

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG  
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MENGGUNAKAN  
MEDIA *FLASH CARD* PADA SISWA KELAS III SD NEGERI  
LOSARI LOR 03  
TAHUN PELAJARAN 2022 / 2023**

**Siti Shofikah**

Sekolah Dasar Negeri Losari Lor 02 Jalan Sidamulya Desa Losari Lor Kec. Losari Kab.  
Brebes

[Siti\\_shofikah86@belajar.id](mailto:Siti_shofikah86@belajar.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan media *flash card* pada siswa kelas III SDN Losari Lor 03 dalam kompetensi ini masih kurang dan belum memenuhi KKM, yaitu 65. Penelitian ini dilaksanakan, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SDN Losari Lor 03 Kec. Losari Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 21 anak. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus. Rancangan penelitian tindakan setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data diperoleh dari observasi atau pengamatan, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar peserta didik materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada peserta didik kelas III SDN Losari Lor 03. Hasil belajar rata-rata 57,5 pada prasiklus; 62,5 pada siklus I; 68,57 pada siklus II; dan 76,78 pada siklus III. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Losari Lor 03 pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

**Kata Kunci :** Matematika, Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan, Media Pembelajaran `Flash Card

---

***EFFORTS TO INCREASE ACTIVITY AND LEARNING OUTCOMES IN MATHEMATICS  
MATERIAL FOR ADDITION AND SUBTRACT CALCULATION OPERATIONS USING FLASH  
CARD MEDIA IN CLASS III STUDENTS OF LOSARI LOR 03 STATE PRIMARY SCHOOL  
ACADEMIC YEAR 2022 / 2023***

**ABSTRACT**

*This research aims to increase the activeness and learning outcomes of mathematics in addition and subtraction arithmetic operations material using flash cards in class III students at SDN Losari Lor 03 in this competency which is still lacking and does not meet the KKM, namely 65. This research was carried out with the aim of improving their abilities. calculate addition and subtraction.*

*This research is classroom action research (PTK). The research subjects were class II students at SDN Losari Lor 03 Kec. Losari for the 2022/2023 academic year with a total of 21 students. This research was carried out in three cycles. The action research design for each cycle consists of planning, implementing actions, observing and reflecting. Data is obtained from observations, tests and documentation. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative.*

*The result of this research is an increase in student learning outcomes in addition and subtraction arithmetic operations material for class III students at SDN Losari Lor 03. Average learning outcomes were 57.5 in the pre-cycle; 62.5 in cycle I; 68, 57 in cycle II; and 76, 78 in cycle III. Thus, it can be concluded that the use of flash card learning media can improve the learning outcomes of class III students at SD Negeri Losari Lor 03 on the material of addition and subtraction arithmetic operations.*

**Keywords:** *Mathematics, Addition and Subtraction Calculation Operations, Flash Card Learning Media*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pembangunan sumber daya manusia suatu bangsa. Dalam konteks pendidikan, proses belajar-mengajar memegang peranan sentral dalam menentukan prestasi dan kemampuan siswa. Salah satu mata pelajaran yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran adalah matematika. Meskipun dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi sebagian siswa, pentingnya penguasaan matematika dalam kehidupan sehari-hari membuatnya menjadi mata pelajaran yang tidak bisa dihindari. Undang-Undang RI No. 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua tingkatan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga menengah. Namun, realitas yang dihadapi adalah banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, terutama operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

Belajar merupakan suatu proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia sejak manusia dalam kandungan, tumbuh dan berkembang hingga menjadi manusia dewasa sesuai dengan tahap perkembangan dan prinsip pembelajaran sepanjang hayat. Dengan belajar manusia dapat melakukan perubahan-perubahan pada dirinya sehingga tingkah laku dan pola pikirnya dapat berkembang. Belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru.

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya dengan menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik, Suprijono, (2012: 3).

Ernest R. Hilgard (1948) dalam buku Strategi Pembelajaran di SD (2014: 2.4) menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan dan perubahan itu disebabkan karena ada dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi edukatif. Dari pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan positif tingkah laku seseorang yang diperoleh melalui latihan atau pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan dalam periode tertentu baik dari aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Adapun ciri-ciri belajar menurut peneliti adalah adanya unsur kesadaran, perubahan bersifat positif, terus menerus, berkesinambungan, dan relatif permanen.

Dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar ada beberapa teori yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti:

a) Teori Belajar Brownell dan Engen

Menurut William Brownell (1935) dalam buku Pendidikan Matematika I (2014:1.23), belajar pada dasarnya adalah proses yang memiliki makna. Brownell mengemukakan bahwa dalam pembelajaran matematika, penting bagi siswa untuk belajar dengan makna dan pemahaman. Dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat dasar, Brownell memperkenalkan apa yang dikenal sebagai "Teori Makna" sebagai alternatif dari "Teori Drill" yang lebih menekankan pada latihan dan hafalan. Teori Drill dalam pembelajaran matematika didasarkan pada teori belajar asosiasi yang dikenal dengan istilah teori stimulus-respon. Teori ini mengatakan bahwa belajar pada dasarnya adalah proses pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Menurut teori ini, belajar akan lebih efektif jika respon siswa terhadap suatu stimulus diikuti dengan rasa senang atau kepuasan. Rasa senang ini bisa muncul karena pujian atau ganjaran yang diterima siswa, yang kemudian mendorong mereka untuk mencapai kesuksesan berikutnya. Menurut teori Drill, hubungan antara stimulus (misalnya soal) dan respon (jawaban) dapat diperkuat melalui latihan ulangan (drill). Inti dari pendekatan ini

adalah bahwa matematika, terutama dalam konteks pembelajaran aritmetika, dianalisis sebagai kumpulan fakta-fakta yang berdiri sendiri tanpa keterkaitan yang jelas. Siswa diharapkan untuk menguasai banyak unsur tanpa memperhatikan pemahaman konsepnya, dan mereka dapat mencapai tujuan tersebut dengan efektif dan efisien melalui latihan berulang-ulang.

#### b) Teori Belajar Gagne

Profesor Robert M. Gagne dalam buku Pendidikan Matematika I (2014: 1.29) menggunakan matematika sebagai medium untuk menguji dan menerapkan teori belajar. Gagne bekerja sama dengan Proyek Matematika Universitas Maryland untuk membahas pengembangan kurikulum matematika di sekolah.

Menurut Gagne, dalam pembelajaran matematika terdapat dua objek, yaitu objek langsung dari pembelajaran matematika itu sendiri dan objek tidak langsung dari pembelajaran matematika. Gagne telah mengidentifikasi dan membedakan delapan tipe belajar yang bervariasi dari yang sederhana hingga yang kompleks. Tipe-tipe belajar ini mencakup belajar isyarat, belajar stimulus-respon, rangkaian gerak, rangkaian verbal, belajar membedakan, belajar konsep, belajar aturan, dan pemecahan masalah.,

Dalam menciptakan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti media flash card. Media ini telah terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika secara aktif dan menyenangkan.

Nasution (1980) dalam buku Pendidikan Matematika I (2014: 1.39) menjelaskan bahwa matematika berasal dari bahasa Yunani, "mathein" atau "mathenein," yang berarti mempelajari. Kata "matematika" memiliki keterkaitan dengan bahasa Sanskerta, "medha" atau "widya," yang berarti kepandaian, pengetahuan, atau intelegensia. Matematika dihubungkan dengan tingkat kecerdasan seseorang, dan karena itu penting untuk menguasai dan memahami konsep-konsep matematika sejak dini.

Matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu cara atau pola berpikir, seni, bahasa, dan alat, menurut Reys (1984) dalam Karso (2014: 1.40). Sementara Johnson dan Rising (1972) menyatakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pengorganisasian pembuktian yang logis; matematika adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas, dan akurat, direpresentasikan dengan simbol yang padat, lebih menekankan pada bahasa simbolis yang bermakna daripada pada bunyi; matematika juga merupakan pengetahuan tentang struktur yang terorganisir, sifat-sifat atau teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat-sifat, atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep-konsep abstrak yang dibangun melalui proses penalaran, tersusun secara sistematis dan logis, memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu, dan dapat membantu manusia dalam memecahkan masalah sehari-hari.

Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2011: 4), media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang berisi materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar.

Gagne (1985) dalam Wena (2011: 10) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang efektif harus melibatkan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam menggabungkan bentuk pembelajaran dan media yang beragam untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik.

Dalam artikel ini, kami akan membahas pentingnya penggunaan media flash card dalam meningkatkan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Kami akan mengeksplorasi definisi belajar, teori-teori belajar yang relevan, serta konsep dan manfaat dari media flash card dalam konteks pembelajaran matematika. Selain itu, kami juga akan membahas langkah-langkah pembuatan media flash card yang efektif serta kelebihan dan kelemahan penggunaannya dalam proses pembelajaran

Flashcard, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania, (Wibawa & Mukti, 2001: 45), biasanya berisi kata-kata, gambar, atau kombinasi keduanya yang digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam mata pelajaran bahasa umumnya dan bahasa asing khususnya.

Flashcard adalah satu set kartu yang berisi informasi seperti kata-kata atau angka di satu atau kedua sisinya, yang digunakan dalam latihan kelas atau belajar privat. Flashcard dapat berisi kosakata, tanggal bersejarah, rumus, atau materi pelajaran lainnya yang dapat dipelajari melalui pertanyaan dan jawaban. Ukuran flashcard biasanya adalah 8 x 12 cm atau disesuaikan dengan kebutuhan. Contoh-contoh flashcard termasuk kartu abjad dan kartu bergambar yang digunakan untuk latihan mengeja dan memperkaya kosa kata siswa (Arsyad, 2011: 119).

Dari penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa media flashcard adalah salah satu alat pembelajaran yang berbentuk kartu, berisi pesan-pesan, dan memiliki ukuran tertentu. Flashcard terdiri dari dua bagian, yaitu bagian depan dan belakang, yang biasanya berisi gambar atau kata-kata dengan penjelasan atau perintah di bagian belakangnya. Flashcard digunakan untuk latihan belajar dengan menampilkan kartu secara cepat untuk merangsang otak agar menerima informasi. Dengan demikian, media flashcard sangat efektif dalam pembelajaran karena menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, memberikan pengalaman bermakna, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta sosialisasi siswa.

Dengan memahami konsep dan manfaat dari penggunaan media flash card dalam pembelajaran matematika, diharapkan para pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa, sehingga mereka dapat mengatasi ketakutan dan kesulitan dalam mempelajari matematika

## **METODE PENELITIAN**

Subjek penelitian ini adalah proses pembelajaran matematika di Kelas III SD Negeri Losari Lor 03 Kecamatan Losari Kabupaten Brebes yang melibatkan 21 peserta didik. Penelitian dilakukan di SD Negeri Losari Lor 03 pada semester 1 tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama dua siklus, dimulai dari bulan September 2022. Siklus pertama terdiri dari pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2.

Pada tahap pra-siklus, perencanaan dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, mempersiapkan buku ajar, lembar observasi, dan angket. Dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang mencakup pengantar, penerangan materi, serta pengerjaan soal oleh peserta didik. Pengamatan dilakukan terhadap respons peserta didik, keaktifan mereka, kebenaran jawaban, serta efisiensi waktu. Setelah itu, tahap refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi hambatan-hambatan dan memperbaiki strategi pembelajaran.

Siklus 1 dimulai dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media flash card disiapkan dengan matang, termasuk menyusun RPP, kartu pertanyaan dan jawaban, serta instrumen tes. Tahap tindakan mencakup pengantar, penerangan materi, penjelasan tentang media flash

card, serta pembagian kelompok dan distribusi kartu. Observasi tetap difokuskan pada respons, keaktifan, dan efektivitas metode. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil dan menentukan langkah selanjutnya.

Siklus 2 merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya berdasarkan hasil analisis dan refleksi. Perencanaan tindakan dilakukan dengan mempersiapkan RPP yang telah diperbaiki, menyusun strategi mengatasi hambatan, dan lebih intens berkolaborasi dengan supervisor. Tahap tindakan kembali melibatkan pengantar, penjelasan materi, serta penerapan media flash card dengan perbaikan-perbaikan yang telah direncanakan. Pengamatan dan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi perbaikan yang telah dilakukan dan menarik kesimpulan untuk langkah selanjutnya.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan menggambarkan hasil observasi dan refleksi dalam bentuk kata-kata, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes dan diolah untuk menilai hasil pembelajaran peserta didik. Evaluasi keberhasilan tindakan dilakukan melalui instrumen tes yang dilakukan pada akhir setiap siklus.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **a. Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran**

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Losari Lor pada tanggal 8 sampai 17 September 2022. Sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas III sekolah dasar yang terdiri dari 22 peserta didik. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan.

Dari hasil tes diagnosa awal, diperoleh hasil tes sebagai berikut :

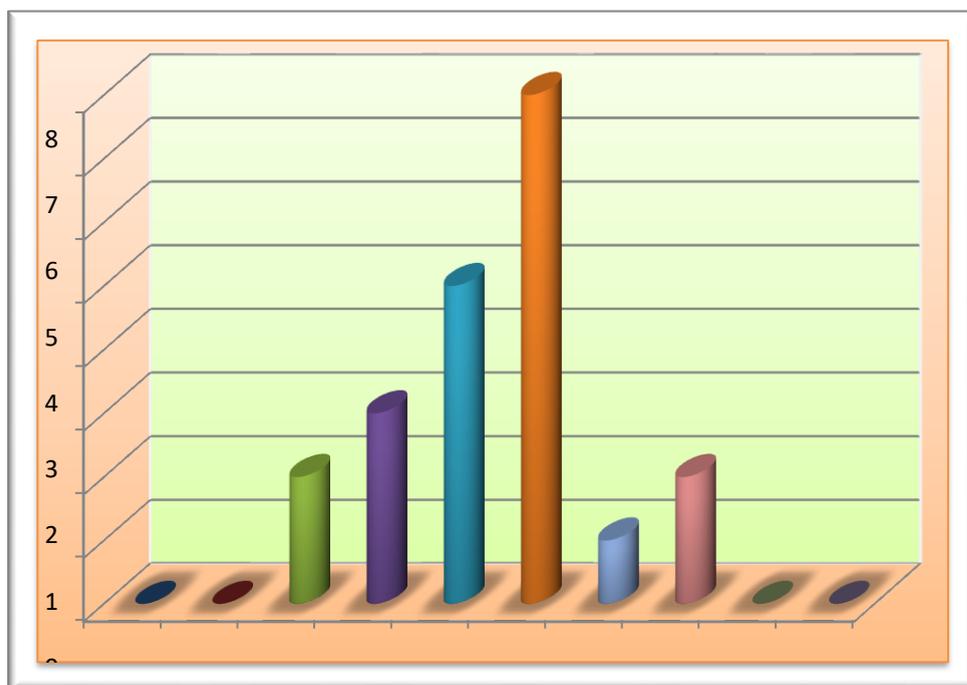
**Tabel 1**  
**Daftar Nilai Peserta didik Pra Siklus**

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	ABDU AZIZ	60		Tidak Tuntas
2	AFIFAH RAMADHANI	50		Tidak Tuntas
3	ANEXSYA BUNGA	40		Tidak Tuntas
4	AULIA AZ ZAHRA	40		Tidak Tuntas
5	DELISYA	60		Tidak Tuntas
6	DHIKA ARIANSYAH	60		Tidak Tuntas
7	DIANA SARI	30		Tidak Tuntas
8	ERINA	40		Tidak Tuntas
9	FUAD HUSEN	60		Tidak Tuntas
10	MAELANY ISMAWATI	60		Tidak Tuntas
11	MITA FITRIYANI	70	Tuntas	
12	MOH. BINTANG RIZKY	50		Tidak Tuntas
13	MOHKAMAD FAHRI	50		Tidak Tuntas
14	MOKHAMAD AMIR HILMY	60		Tidak Tuntas
15	MUHAMAD ADRIAN FAISKA	50		Tidak Tuntas
16	NAZWA ADELIA	60		Tidak Tuntas
17	NELI AGUSTIN	50		Tidak Tuntas
18	NOVAL NUR ARIF	80	Tuntas	
19	RIRIN IRMA WATI	60		Tidak Tuntas

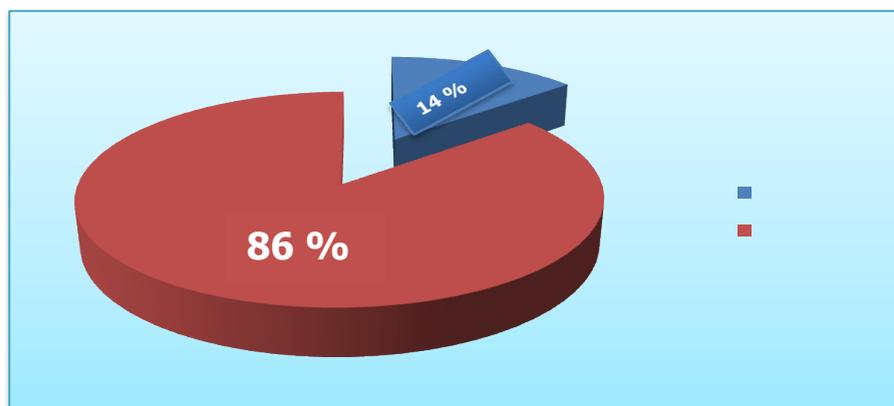
20	SALMAN ALFARIZI	60		Tidak Tuntas
21	SINTA MELIYAH	80	Tuntas	
	Nilai Tertinggi	80		
	Nilai Terendah	30		
	Rata – Rata	56		
	Prosentase	65	14%	86%

Perolehan nilai sebelum perbaikan yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 3 peserta didik pada rentang nilai 70 - 80 dengan prosentase 14,28%. Sedangkan yang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 18 peserta didik pada rentang nilai 26 - 60 dengan prosentase 87, 71%. Hal tersebut dapat dilihat dalam diagram di berikut ini:

**Diagram 1**  
**Hasil Nilai Pra Siklus**



**Diagram 2**  
**Prosentase Nilai Peserta didik Pra Siklus**



Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM adalah 3 orang dan yang mendapat nilai di bawah KKM ada 18 orang dengan jumlah peserta didik kelas III adalah 21 orang. Berdasarkan hasil observasi dari supervisor 2 terhadap aktivitas guru pada kondisi awal dinyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih kurang, begitu pula hasil observasi terhadap keaktifan peserta didik. Adapun hasil observasi dapat dilihat dalam tabel di berikut ini.

**Tabel 2**  
**Hasil Observasi Terhadap Keaktifan Guru Pada Diagnosa Awal**

NO	Aktivitas Guru	K	S	B
1.	Persiapan		√	
2.	Membuka Pelajaran		√	
3.	Motivasi peserta didik	√		
4.	Penguasaan Materi			√
5.	Penyajian sesuai urutan materi		√	
6.	Penguasaan kelas	√		
7.	Bimbingan terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar	√		
8.	Pelaksanaan evaluasi	√		
9.	Pelaksanaan sesuai alokasi waktu	√		
10.	Penggunaan alat peraga	√		
11.	Mengakhiri pembelajaran		√	
	Jumlah	6	8	3
		17		

Keterangan:

K (kurang) : Skor 1

S (sedang) : Skor 2

B (baik) : Skor 3

Berdasarkan hasil observasi di atas maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik.

#### **b. Diskripsi siklus 1**

Hasil tes formatif pada evaluasi pada perbaikan pembelajaran siklus 1 dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

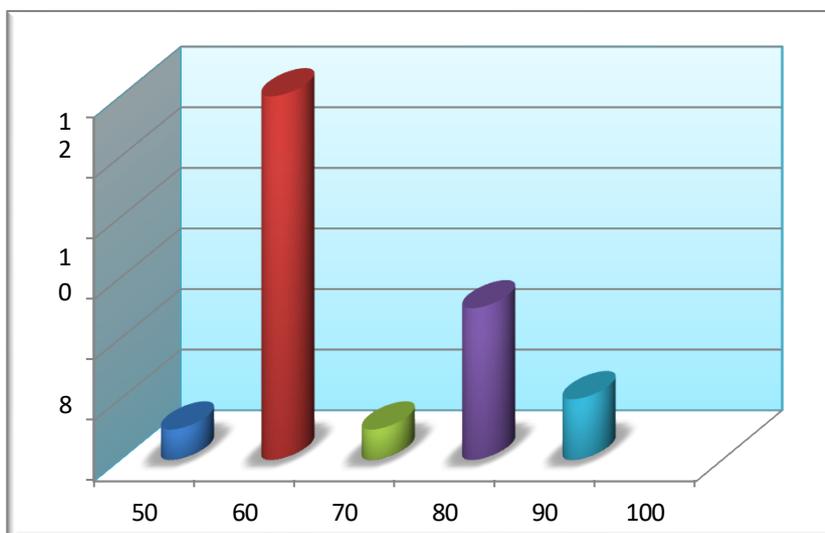
**Tabel 3**  
**Daftar Nilai Peserta didik Siklus 1**

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	ABDU AZIZ	60		Tidak Tuntas
2	AFIFAH RAMADHANI	70	Tuntas	
3	ANEXSYA BUNGA	80	Tuntas	

4	AULIA AZ ZAHRA	60		Tidak Tuntas
5	DELISYA	80	Tuntas	
6	DHIKA ARIANSYAH	60		Tidak Tuntas
7	DIANA SARI	60		Tidak Tuntas
8	ERINA	60		Tidak Tuntas
9	FUAD HUSEN	60		Tidak Tuntas
10	MAELANY ISMAWATI	80	Tuntas	
11	MITA FITRIYANI	90	Tuntas	
12	MOH. BINTANG RIZKY	80	Tuntas	
13	MOHKAMAD FAHRI	50		Tidak Tuntas
14	MOKHAMAD AMIR HILMY	90	Tuntas	
15	MUHAMAD ADRIAN FAISKA	60		Tidak Tuntas
16	NAZWA ADELIA	60		Tidak Tuntas
17	NELI AGUSTIN	50		Tidak Tuntas
18	NOVAL NUR ARIF	80	Tuntas	
19	RIRIN IRMA WATI	60		Tidak Tuntas
20	SALMAN ALFARIZI	60		Tidak Tuntas
21	SINTA MELIYAH	60		Tidak Tuntas
	Nilai Tertinggi	90		
	Nilai Terendah	50		
	Rata – Rata	68		
	KKM	65		
	Prosentase		38,09%	61,90%

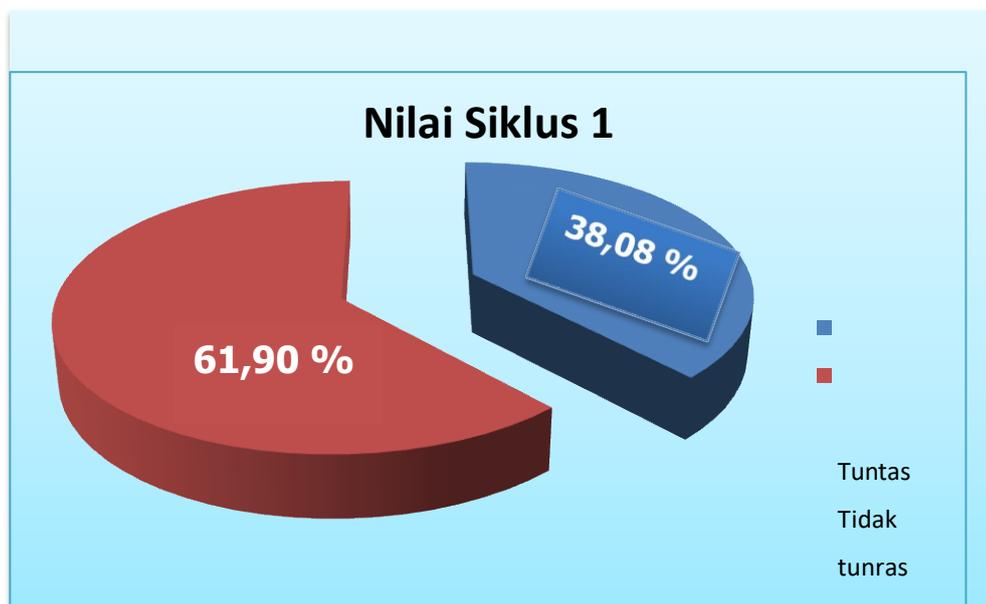
Perolehan nilai setelah perbaikan pembelajaran pada siklus 1 yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu nilai rentang 70-90 sebanyak 8 peserta didik dengan prosentase 38, 09%. Sedangkan yang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu nilai rentang 0-60 sebanyak 13 peserta didik dengan prosentase 61, 90%. Hal tersebut dapat dilihat dalam diagram di bawah ini:

**Diagram 3 Hasil Nilai Siklus 1**



[543]

**Diagram 4**  
**Prosentase Nilai Peserta didik Siklus 1**



Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM adalah 8 orang dan yang mendapat nilai di bawah KKM ada 13 orang dengan jumlah peserta didik kelas III adalah 21 orang. Berdasarkan hasil observasi dari supervisor 2 terhadap aktivitas guru pada siklus 1 dinyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah mengalami peningkatan, begitu pula hasil observasi terhadap keaktifan peserta didik. Adapun hasil observasi dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 5**  
**Hasil Observasi Terhadap Keaktifan Guru Pada Siklus 1**

NO	Aktivitas Guru	K	S	B
1.	Persiapan			√
2.	Membuka Pelajaran			√
3.	Motivasi peserta didik		√	
4.	Penguasaan Materi			√
5.	Penyajian sesuai urutan materi		√	
6.	Penguasaan kelas		√	
7.	Bimbingan terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar		√	
8.	Pelaksanaan evaluasi		√	
9.	Pelaksanaan sesuai alokasi waktu		√	

10.	Penggunaan alat peraga			√
11.	Mengakhiri pembelajaran			√
	Jumlah		10	11
		21		

Keterangan:

K (kurang) : Skor 1

S (sedang) : Skor 2

B (baik) : Skor

### c. Diskripsi Siklus 2

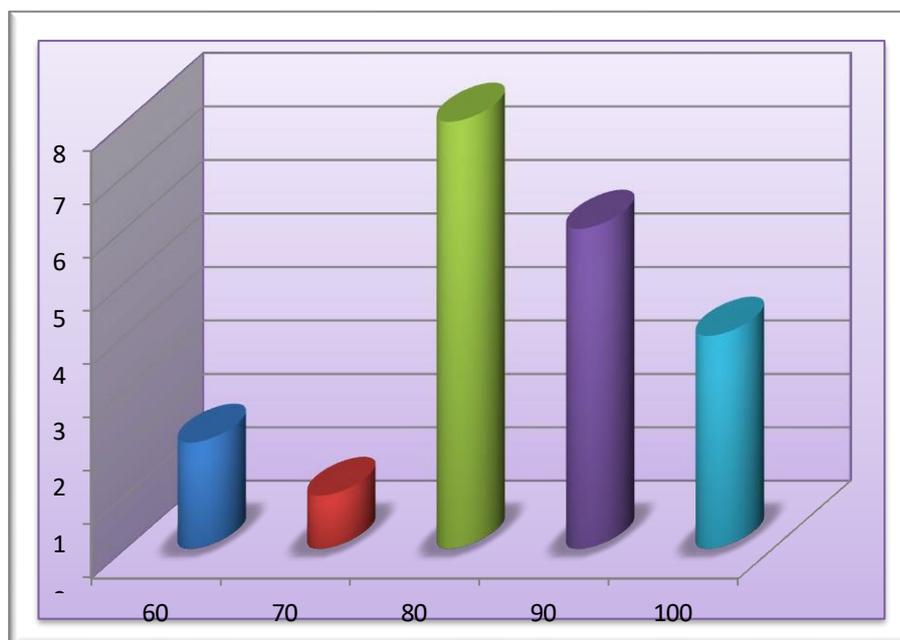
Setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus 2, diperoleh hasil tes formatif yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 6**  
**Daftar Nilai Siklus 2**

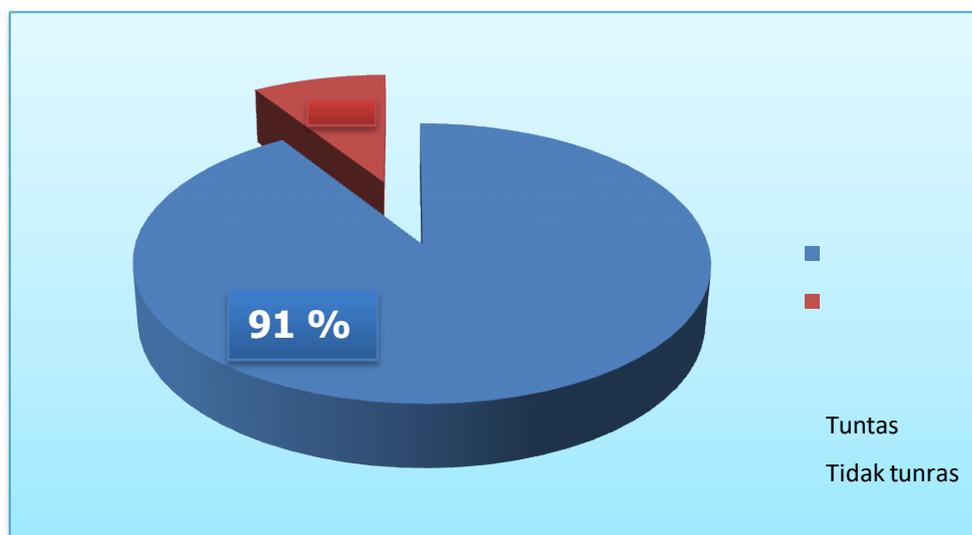
No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	ABDU AZIZ	90	Tuntas	
2	AFIFAH RAMADHANI	100	Tuntas	
3	ANEXSYA BUNGA	80	Tuntas	
4	AULIA AZ ZAHRA	90	Tuntas	
5	DELISYA	80	Tuntas	
6	DHIKA ARIANSYAH	80	Tuntas	
7	DIANA SARI	90	Tuntas	
8	ERINA	60		Tidak Tuntas
9	FUAD HUSEN	80	Tuntas	
10	MAELANY ISMAWATI	100	Tuntas	
11	MITA FITRIYANI	100	Tuntas	
12	MOH. BINTANG RIZKY	80	Tuntas	
13	MOHKAMAD FAHRI	80	Tuntas	
14	MOKHAMAD AMIR HILMY	90	Tuntas	
15	MUHAMAD ADRIAN FAISKA	60		Tidak Tuntas
16	NAZWA ADELIA	70	Tuntas	
17	NELI AGUSTIN	80	Tuntas	
18	NOVAL NUR ARIF	90	Tuntas	
19	RIRIN IRMA WATI	80	Tuntas	
20	SALMAN ALFARIZI	80	Tuntas	
21	SINTA MELIYAH	100	Tuntas	
	Nilai Tertinggi	100		
	Nilai Terendah	60		
	Rata – Rata	84		
	KKM	65		
	Prosentase		90,48%	9.52%

Perolehan nilai setelah perbaikan pembelajaran pada siklus 2 yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu nilai rentang 70 - 100 ada 19 siswa dengan prosentase 90,48%. Sedangkan yang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu nilai rentang 0 - 60 dengan prosentase ada 2 siswa 9,52%. Hal tersebut dapat dilihat dalam diagram di bawah ini:

**Diagram 5**  
**Hasil Nilai Siklus 2**



**Diagram 6**  
**Prosentase Nilai Peserta didik Siklus 1**



Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM adalah 19 orang dan yang mendapat nilai di bawah KKM ada 2 orang dengan jumlah peserta didik kelas III adalah 21 orang. Berdasarkan hasil observasi dari supervisor 2 terhadap aktivitas guru pada siklus 2 dinyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah mencapai target yaitu

[546]

minimal 80% peserta didik mendapat nilai di atas KKM, begitu pula hasil observasi terhadap keaktifan peserta didik. Adapun hasil observasi dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 5**  
**Hasil Observasi Terhadap Keaktifan Guru Pada Siklus 1**

NO	Aktivitas Guru	K	S	B
1.	Persiapan			√
2.	Membuka Pelajaran			√
3.	Motivasi peserta didik			√
4.	Penguasaan Materi			√
5.	Penyajian sesuai urutan materi			√
6.	Penguasaan kelas			√
7.	Bimbingan terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar			√
8.	Pelaksanaan evaluasi			√
9.	Pelaksanaan sesuai alokasi waktu			√
10.	Penggunaan alat peraga			√
11.	Mengakhiri pembelajaran			√
	Jumlah			11

### Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran Siklus 1

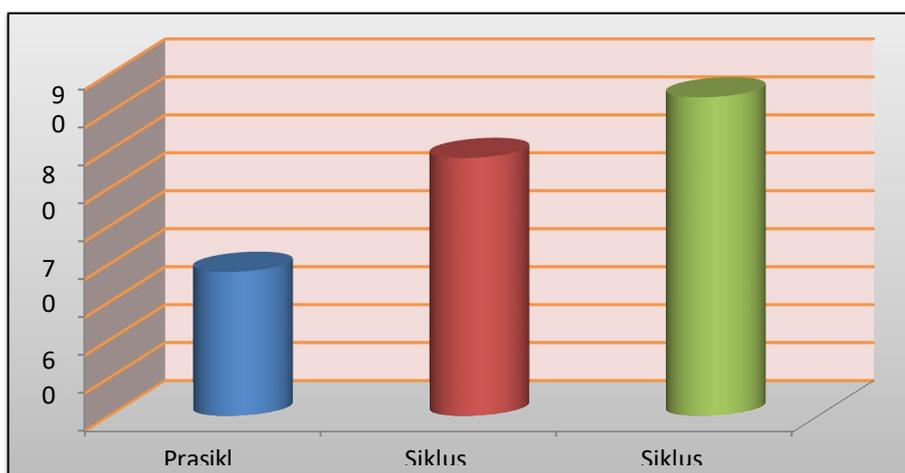
Berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat dan supervisor, perbaikan pembelajaran Siklus 1 telah menunjukkan beberapa kemajuan, di antaranya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran dan hasil belajar peserta didik meningkat. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran, terjadi peningkatan dari 56 menjadi 68. Meningkatnya minat dan hasil belajar peserta didik pada tindakan perbaikan pembelajaran Siklus 1 dikarenakan penggunaan media *flash card* dalam proses pembelajaran. Media ini mampu mendorong peserta didik untuk memperhatikan dan memahami pelajaran Matematika, serta aktif dalam bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk memecahkan masalah yang disajikan dalam bentuk tes. Keaktifan inilah yang mempengaruhi peningkatan prestasi belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Adanya peserta didik yang belum mengalami peningkatan nilai, diindikasikan karena peserta didik belum memahami materi. Sedangkan adanya peserta didik yang mengalami peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa metode yang digunakan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran.

### Siklus 2

Pelaksanaan penelitian perbaikan pembelajaran Siklus 2 sebagai lanjutan dari penelitian perbaikan pembelajaran Siklus 1 yang belum menunjukkan peningkatan yang diharapkan, ternyata menghasilkan peningkatan yang cukup memuaskan. Peningkatan hasil rata-rata tes dari 68 pada penelitian perbaikan pembelajaran Siklus 1 menjadi 84 pada Siklus 2 ini.

Pada pelaksanaan penelitian perbaikan pembelajaran Siklus II ini, peserta didik telah menunjukkan antusiasme dan keaktifannya, peserta didik telah dapat menyelesaikan soal-soal latihan, dan meningkatkan minatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan, karena peserta didik tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran, dapat menyelesaikan tiap soal, dan yang paling utama adalah prestasi belajar yang diperoleh peserta didik menjadi meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan perbaikan pembelajaran telah tercapai. Untuk mengetahui perbandingan belajar peserta didik dari pra siklus sampai siklus 3 disajikan dalam diagram berikut:

**Diagram 7**  
**Rekapitulasi Perbandingan Nilai Rata- Rata Per Sik**



## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Simpulan yang diperoleh dari hasil perbaikan untuk pembelajaran Matematika tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan adalah:

1. Dengan melalui penggunaan media *flash card* dapat dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika “Operasi hitung penjumlahan dan pengurangan”.
2. Dengan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran matematika “Operasi hitung penjumlahan dan pengurangan”.

### **Saran**

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika bagi peserta didik, guru sebaiknya melakukan dua hal penting. Pertama, menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam proses belajar. Media tersebut dapat membantu peserta didik untuk lebih terlibat dalam

pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik. Kedua, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik merasa nyaman dan senang belajar matematika. Suasana yang menyenangkan akan membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memperkuat koneksi emosional mereka terhadap materi pelajaran. Sebagai tindak lanjut dari upaya ini, guru dapat menggunakan media flash card dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan serta media-media menarik lainnya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2007. Dasar-dasar evaluasi pendidikan. Jakarta : *Rineka Cipta*
- Bahri, Syaiful Drs.. 2008. Psikologi belajar. Jakarta : *Bumi Aksara*
- Daryanto H. 2013. Pendekatan pembelajaran saintifik kurikulum 2013. Yogyakarta : *Gava Media*.
- Fitria, Y. (2018). *Progressive interview learning model as innovation in improving student literacy. International Journal of Language and Literature*, 2(1), 1-20.
- Goodman, Brandon and Stivers, J. 2010. *Project-based learning. educational psychology*. ESPY 505.
- Jannah,W.N. 2016. Pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (aspek metakognitif) dan kemampuan komunikasi matematik siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(1).
- Kemendikbud. 2017. Silabus mata pelajaran sekolah menengah atas/ madrasah aliyah (sma/ma) : mata pelajaran fisika”. *Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Nugroho, A. T., Jalmo, T., & Surbakti, A. (2019). Pengaruh model project based learning (PjBL) terhadap kemampuan komunikasi dan berpikir kreatif. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 7(3), 50-58.
- Nurhayati Ai Sri, Dwi Harianti. Model pembelajaran project based learning. [https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file\\_upload/pengantar/pdf/pengantar\\_5.pdf](https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_5.pdf)
- Saputra, H. 2013. Studi tentang kemampuan berkomunikasi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada kegiatan belajar mengajar di sdn 017 kota Samarinda. *E- Journal Ilmu Komunikasi*, tahun, 1(1): 290-300.
- Sholekah, A. W. (2020). Peningkatan motivasi dan hasil belajar ipa materi pencemaran lingkungan melalui model pjbl siswa kelas vii smpn 9 Salatiga. *jurnal pendidikan mipa*, 10(1), 16-22.
- Sudrajat Akhmad. Pembelajaran dan penilaian psikomotorik. <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/08/15/penilaian-psikomotorik/>. 15 Agustus 2018
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. 2014. Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif dan kontekstual: konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum 2013( kurikulum tematik integratif). Jakarta: *Kencana*.
- Trianto. (2011). “Model pembelajaran terpadu”. Jakarta: *Bumi Aksara*
- Ulandari, T., Susilawati, Z., & Riyanto, R. (2023). Penerapan project based learning (pjbl) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pelestarian dan

perubahan lingkungan kelas x. 2 sma negeri 2 palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 13-22.

Wena, M. (2009). Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional. Jakarta: *Bumi Aksara*.