keberhasilan pendidikan di sekolah perlu adanya penilaian terhadap hasil yang diperoleh siswa. Hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru (Susanto, 2013: 4-5). Kesesuaian antara hasil belajar yang dicapai dan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan Sunal

(Susanto, 2013: 5) bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Hal ini dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Siswa sekolah dasar umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Berdasarkan pendapat Piaget, mereka tampak pada fase operasional konkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang ditangkap oleh panca indra (Heruman, 2010: 1).

Siswa sekolah dasar mempelajari berbagai mata pelajaran sesuai dengan jenjang kelasnya dan salah satu mata pelajaran yang dipelajari yaitu matematika. Menurut Susanto (2013: 183-184) “matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu”. Mengacu pada teori kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, matematika relatif sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar pada umumnya (Susanto, 2013: 184). Konsekuensinya penyampaian materi pelajaran matematika lebih baik menggunakan benda konkret sebagai media pembelajaran. Gagne dan Briggs (Arsyad, 2011: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan dapat merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, video, foto, gambar dan lainnya.

Hasil observasi tanggal 3 Januari 2018 pada saat pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri Banaran, siswa masih kesulitan dalam

mengenal dan memahami materi pecahan. Saat diberikan pertanyaan oleh guru, siswa belum dapat menjawab dengan benar. Saat pembelajaran berlangsung, terdapat keterbatasan penyediaan media yang dapat menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi pecahan. Guru menjelaskan materi pecahan hanya dengan menggambar sebuah lingkaran di papan tulis. Siswa terlihat kurang motivasi dan kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Siswa banyak mendengarkan ceramah dari guru, mencatat materi yang sedang dijelaskan, dan menjawab soal-soal yang terdapat dalam buku paket. Siswa di dalam kelas terlihat mengantuk dan bosan saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 17 Januari 2018 dengan guru wali kelas III SD Negeri Banaran, dikatakan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi pecahan tergolong rendah yaitu dengan rata-rata 57. Padahal KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran matematika yang ditetapkan di SD ini hanya 68. Hal ini ditunjukkan dari data rata-rata hasil ulangan harian dari 20 siswa hanya 2 siswa yang mencapai KKM. Rata-rata hasil ulangan harian mata pelajaran matematika juga paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Tabel 1. Rata-Rata Hasil Ulangan Harian Materi Pecahan

Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata
Matematika	57
IPA	65
Bahasa Indonesia	78

Sumber: Dokumentasi guru

Karakteristik peserta didik kelas III SD masih berada pada tahap operasional konkret. Masih perlu adanya benda nyata untuk membantu

proses berpikir siswa. Pemahaman materi pecahan kepada siswa kelas III SD dapat menggunakan benda konkret yang sering ditemukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III SD.

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang mengesankan bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan adalah media *flashcard*. Media *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Gambar yang terdapat dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan dengan keterangan pada bagian belakangnya. Media ini cocok untuk kelompok kecil yang tidak lebih dari 25 orang (Indriana, 2011: 68-69).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Puji Lestari (2017) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Arsyad, 2006: 119). Sehingga media ini dapat

dengan mudah dibawa kemana-mana. Dengan penggunaan media *flashcard* ini siswa dapat memahami materi pecahan dengan baik dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan kolaborasi dengan guru wali kelas III SDN Banaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 (dua) tahun ajaran 2017/2018, bulan Januari sampai dengan bulan Februari. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri Banaran Cangkringan Sleman yang beralamat di Dusun Jiwan, Desa Argomulyo, Kecamatan Cangkringan, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Banaran Cangkringan Sleman dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang yang terdiri dari siswa perempuan 7 orang dan siswa laki-laki 13 orang.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan koordinasi dengan guru wali kelas III terkait pembelajaran yang akan dilakukan, menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media

flashcard untuk materi pecahan, menyiapkan lembar evaluasi bagi siswa, dan menyiapkan instrumen observasi guru dan siswa yang akan digunakan.

2. Tindakan (*action*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian tindakan di kelas III SDN Banaran dengan adanya kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

3. Observasi (*observing*)

Pada tahap ini diuraikan mengenai pengamatan atas hasil dari tindakan yang telah dilakukan. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru pada saat mengikuti pembelajaran.

4. Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap refleksi diuraikan mengenai temuan masalah pada siklus I dan rancangan perbaikan yang dilakukan. Hasil dari refleksi ini digunakan untuk bahan pertimbangan dalam menentukan tindakan pada siklus II.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data hasil belajar siswa dan data observasi siswa dan guru selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu dengan 20 butir soal tes, 15 butir instrumen observasi siswa dan 15 butir instrumen observasi guru, serta foto dokumentasi media *flashcard* yang digunakan dan saat pembelajaran berlangsung. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa materi pecahan pada mata pelajaran matematika. Sedangkan instrumen observasi dan dokumentasi digunakan

untuk siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data dengan tes ini dilaksanakan untuk mengukur dan mengetahui ketercapaian indikator pada materi pecahan mata pelajaran matematika. Observasi dilakukan dengan mengamati siswa dan guru saat proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dokumentasi dengan cara mempelajari dokumen-dokumen maupun arsip-arsip yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran dan foto saat proses pembelajaran berlangsung

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Analisis hasil penelitian disajikan melalui analisis deskriptif kualitatif melalui data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi. Langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis data deskriptif kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan analisis data secara kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil tes yang telah diperoleh siswa dari hasil uji tes yang digunakan. Pencapaian hasil belajar diketahui melalui perhitungan rata-rata nilai yang telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dari jumlah kelas tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua pertemuan dengan waktu 70 menit pada setiap pertemuan. Pada setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan awal, inti, dan akhir dengan beberapa tahapan. Tahap pertama, guru melakukan

persiapan dengan menyiapkan alat dan media yang digunakan saat proses pembelajaran. Tahap kedua, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi. Tahap ketiga, guru melakukan kegiatan inti pembelajaran. Guru menjelaskan materi pengenalan pecahan sederhana, perbandingan pecahan sederhana, penjumlahan dan pengurangan pecahan sederhana berpenyebut sama, serta penyelesaian soal cerita dengan menggunakan media *flashcard*.

Tahap keempat, guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4-5 siswa. Siswa diminta untuk menyelesaikan LKS yang diberikan oleh guru dengan berdiskusi tiap kelompok. Tahap kelima, guru mengadakan permainan dengan menggunakan media *flashcard*. Tahap keenam, siswa bersama guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi. Tahap ketujuh, siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari tersebut. Tahap terakhir, guru melakukan evaluasi pada akhir siklus pembelajaran.

Saat pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap guru dan siswa. Berikut ini adalah hasil pengamatan penggunaan media *flashcard* saat pembelajaran matematika materi pecahan pada siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa dan Guru

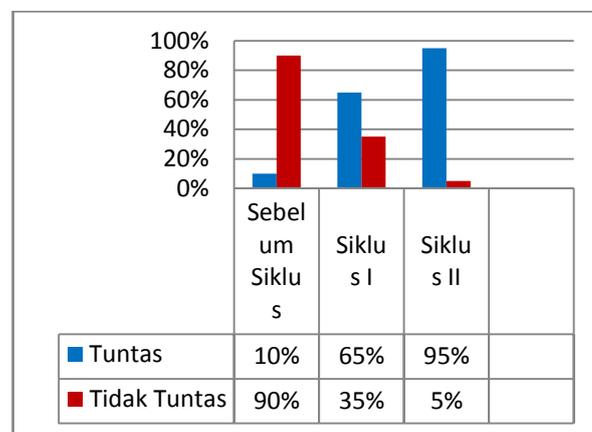
Siklus	Persentase	
	Siswa	Guru
Siklus I Pertemuan 1	46,6 %	56,6 %
Siklus I Pertemuan 2	58,3 %	65 %
Siklus II Pertemuan 1	73,3 %	83,3 %
Siklus II Pertemuan 2	86,6 %	90 %

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil observasi siswa dan guru mengalami peningkatan pada setiap

pertemuannya. Pada siklus II sudah dilakukan perbaikan atas masalah yang ditemukan pada siklus I. Pada setiap akhir siklus dilakukan evaluasi dengan tes. Berikut ini adalah data hasil belajar siswa pada setiap siklusnya.

Tabel 3. Perbandingan Data Hasil Belajar Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

	Nilai rata-rata	Jumlah Ketuntasan	Persentase ketuntasan
Sebelum tindakan	57	2	10 %
Siklus I	74	13	65 %
Siklus II	82	18	95 %



Gambar 1. Diagram Perbandingan Persentase Ketuntasan Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari nilai 57 pada sebelum tindakan menjadi 74 pada siklus I dan menjadi 82 pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 10% ke 65% dan mencapai 95% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dipengaruhi oleh temuan masalah siklus I dan rancangan perbaikan yang dilakukan.

Sebelum dilakukannya tindakan, guru belum menggunakan media dalam menyampaikan materi pecahan. Siswa juga terlihat kurang aktif saat pembelajaran. Saat mengikuti pembelajaran siswa terlihat mengantuk

dan bosan. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Banyak siswa yang belum paham mengenai materi pecahan yang telah dijelaskan oleh guru.

Sedangkan pada siklus I, guru menggunakan media *flashcard* dalam menyampaikan pembelajaran. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun terdapat masalah-masalah pada siklus I yang harus diperbaiki. Hal ini menyebabkan masih ada siswa yang belum paham materi pecahan dan tidak optimal dalam mengerjakan soal evaluasi siklus I. Hasil belajar siswa belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu >75% dari jumlah keseluruhan siswa. Dengan adanya temuan masalah pada siklus I, peneliti bersama guru membuat rancangan perbaikan yang dilakukan pada siklus II.

Pada siklus II, guru menggunakan media *flashcard* dengan baik dalam menyampaikan pembelajaran. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kelas terlihat lebih terkondisikan dengan adanya refleksi pada siklus I. Hal ini sesuai dengan pendapat Suherman (2001: 256) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu proses untuk menciptakan lingkungan belajar bagi siswa, agar mereka terkondisikan dalam belajar matematika yang optimal. Hasil belajar siswa siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Sebanyak 18 siswa memiliki nilai di atas KKM pada evaluasi siklus II. Hanya 1 orang siswa berinisial BNK yang memiliki nilai belum tuntas dan sangat rendah yaitu 35. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa tersebut tidak aktif saat

melakukan tanya jawab dan diskusi. Ia sering mengganggu teman di dekatnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, terdapat peningkatan aktivitas siswa dan guru ke arah yang lebih baik. Sebelum dilakukannya tindakan, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat kurang aktif. Hal ini dikarenakan siswa lebih banyak mendengarkan ceramah dari guru. Siswa terlihat bosan dan mengantuk saat pembelajaran. Pada pelaksanaan siklus I antusias siswa sudah meningkat. Siswa berani menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru meskipun jawabannya belum benar. Masih terdapat siswa yang sering asik berbicara dengan teman di dekatnya ketika guru sedang menjelaskan. Kelas masih kurang terkondisi dengan baik. Pada observasi aktivitas guru, guru belum memberikan pengarahan yang sesuai pada saat permainan. Guru juga belum melibatkan siswa dalam menggunakan media *flashcard* saat menjelaskan materi perbandingan pecahan, penjumlahan pecahan, dan pengurangan pecahan. Dengan adanya temuan masalah tersebut, maka peneliti bersama guru merencanakan rancangan perbaikan. Pada siklus II aktivitas siswa dan guru sudah mengalami peningkatan. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Indriana (Wiarso, 2016: 2) yang menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar

matematika materi pecahan di kelas III SD Negeri Banaran Cangkringan Sleman.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika materi pecahan dengan penggunaan media *flashcard* berhasil dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Banaran. Media *flashcard* digunakan untuk membantu siswa memahami materi pengenalan pecahan sederhana, perbandingan pecahan sederhana, penjumlahan dan pengurangan pecahan sederhana berpenyebut sama, serta penyelesaian soal cerita. Media *flashcard* juga disajikan dalam bentuk permainan. Saat proses pembelajaran, siswa terlihat antusias dalam menggunakan media *flashcard*. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan saran yaitu: sebaiknya media *flashcard* digunakan pada pembelajaran matematika tahun ajaran yang akan datang. Penelitian ini telah membuktikan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar materi pecahan dalam pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri Banaran, sebaiknya guru menggunakan media *flashcard* dengan adanya berbagai variasi metode pembelajaran agar siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danim, S. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heruman. (2010). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Lestari, P. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Pembelajaran Flashcard di Kelas V MIS Al-Hidayah Naga Kisar Tahun Ajaran 2016/2017. Undergraduate thesis, UNIMED.
- Suherman, E. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Preada Media Group.
- Wiarso, G. (2016). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.