
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CTL BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD INPRES 12/79 CELLU 1

Oleh

Ishyang¹, Abd. Kadir², Firdaus³, Sudarto^{4*}

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Makassar

Email: ¹ishyannng926@gmail.com, ²abdkadir@gmail.com, ³firdausalwi0@gmail.com

^{4*}drsudartompd@gmail.com

Article History:

Received: 20-03-2024

Revised: 15-04-2024

Accepted: 24-04-2024

Keywords:

CTL Assisted by Flash Card
Media, Learning Results,
Mathematics

Abstract: *This research is classroom action research which aims to find out how to implement the CTL learning model assisted by Flash Card Media in improving Mathematics Learning Outcomes for the 4th Grade Students at SD Inpres 12/79 Cellu 1. The data collection techniques used is observation and tests. The data analysis techniques in this research is descriptive analysis. The results of the research showed that the percentage of teacher activity in cycle I, meeting 1 was 42.85% (Poor) and meeting 2 reached 57.14% (Not enough), while the percentage in cycle II, meeting 1 was 71.42% (Enough) and meeting 2 reached 80.95% (Good). Obtaining student learning outcomes in cycle I, there were 14 out of 20 students who completed with an average score of 78 with a learning completion percentage reaching 70% (sufficient), while in cycle II there were 17 out of 20 students who achieved a complete score with an average score of 89 with the percentage of learning completeness reached 85% (good). It can be concluded that the CTL learning model assisted by Flash Card Media can improve students' Mathematics learning outcomes*

PENDAHULUAN

Permasalahan yang ditemukan di Sekolah Dasar Inpres 12/79 Cellu 1 yaitu rendahnya hasil belajar Matematika siswa pada kelas IV. Hal ini terungkap dari hasil pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2023 yang dilaksanakan di kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1, ditemukan fakta melalui pengambilan dokumentasi berupa nilai Sumatif Tengah Semester (STS) pada mata pelajaran Matematika masih banyak siswa yang belum mencapai nilai Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang telah ditentukan di SD Inpres 12/79 Cellu 1 yaitu 75. Data awal nilai STS siswa pada mata pelajaran Matematika ditemukan 7 dari 19 siswa yang mendapat nilai tuntas. (Data tersebut dapat dilihat pada lampiran 1 hal. 77).

Berdasarkan hasil observasi, penyebab dari rendahnya hasil belajar matematika disebabkan oleh 2 faktor yaitu faktor guru dan faktor siswa. Adapun aktivitas guru dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa: 1) guru kurang menerapkan model pembelajaran

yang bervariasi hal ini dapat terlihat dari perilaku guru yang memberikan pelajaran dalam bentuk cerama, 2) guru terlalu mendominasi dalam kegiatan pembelajaran hal ini terlihat dari guru yang selalu berbicara dalam proses pembelajaran, 3) guru kurang melibatkan siswa dalam kegiatan kelompok. Sedangkan dilihat dari aspek siswa terlihat bahwa selama proses pembelajaran Matematika, 1) siswa banyak yang bermain sendiri, berbicara dengan teman sebangkunya atau diam ketika diberikan pertanyaan dan tidak memperhatikan materi merupakan salah satu indikator siswa yang tidak memperhatikan proses pembelajaran, 2) siswa sulit mengemukakan ide atau pendapatnya dengan baik merupakan indikator yang menunjukkan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dan 3) dalam kegiatan mengerjakan tugas yang diberikan sebagian besar siswa hanya menyalin pekerjaan temannya yang terbilang mampu dalam mata pelajaran Matematika merupakan salah satu indikator kurangnya motivasi belajar siswa.

Kondisi permasalahan pembelajaran tersebut perlu diperbaiki untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Inpres 12.79 Cellu 1. Untuk memecahkan masalah tersebut peneliti melakukan sebuah perbaikan melalui penerapan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* dalam pembelajaran Matematika. *Flash card* adalah kumpulan kartu yang berisi kata atau kombinasi kata dan gambar (Damayanti, dkk., 2016).

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* oleh Malia (2022) menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* dapat memunculkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI NU Manafiu Ulum 02 Getassrabi Gebog Kudus. Penelitian serupa oleh Nuryana pada tahun 2019 yang dilakukan dalam dua siklus dan menyampaikan bahwa penerapan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kontekstual melalui media *Flash Card*.

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang komprehensif dan holistik kepada siswa, sehingga mereka tidak hanya memiliki kemampuan intelektual, tetapi juga pengembangan karakter dan nilai-nilai keagamaan yang baik. Perkembangan suatu negara sangat bergantung pada kondisi pendidikan yang ada, maju mundurnya suatu negara ditentukan oleh maju mundurnya sistem pendidikan nasional, pendidikan mendorong terjadinya perubahan kualitas aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang (Siregar, dkk 2022). Tujuan pendidikan Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia seutuhnya. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara. Untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru menggunakan model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan.

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, merancang bahan pembelajaran dan membimbing proses pembelajaran di kelas (Mughtar, dkk 2023). Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar dan membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran serta memperbaiki hasil belajar siswa.

CTL adalah suatu model pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya

dalam kehidupan mereka. Sanjaya (2013) menyatakan, bahwa ada tiga konsep yang harus kita pahami. Konsep yang pertama yaitu, CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi. Konsep yang kedua yaitu, CTL mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata. Konsep yang ketiga yaitu, CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan.

Guru tidak hanya menggunakan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar, tetapi juga harus didukung dengan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau sarana yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membuat belajar lebih mudah dan menarik bagi siswa. Setiawan (2020) mengatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi. Oleh karena itu untuk menciptakan suasana belajar aktif, efektif dan menyenangkan guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran.

Media *Flash Card* adalah alat pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar, kata, angka, atau fakta yang ingin dipelajari oleh siswa. Siswa dapat menggunakan media *Flash Card* untuk membantu mereka mengingat konsep belajar yang telah disampaikan sebelumnya dengan membaca dan mengulang kembali informasi yang terdapat pada kartu tersebut berulang kali. Menurut Riyanti (2018) media *Flash Card* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar banyak upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan proses pemahaman siswa tentang materi pelajaran, salah satunya mata pelajaran matematika. Firdaus, dkk (2015) menyatakan bahwa pembelajaran Matematika tidak hanya menjelaskan cara penggunaan rumus dalam memecahkan masalah, tetapi juga bertujuan untuk memberikan pemahaman dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari peranannya dalam berbagai aspek kehidupan baik menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari atau digunakan dalam pengembangan disiplin ilmu lain. Selain itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar, diharapkan siswa mampu memiliki kemampuan memahami konsep Matematika, mengembangkan kemampuan penalaran, memiliki keterampilan memecahkan permasalahan terhadap matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dengan kondisi pembelajaran di kelas dapat meningkatkan kualitas pendidikan, yang di mana pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, keahlian, keterampilan, dan cara pandang positif seseorang dalam mencapai tujuan tertentu. Hal ini juga menanamkan nilai-nilai penting, seperti etika, moral, dan budaya, yang sangat penting bagi kehidupan. Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 menyatakan bahwa satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar difokuskan pada persiapan siswa menjadi anggota masyarakat yang dapat beriman, berakhlak mulia, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi kepada siswa untuk persiapan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan hal tersebut, maka dilaksanakan tindakan perbaikan pembelajaran

melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana deskripsi aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* pada pembelajaran Matematika siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1?
2. Bagaimana deskripsi aktivitas siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1 dalam penerapan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* pada pembelajaran Matematika?
3. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bermaksud mengungkapkan suatu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran siswa dengan menerapkan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1, maka dengan demikian penggunaan desain PTK di pandang relevan dalam penelitian ini. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK yaitu suatu penelitian tindakan yang dilakukan di kelas. PTK adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Arikunto, 2020). PTK pada bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran di kelas dan sekaligus berupaya meningkatkan efektifitas pembelajaran. PTK merupakan suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar dengan tindakan tertentu yang dilaksanakan secara bersiklus dan pada setiap siklus terdapat 4 tahap, yakni: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Jauhar, dkk., 2023 dan Sani & Sudirman, 2015). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1 dengan jumlah subjek penelitiannya ada 21 orang yang terdiri dari 8 siswa laki-laki, 12 siswa perempuan serta 1 orang guru kelas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data dilakukan, data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi indikator proses dan indikator hasil pembelajaran seperti terlihat padat Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan

Presentasi Tingkat Ketuntasan Belajar	Kualifikasi
75 % - 100 %	Baik (B)
50% - 74%	Cukup (C)
≤ 50%	Kurang (K)

Sumber: Arikunto dan Cepi (2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini diuraikan mengenai data aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian serta perbandingan antara hasil penelitian ini dengan beberapa penelitian serupa yang telah dilaksanakan sebelumnya yang menerapkan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

1. Aktivitas guru

Pengamatan aktivitas guru saat berlangsungnya proses penelitian menggunakan lembar observasi yang terdiri atas 7 indikator yang akan dinilai berdasarkan rubrik penilaian. Indikator yang digunakan dalam lembar observasi aktivitas guru dirancang berdasarkan sintaks model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan Malia (2022), bahwa indikator penilaian lembar observasi aktivitas guru hanya fokus pada sintaks model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card*. Berbeda dengan penelitian Nuryana (2019), menggunakan lembar observasi aktivitas guru yang indikator penilaiannya mencapai 6 poin.

Hasil yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 42,85% (kurang) dan pada pertemuan 2 mencapai 57,14% (kurang). Hasil tersebut menunjukkan bahwa 14,29 jumlah peningkatan antara pertemuan 1 dan 2. Hal ini disebabkan karena dua indikator dengan kategori kurang pada pertemuan 1 meningkat menjadi kategori cukup pada pertemuan 2 dan satu indikator lainnya dengan kategori cukup pada pertemuan 1 meningkat menjadi kategori baik pada pertemuan 2.

Data aktivitas guru yang diperoleh pada siklus I direfleksi sehingga menjadi bahan perbaikan. Enam indikator yang belum mencapai kategori baik akan dimaksimalkan pada pelaksanaan penelitian siklus berikutnya. Data aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 memperoleh 71,42% (cukup) dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 sejumlah 9,53% sehingga mencapai 80,95% (baik). Dari tujuh indikator tersisa empat yang tidak mencapai kategori baik yang disebabkan karena waktu yang tidak efisien.

Secara keseluruhan perolehan data aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada akhir siklus I memperoleh 57,14%. Dengan kategori baik meningkat pada akhir siklus II menjadi 80,95% dengan kategori baik. Terdapat 23,81% jumlah peningkatannya.

Pelaksanaan penelitian ini menjadi aktivitas guru sebagai salah satu fokus penelitian. Berbeda dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Dasrianti, dkk (2015), karena hanya mengamati aktivitas siswa tanpa mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Persentase aktivitas siswa pada penelitian tersebut memperoleh 64,29% pada siklus I dan mencapai 85,36% pada siklus II. Berbeda pula dengan penelitian Nuryana (2019), melakukan observasi aktivitas guru namun hasil perolehan data tidak dikalkulasi karena aktivitas guru tidak termasuk pada fokus penelitiannya.

2. Aktivitas siswa

Pelaksanaan pengamatan aktivitas siswa berlangsung pada waktu yang sama dengan pengamatan aktivitas guru. Lembar observasi aktivitas siswa memiliki 7 indikator yang selaras dengan indikator pada pengamatan aktivitas guru. Jumlah siswa sebagai subjek penelitian yaitu 20. Hampir sama dengan penelitian Nuryana (2019), yang memiliki subjek di atas yakni 20 yakni 23 siswa.

Perolehan data hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 mencapai 57,38% dan pertemuan 2 mencapai 61,90%, hanya 4,52% jumlah peningkatan persentasenya. 1 dari 7 indikator penilaian yang mencapai kategori baik dan 6 lainnya masih berada pada kategori cukup dan kurang. Hal ini terjadi karena siswa masih kurang fokus saat menerima penjelasan guru serta kurang berpartisipasi dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Perolehan data aktivitas siswa Astari (2020) siklus I pertemuan 1 mencapai 56,66% dan pertemuan 2 mencapai 60,46%. Perbandingan antara 2 perolehan data penelitian tersebut sama karena

berada pada rentang 0-59% dengan kategori cukup (C).

Terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II, hal ini terjadi karena hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Proses pembelajaran pada siklus II menggunakan media *Flash Card* sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif. Sama dengan penelitian Dasrianti, dkk (2015) menggunakan media *Flash Card* sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan media yang menggambarkan lingkungan sekitar dapat mengkonkretkan materi yang sedang dipelajari.

Dibuktikan dengan data perolehan aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 yaitu 76,19% dan pertemuan 2 memperoleh 85,71%. Jumlah persentase peningkatannya mencapai 9,52%. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan antara siklus I dan II, siklus I masih berada pada kategori cukup dan siklus II mencapai kategori baik.

3. Hasil belajar

Peningkatan hasil belajar merupakan hal utama dalam penelitian ini. Data perolehan hasil belajar siswa berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Evaluasi tersebut menggunakan standar SKBM yaitu 75. Berbeda dengan Berbeda dengan Malia (2022), SKBM yang digunakan pada penelitiannya yaitu 70.

Hasil belajar siklus I yaitu terdapat 14 dari 20 siswa yang mencapai SKBM dengan persentase ketuntasan 70%. Sedangkan pada tes evaluasi siklus II terdapat 17 siswa yang mencapai SKBM dengan persentase ketuntasan 85%. Kriteria pengukuran pada penelitian ini menggunakan 3 kategori yaitu: baik (3), cukup (2) dan kurang (1). Sejalan dengan penelitian Astari (2020), menggunakan 3 kategori yaitu : baik, cukup, kurang. Berbeda dengan Nuryana (2019), menggunakan 5 kategori yaitu : sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang.

Beberapa perbedaan data di atas dengan penelitian lainnya yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Gustimal (2021), menerapkan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* tersebut pada kelas III dengan materi penjumlahan dan pengurangan sedangkan penelitian ini diterapkan di kelas IV dengan materi pembagian bilangan 1 angka dan pembagian bilangan 2 angka. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* dapat diterapkan di Sekolah Dasar baik pada kelas tinggi maupun kelas rendah. Pada penelitian yang sama Lismasila (2018), menggunakan 3 siklus. Sama dengan penelitian Malia (2020), yang melaksanakan penelitiannya dengan 3 siklus sedangkan penelitian ini menggunakan 2 siklus.

Berdasarkan paparan di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat diterapkan di SD baik pada kelas rendah maupun kelas tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* pada siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1 dapat dilihat dari hasil persentase aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 42,85% dan pertemuan 2 mencapai 57,14%. Sedangkan persentase aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 71,42 dan

pertemuan 2 mencapai 80,95%. Guru mampu mengelola kegiatan pembelajaran dengan baik, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* anatar siklus I dan siklus II mengalami peningkatan.

1. Aktivitas siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1 dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika yang menerapkan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* pada siklus I pertemuan 1 memperoleh 52,38% dan pertemuan 2 mencapai 61,90%. Sedangkan persentase aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 memperoleh 76,19% dan pertemuan 2 mencapai 85,71%. Hasil aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat pada hasil pengamatan selama berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan.
2. Hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1 dengan menerapkan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* pada siklus I terdapat 14 dari 20 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 78 dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 70% (cukup), sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II terdapat 17 dari 20 siswa mencapai nilai tuntas dengan nilai rata-rata 89 dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 85% (baik). Berdasarkan data tersebut maka terbukti bahwa penerapan model pembelajaran CTL berbantuan media *Flash Card* pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar yang ditandai dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akbar, Rijalul. 2022. *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi: Haura Utama.
- [2] Arikunto, S. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [3] Arikunto, S. & Cepi. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- [4] Arsyad, A. 2020. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- [5] Asih Widi Wisudawati & Eka Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [6] Damayanti, E., Yunus, S. R., & Sudarto, S. 2016. Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *SAINSMAT*, (2), 175-182.
- [7] Dasrianti, H., Marhadi, H., & Antosa, Z. 2015. Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 105 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 2(2), 1-9.
- [8] Djamarah, S. B., & Zain, A. 2014. *Stategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [9] Firdaus. 2023. *Berfikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran Matematika*. Watampone: Syahadah.
- [10] Firdaus, F., Kailani, I., Bakar, M. N. Bin, & Bakry, B. 2015. Developing Critical Thinking Skills of Students in Mathematics Learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 9(3), 226-236.
- [11] Gagne. 2014. *Prinsip-Prinsip Belajar untuk Pengajaran*. Penerbit: Usaha Nasional Surabaya Indonesia.
- [12] Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

-
- [13] Hosnan. 2016. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [14] Jauhar, S. (2023). PENERAPAN PENDEKATAN ACTIVE LEARNING TIPE SMALL GROUP WORK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD INPRES 12/79 CELLU. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3466-3474.
DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8725>
- [15] Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- [16] Muchtar, F. Y., Nurdin, F. A., Kasmawati, K., Nurwahyuningsih, N., Yamin, M., & S, M. I. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). *Journal on Education*, 5(4), 14615-14624.
- [17] Mulyorini. 2014. Penggunaan Media Flashcard Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SDN Ngagel Rejo I/396 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(2): 2
- [18] Nasaruddin. 2014. Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Jurnal*, 1 (2), 63-76.
- [19] Noviana, Ulfa. 2020. Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Indonesia Journal of Early Childhood Education*. 1(1), 38-41.
- [20] Nufus, Dirman, & Juarsih. 2014. *Kegiatan Pembelajaran Yang Mendidik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [21] Nuryana, S. 2019. Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Relia Pada Pokok Bahasan Pecahan Kelas 4 MI Ma'arif Gandu Mlarak Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020. *Institut Agama Islam Negeri Ponerogo, April 2019*, 119.
- [22] Parnawi, A. 2019. *Psikologi Belajar*. Palembang: Bening Media Publishing.
- [23] *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta.
- [24] Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [25] Riyanti, A. G. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Flashcard Effort To Increase Learning Result Mathematics By Using Flashcard Media. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 27, 7.
- [26] Rusydiyah, E. F. 2020. *Media Pembelajaran Problem Based Learning*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- [27] Sanjana, W. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- [28] Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- [29] Saputri, Sisca. 2020. Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal Abdikarya*. 2(1), 58.
- [30] Setiawan, L. A. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Rumah Adat Kelas IV di MIN 1 Jombang. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- [31] Siregar, R. S., Saputro, A. N. C., Saftari, M., Panggabean, N. H., Simarmata, J., Kholifah, N., Fahmi, A. I., Subakti, H., & Harianja, J. K. 2022. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Kota Medan: Yayasan Kita Menulis.

-
- [32] Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [33] Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- [34] Sugiyono, D. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 26-33.
- [35] Sundayana. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- [36] Suprihatiningrum, Jamil. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- [37] Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [38] Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [39] Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- [40] Wastito, G.H. 2018. Bab II landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN