

## **Analisis Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Matematika Kelas 3 SD**

**Alfi Muawwanahatul Ula**, Universitas PGRI Madiun

**Ani Nur Sholihah**, Universitas PGRI Madiun

**Farzhanda Afyatur Rahmah**, Universitas PGRI Madiun

**Syintiya Ayu Rohmani** ✉, Universitas PGRI Madiun

**Tunggal Firman Bima Ramungkas**, Universitas PGRI Madiun

**Liya Atika Anggrasari**, Universitas PGRI Madiun

[syintiyaayurohmani@gmail.com](mailto:syintiyaayurohmani@gmail.com)

---

**Abstract:** This study aims to see how the development of flash card-based learning media is used effectively to teach mathematics in third grade elementary school. Because of its interactive and visual nature, flash card media is considered useful for improving understanding of basic mathematical concepts. The qualitative descriptive method uses a literature study approach and conducts limited observations of the use of flash cards in several classes. The results of the analysis show that the "flash card" media has the ability to increase students' interest in learning, strengthen their memory, and help teachers deliver material in a more interesting and varied way. The development of flash card media must consider visual design, compatibility with the curriculum, and the level of suitability to the needs of third grade students. So, flash cards are media that can be used in mathematics learning to make classes active and fun.

**Keywords:** Media Development, Flash Cards, Mathematics Learning

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis flash card digunakan secara efektif untuk mengajarkan matematika di kelas tiga sekolah dasar. Karena sifatnya yang interaktif dan visual, media flash card dianggap berguna untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika. Metode deskriptif kualitatif menggunakan pendekatan studi literatur dan melakukan observasi terbatas terhadap penggunaan flash card di beberapa kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa media "flash card" memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, memperkuat daya ingat mereka, dan membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan variatif. Pengembangan media flash card harus mempertimbangkan desain visual, kompatibilitas dengan kurikulum, dan tingkat kesesuaian dengan kebutuhan siswa kelas 3. Jadi, flash card adalah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk membuat kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

**Kata kunci:** Pengembangan Media, Flash Card, Pembelajaran Matematika

---



## PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan pembelajaran akan selalu terjadi. Pendidikan adalah untuk mengoptimalkan potensi setiap orang secara sadar dan terencana. Pendidikan membantu seseorang memperoleh pengetahuan, kemampuan, prinsip, dan sikap yang diperlukan untuk kehidupan sosial dan pribadi. Pendidikan tidak hanya didapat dalam lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan komunitas. Pendidikan memiliki peran strategis dalam membangun peradaban dan kemajuan bangsa karena membentuk karakter dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Rusman, (2017). Pembelajaran merupakan Tujuan, metode, dan evaluasi pembelajaran termasuk beberapa komponen sistem pembelajaran yang saling berhubungan. pembelajaran yang berhasil apabila siswa memiliki tingkat pemahaman yang tinggi terhadap materi yang diajarkan.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya di kelas 3, merupakan dasar penting untuk membangun kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan analitis siswa. Namun, karena cara pembelajarannya biasanya monoton dan abstrak, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep dasar matematika. Oleh karena itu, strategi dan media pembelajaran harus inovatif, menarik, dan dapat membantu siswa memahami materi. Penelitian terdahulu telah membahas penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk kartu flashcard. Penelitian yang dilakukan oleh (Ningsih et al., 2019) menemukan bahwa kartu flashcard meningkatkan pemahaman siswa tentang bahasa dan kemampuan mereka untuk mengingat dan berhubungan dengan materi yang diajarkan. Flashcards kartu bergambar atau bertulisan yang digunakan sebagai alat bantu visual dalam pendidikan adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini.

Pengembangan media flash card dalam pembelajaran matematika di kelas 3 SD sangat penting karena harus didasarkan pada evaluasi kebutuhan siswa, karakteristik materi, dan tujuan pembelajaran. Selain itu, perlu dilakukan uji coba untuk mengetahui seberapa efektif media ini untuk meningkatkan pemahaman siswa setelah menggunakannya. Diharapkan penelitian ini akan membantu guru membuat media pembelajaran yang lebih inovatif yang memenuhi kebutuhan siswa di kelas. Karakteristik visual, interaktif, dan menyenangkan dari media flash card cocok dengan gaya belajar anak-anak usia Sekolah Dasar. Flash card dapat membantu siswa mengenal angka, simbol, operasi hitung, dan konsep matematika lainnya secara lebih nyata. Jika digunakan dalam pendidikan, mereka dapat meningkatkan daya ingat, mempercepat pengenalan konsep, dan menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan partisipatif. Oleh karena itu, flash card tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang menumbuhkan minat dan kepercayaan siswa dalam matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Penggunaan media visual salah satu dari banyak inovasi media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Flash card, kartu bergambar atau bertulisan yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep tertentu melalui pengulangan dan stimulasi visual, telah terbukti berhasil meningkatkan daya ingat dan minat siswa dalam belajar di berbagai kelas. Sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan flash card dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, terutama pada materi konseptual dan memerlukan hafalan, seperti kosakata bahasa dan simbol matematika. Oleh karena itu, penggunaan flash card dalam pembelajaran matematika di kelas 3 SD masih belum banyak dipelajari dalam berbagai sekolah, terutama dalam hal analisis pengembangan media.

Urgensi Pembelajaran Matematika di Kelas 3 SD Pembelajaran matematika merupakan salah satu komponen penting dari kurikulum pendidikan dasar, yang bertujuan untuk membangun kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis pada siswa. Di kelas 3 SD, materi matematika mulai membahas konsep-konsep seperti pengukuran, operasi hitung campuran, dan pemahaman bangun ruang. Oleh karena itu, keberhasilan dalam pembelajaran matematika di kelas ini berfungsi sebagai dasar untuk mencapai kompetensi numerasi di kelas berikutnya.

Flash Cards sebagai Media Pembelajaran Visual Flashcards adalah media pembelajaran berbasis visual yang dibuat dalam bentuk kartu bergambar atau bertulisan. Mereka membantu siswa memperkuat daya ingat mereka dan mempercepat pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Media ini sangat cocok untuk pendidikan dasar karena mendukung gaya belajar anak-anak yang lebih visual dan kinestetik.

Tantangan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar ialah Konsep matematika sangat abstrak dan tidak kontekstual, sehingga banyak siswa mengalami kesulitan memahaminya. Siswa mudah kehilangan minat dan keinginan untuk belajar karena metode pendidikan yang biasanya stagnan dan tidak inovatif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia sekolah dasar juga menyebabkan proses pembelajaran terhambat.

Peran Strategis Media Pembelajaran Inovatif ialah Strategi pembelajaran yang menggunakan media yang interaktif dan menyenangkan diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut. Media pembelajaran seperti flash card, yang dapat menyajikan informasi secara visual dan konkret, dapat menjadi solusi. Media ini terbukti berguna untuk membuat belajar lebih mudah bagi siswa dan membuat kelas menjadi lebih aktif dan berpartisipasi.

Pengertian dan Karakteristik Flash card biasanya adalah kartu yang berisi informasi sederhana berupa gambar, simbol, angka, atau kata-kata yang digunakan untuk memicu ingatan atau pengenalan konsep tertentu. Mereka mudah dibawa, fleksibel, dan dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Angka, operasi hitung, bentuk geometri, dan satuan ukuran dikenalkan melalui flash card saat mengajar matematika.

Efektivitas Flash Card Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Ningsih et al. (2019) menemukan bahwa penggunaan flash card dapat meningkatkan pemahaman konsep, terutama pada subjek yang membutuhkan hafalan, seperti kosakata dan simbol matematika. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, siswa yang menggunakan flash card menunjukkan peningkatan daya serap materi dan lebih termotivasi untuk belajar. Hasil ini sejalan dengan beberapa studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

## **METODE**

### **Setting penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Madiun Lor kelas 3 semester Genap tahun ajaran 2024/2025. Jumlah siswa kelas 3 seluruhnya adalah 11 orang. Penelitian melibatkan seluruh siswa kelas 3 yang sedang menerima materi satuan berat Matematika. Siswa tersebut sedang kesulitan memahami materi satuan berat. Menurut Mahoney, (2018). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melibatkan tahapan-tahapan dengan lima langkah yang terdiri: (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplement, (E)valuate. Model ini merupakan model desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari.

### **Rencana Tindakan**

#### **1. Menentukan Metode dan Kelas Penelitian**

Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis proses pembuatan dan keberhasilan media flash card dalam pembelajaran matematika di kelas 3 Sekolah Dasar. Metode ini digunakan untuk menggambarkan secara menyeluruh situasi di lapangan, termasuk bagaimana guru dan siswa menggunakan media tersebut.

Studi ini melibatkan guru yang mengajar matematika di kelas tiga SD, siswa yang menggunakan media flash card dalam kegiatan pembelajaran, dan media flash card itu sendiri yang digunakan untuk pengembangan dan analisis. Sebagai bagian dari kebutuhan penelitian, subjek yang dipilih secara purposive berdasarkan pengalaman mengajar guru dan kesiapan siswa untuk menggunakan media pembelajaran berbasis visual.

Penelitian dilakukan dalam beberapa tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti membuat alat penelitian, seperti format dokumentasi, lembar observasi, dan panduan wawancara. Peneliti juga melakukan observasi awal di kelas 3 SD untuk memahami kebutuhan pembelajaran dan memulai pembuatan media flash card yang sesuai dengan materi matematika. Pada tahap pelaksanaan, peneliti mewawancarai guru kelas untuk mengetahui pendekatan pembelajaran yang digunakan, masalah yang dihadapi dalam menyampaikan materi matematika, dan pendapat guru tentang penggunaan media pembelajaran. Selama pembelajaran matematika, observasi juga dilakukan secara langsung untuk mengamati interaksi siswa, tingkat keterlibatan, dan respons terhadap penggunaan flash card. Sementara itu, pada tahap evaluasi, peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap hasil penggunaan media yang telah diterapkan, sekaligus mendokumentasikan tanggapan siswa terhadap media tersebut.

Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa secara terstruktur dan semi terstruktur untuk mendapatkan informasi tentang efektivitas media dan pengalaman pembelajaran. Dengan menggunakan media flash card, observasi partisipatif digunakan untuk melihat aktivitas belajar mengajar secara langsung. Peneliti menggunakan lembar observasi sebagai pedoman untuk mencatat perilaku, keaktifan, dan pemahaman siswa selama observasi. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto, video, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan hasil pekerjaan siswa selama penggunaan media.

Untuk menganalisis data yang dikumpulkan, model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman digunakan. Model ini terdiri dari tiga tahap utama: pengurangan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Informasi yang relevan dari observasi, dokumentasi, dan hasil wawancara disaring. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan akurat, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif serta kutipan langsung dari informan. Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah langkah terakhir. Ini dilakukan dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber data melalui teknik triangulasi dan melakukan pengecekan ulang pada subjek penelitian untuk memastikan bahwa hasil penelitian adalah valid dan sah. Akibatnya, teknik ini memungkinkan peneliti untuk menggambarkan secara menyeluruh dan kontekstual proses pengembangan dan pemanfaatan media flash card.

## 2. Menyiapkan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan saat semester Genap tahun ajaran 2024/2025 pada hari Senin, 19 Mei 2025. Pelaksanaan di SDN 2 Madiun lor yang siswanya berjumlah 11 anak.

## 3. Rencana Pelaksanaan Tindakan

### a. Pengumpulan Data

- 1) Mencari tahu masalah siswa dan penyebabnya, kemudian menemukan masalah pemahaman dalam materi satuan berat.
- 2) Mencari solusi masalah dengan menggunakan media game flash card setelah ditemukan masalah pemahaman siswa tentang satuan berat.
- 3) Membuat rancangan permainan game flash card yang berisi materi satuan berat yang seru untuk digunakan saat belajar.
- 4) Selain membuat media, juga membuat LKPD yang sesuai dengan media game flash card sebagai alat pengujian siswa.

## 4. Penggunaan kartu flash

Pada media game flash card memberikan siswa tes awal tentang satuan berat matematika. Setelah melakukan uji coba, rancangan media game flash card dimulai. pertama dimulai dengan memberikan video materi satuan berat dan memberikan penjelasan arahan saat bermain menggunakan media game flash card.

Penggunaan kartu flash game yang dibuat oleh peneliti dalam pembelajaran, juga dikenal sebagai EMGE (multiple game), adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa berkumpul;
- 2) Setiap siswa dibagi kelompok menjadi 2 orang setiap 1 kelompok.
- 3) Siswa duduk berhadapan berpasangan
- 4) Siswa bermain dengan giliran dengan jumlah kartu 8 setiap pasangan
- 5) Setiap kartu terdapat pertanyaan dan ada gambarnya
- 6) Untuk kartu jawabanya berupa Scan Barcode yang akan di bantu oleh peneliti untuk scan barcode.
- 7) Siswa yang menjawab dengan benar mendapatkan poin berupa 1 poin.

Siswa diberi soal postest setelah bermain sambil belajar menggunakan media game flash card. Soal ini sama dengan soal pretest, tetapi ditempatkan di tempat yang berbeda. Ada kelebihan dan kelemahan dari media game flash card ini. Keunggulan media flash card adalah sederhana dibawa, bermanfaat, mudah diingat, dan menyenangkan untuk digunakan saat belajar. Media flash card mudah rusak karena terbuat dari kertas yang mudah sobek dan basah, sehingga anak-anak hanya dapat mengenal dan memahami kata dan gambar padanya.

#### HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan media flashcard yang berguna sebagai media atau alat bantu dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai permainan edukatif untuk membangun karakter dan pemahaman siswa kelas 3 SD. Media flashcard ini membantu membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan untuk anak sekolah dasar. Proses pengembangan media flashcard ini sesuai dengan alur pengembangan ADDIE, yaitu :

##### **Analisis (Analysis)**

Pada tahap ini penelitian menggunakan kebutuhan di lapangan akan kegunaan media yang mendukung penanaman pemahaman siswa. Hal ini dilakukan merupakan hasil pada penelitian yang dilaksanakan di SDN 2 Madiun Lor. kekurangan pemahaman siswa menjadi dorongan untuk penelitian ini agar media flashcard menjadi efektif.

##### **Desain (Design)**

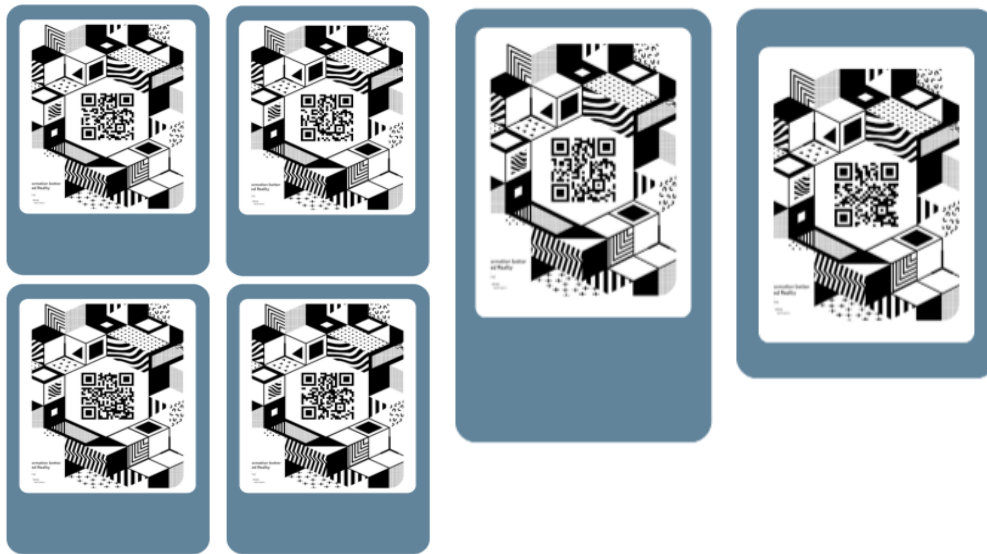


Gambar 1. Desain Media FlashCard

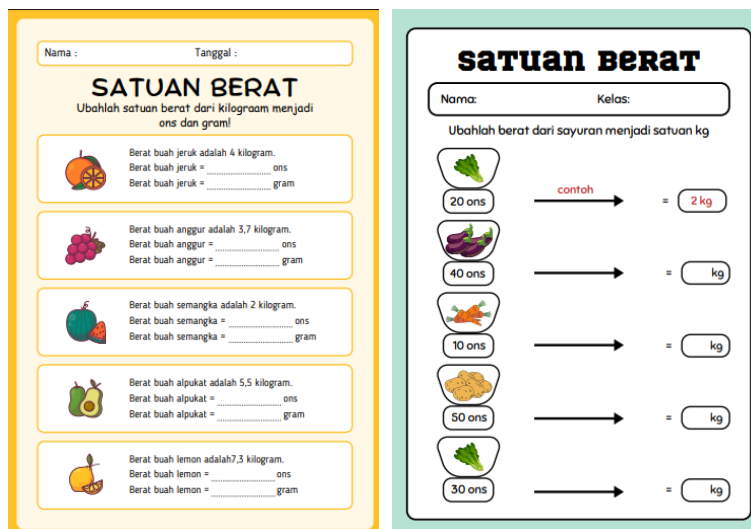
Pada tahap ini, peneliti menyusun isi flashcard yang berisi materi-materi yang akan diberikan dalam kartu. Gambar yang terpapar dalam flashcard ialah gambar materi satuan berat yang berupa timbangan, tangga satuan, dan satuan berat. Kemudian di setiap gambar di lengkapi dengan pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk bisa berfikir kritis. Gambar visual dan pertanyaan yang diberikan membuat media flashcard menjadi lebih efektif dalam pembelajaran karena membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga anak-anak lebih mudah memahami materi.

**Pengembangan (development)**

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk, dimana peneliti lebih banyak menggunakan gambar dalam bentuk berwarna untuk mengetahui dan menjelaskan desain flashcard yang sudah dibuat. Pembuatan desain menggunakan aplikasi secara digital yaitu Canva dan Assamblar Edu. Setelah membuat desain flashcard dari aplikasi canva, kemudian membuat barcode yang berisi jawaban pertanyaan dari aplikasi assembler edu (Gambar2).



**Gambar 2.** Jawaban Pertanyaan Satuan Berat

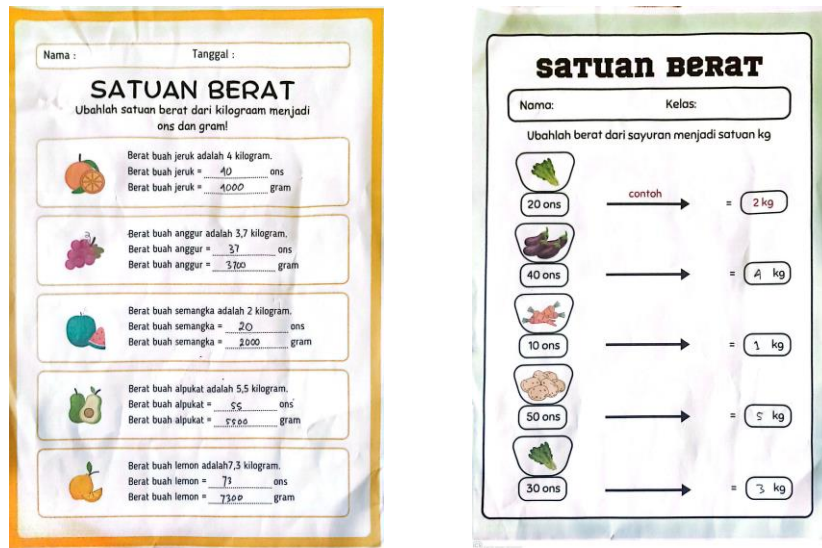


**Gambar 3.** LKPD Satuan Berat

Flash card yang dihasilkan dalam pengembangan ini terdiri dari 8 kartu yang berisi materi-materi. Kartu dicetak menggunakan kertas Buffalo warna putih, lembar LKPD di cetak menggunakan kertas HVS ukuran F4 dan di laminating.

**Implementasi (Implementation)**

Pada tahap implementasi, media flash card di uji cobakan kepada peserta didik. Anak-anak diajak bermain menggunakan flash card bersama dengan peneliti. Gambar 4 merupakan hasil dari keberhasilan menggunakan flash card yaitu dengan mengisi LKPD.



Gambar 4. Hasil LKPD

Peneliti menilai produk media flash card untuk menilai kelayakan dalam hal kualitas materi, tujuan, kualitas tampilan, dan kemampuan media untuk memotivasi. Dilihat dari nilai fungsi produk dengan mempertimbangkan kualitas desain, tampilan, keterbacaan, motivasi, dan penggunaan media agar media dapat efektif dalam pengembangannya.

TABEL 1. Uji Kelayakan penggunaan media

Responden	Keterangan	%
Peneliti Media 1	Sangat Layak	90%
Peneliti LKPD 2	Valid	81%
Siswa	Sangat valid	90%



Gambar 5. Uji Kelayakan Media

### **Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi keefektifan dan kualitas media flashcard yang telah dikembangkan. Peneliti menggunakan dua jenis evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan, seperti menilai desain visual, keterbacaan teks, dan kesesuaian materi. Evaluasi sumatif dilakukan setelah media diterapkan kepada siswa, untuk mengetahui sejauh mana media membantu siswa memahami materi satuan berat.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peneliti menilai media flashcard sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 90%. Selain itu, lembar kerja peserta didik (LKPD) yang menyertai media dinilai valid dengan 81%. Respon siswa terhadap media flashcard, yang memiliki tingkat kevalidan sebesar 90%, juga sangat positif. Data menunjukkan bahwa media flashcard yang dibuat tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu siswa kelas 3 SD lebih termotivasi untuk belajar dan lebih memahami konsep satuan berat. Sebagai hasil dari evaluasi ini, kami percaya bahwa media flashcard dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang bermanfaat dan membantu siswa menjadi lebih kritis.

### **PEMBAHASAN**

Media pembelajaran kreatif, terutama kartu flash, telah terbukti berguna untuk meningkatkan hasil belajar dan membangun karakter siswa. Meskipun mereka memiliki fokus dan konteks yang berbeda, ketiga penelitian ini memiliki kesamaan: media flashcard dapat membuat pengalaman belajar lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 2 Madiun lor kelas 3, Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flash card yang dikembangkan sesuai model ADDIE dinilai sangat layak oleh peneliti media (90 persen), valid oleh peneliti LKPD (81 persen), dan sangat valid oleh siswa (90 persen). Hal ini menunjukkan bahwa melalui proses pengembangan yang sistematis, media pembelajaran dapat dibuat untuk memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu media ini bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang memiliki kecenderungan belajar secara konkret dan visual. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling efektif melalui benda-benda nyata dan pengalaman langsung

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media flashcard efektif dalam pembelajaran. Menurut Ningsih et al. (2019), penggunaan kartu flashcard dapat membantu orang memahami konsep yang memerlukan hafalan, seperti kosakata bahasa atau simbol matematika. Siswa di kelas 3 SD mengalami kesulitan memahami konversi satuan berat yang abstrak dalam penelitian ini. Visualisasi berupa gambar timbangan dan tangga satuan membantu siswa dalam memahami konversi satuan berat secara konkret. Rusman (2017) menyatakan bahwa peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan merupakan tanda pembelajaran yang berhasil. Salah satu masalah umum dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran. Aplikasi Canva dan Assembler Edu digunakan untuk merancang media flash card penelitian ini. Desain kartu bergambar berwarna membuat konsep lebih mudah dipahami dan menarik siswa untuk belajar.

Pembelajaran kognitif mendukung media visual sebagai alat bantu untuk encoding data ke memori jangka panjang. Mayer (2009) menekankan bahwa prinsip multimedia sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam penelitian ini, flash card yang memadukan gambar dan teks mendukung pembelajaran dual coding lebih baik daripada teks saja. Pengalaman bermain dengan flash card saat belajar juga sesuai dengan ciri perkembangan kognitif anak usia SD, yang cenderung berfokus pada hal-hal visual dan kinestetik (Piaget, 1970).

Dalam penelitian ini, media flash card digunakan melalui metode bermain kelompok interaktif. Siswa menggunakan kartu untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengisi LKPD selama pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan kooperatif. Peneliti juga melihat bahwa siswa lebih memahami materi satuan berat, yang sebelumnya dianggap sulit. Flash card juga membantu membangun karakter siswa selain meningkatkan pemahaman mereka. Sesuai dengan Kurikulum Merdeka, yang mendorong pembelajaran yang aktif, menyeluruh, dan berpusat pada peserta didik, aktivitas belajar kelompok dengan flash card menumbuhkan sikap kerja sama, komunikasi, dan saling membantu. Media flash card dikembangkan untuk meningkatkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (minat, dorongan), dan sosial (interaksi antar siswa).

Selain itu, proses pengembangan media yang menggunakan model ADDIE meningkatkan kualitas produk akhir. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kebutuhan siswa di kelas 3 SD yang mengalami kesulitan memahami satuan berat. Pada tahap desain dan pengembangan, konten dirancang sesuai dengan kurikulum, digunakan gambar yang relevan, lalu kartu dapat dibaca. Implementasi di kelas adalah waktu penting untuk menguji efektivitas media. Ini dinilai secara langsung melalui observasi aktivitas siswa, wawancara dengan guru, dan analisis hasil LKPD. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan menguji media melalui uji ahli dan tanggapan siswa.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek, media flash card sangat relevan karena mendukung eksplorasi materi secara mandiri dan berkelompok. Guru dapat menyesuaikan isi flash card dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan bermakna. Dengan sifatnya yang mudah digunakan dan fleksibel, flash card juga mendukung model pembelajaran inovatif seperti Project Based Learning dan Problem Based Learning. Ini memungkinkan guru menciptakan skenario pembelajaran yang menantang dan menarik bagi siswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa membuat media pembelajaran berbasis flash card untuk materi satuan berat di kelas 3 SD sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media flash card dirancang untuk memenuhi kebutuhan nyata di lapangan dengan menggunakan desain visual yang menarik dan pendekatan pembelajaran yang aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flash card dinilai sangat layak dan valid oleh peneliti dan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan daya ingat, dan membuat kelas lebih menyenangkan dan menarik.

Selain itu, terbukti bahwa penggunaan kartu flash mendukung pendekatan kurikulum bebas yang berfokus pada pembelajaran berdiferensiasi, aktif, dan berbasis proyek. Media meningkatkan komunikasi, kerja sama, dan rasa percaya diri siswa selain meningkatkan aspek kognitif mereka. Flash card, yang menggabungkan gambar dan teks, mendorong pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak-anak usia 7 hingga 11 tahun, yang diteorikan oleh Piaget dan diperkuat oleh prinsip multimedia Mayer.

## **Saran**

Dari hasil penelitian pendidik disarankan untuk lebih aktif mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti kartu flash dalam pembelajaran matematika. Pengembangan media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, kondisi kelas, dan materi pembelajaran agar hasil belajar optimal. Selain

itu, guru harus dilatih membuat media digital sederhana seperti Canva dan Assembler Edu. Selain itu, guru harus mendapatkan pengajaran tentang cara menggunakan aplikasi digital seperti Canva, Assembler Edu, atau platform lainnya untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sangat penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan ini agar mereka tidak hanya bergantung pada media konvensional dan membuat media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Ananda, Dita, and Wulan Sutriyani. 2023. "Efektifitas Penggunaan Media Flash Card Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Lll." *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 9(2):193-200. doi:10.36987/jpms.v9i2.5021.
2. Ardila, Ayu, and Suryo Hartanto. 2017. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematik." *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6(2):175-86.
3. Ramadhani, Nabilah Nurdina, and Khusniyati Masykuroh. 2022. "PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MEMBANGUN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN ANAK USIA DINI." *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 8(2):190-201.
4. Salsabila, Anisah, Muhammad Thamrin Hidayat, Sri Hartatik, Pance Mariati, and Dewi Widiana Rahayu. 2023. "Pengaruh Media Game Flash Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Baitu Imin Surabaya." *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)* 4(2):407. doi:10.25157/j-kip.v4i2.10829.