

PENGARUH MEDIA GAME FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD BAITU ILMIN SURABAYA

Anisah Salsabila¹, Muhammad Thamrin Hidayat², Sri Hartatik³, Pance Mariati⁴, Dewi Widiana Rahayu⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.5 Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Email: anisahsalsabila038.sd19@student.unusa.ac.id¹, thamrin@unusa.ac.id², titax@unusa.ac.id³,
pance_mariati@unusa.ac.id⁴, dewiwidiana@unusa.ac.id⁵

ABSTRACT

This research is motivated by the findings of the learning process still teacher-centered, moreover abstract mathematical material is difficult to understand and student's lack of interest learning. The unsatisfactory student learning outcomes are formulated in research that learning mathematics requires media assistance to attract student's learning interest and make it easier for teachers to deliver material. This study aims to improve the learning process and determine differences in student learning outcomes using flash card game media. This research uses quantitative methods. It was found that the subjects of this study were 20 students in class III SD Baitu Imin Surabaya. This research uses quasi-experimental research and saturated sampling techniques because there is only one experimental class. The research design used was one group pretest-posttest, by giving a pretest before treatment and then posttest after treatment to test the success of flash card game media as a means of understanding multiplication material. The results showed that the learning outcomes of class III SD Baitu Imin Surabaya with an average score of 6.62 became 8.42 and a significant value of 0.012. The significant value based on the binomial test is greater than α or the error is set at 0.01. So it can be concluded that flashcard game media can improve student's mathematics learning outcomes on multiplication material.

Keywords: Media, Games Flash cards, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh temuan proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, apalagi materi matematika yang abstrak sulit dipahami dan kurangnya minat belajar siswa. Hasil belajar siswa yang kurang memuaskan ini dirumuskan dalam penelitian bahwa pembelajaran matematika diperlukan bantuan media untuk menarik minat belajar siswa dan mempermudah guru menyampaikan materi. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media *game flash card*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Ditemukan subjek penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Baitu Imin Surabaya berjumlah 20 siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dan teknik sampling jenuh karena hanya satu kelas eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu jenis one grup *pretest-posttest*, dengan cara memberi pretest sebelum perlakuan lalu posttest dilakukan sesudah perlakuan untuk menguji keberhasilan media *game flash card* sebagai sarana memahami materi perkalian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa kelas III SD Baitu Imin Surabaya dengan rata-rata nilai 6,62 menjadi 8,42 dan nilai signifikan sebesar 0,012. Nilai signifikan berdasarkan uji binomial lebih besar dari pada α atau kesalahan yang ditetapkan sebesar 0,01. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *game flash card* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa materi perkalian.

Kata Kunci: Media, Game Flash card, Hasil Belajar

Cara sitasi: Salsabila, A., Hidayat, M. T., Hartatik, S., Mariati, P., & Rahayu, D.W. (2023). Pengaruh media *game flash card* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas iii sd baitu ilmin Surabaya. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 4 (2), 407-413.

PENDAHULUAN

Di dunia pendidikan proses pembelajaran akan selalu terjadi. Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara siswa dan guru, dengan posisi guru adalah fasilitator dan penyampai ilmu kepada siswa. Pengertian pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan yang satu dengan yang lain, komponen tersebut meliputi: tujuan, metode dan evaluasi pembelajaran (Rusman, 2017). Pembelajaran yang berhasil terjadi apabila siswa memiliki tingkat pemahaman yang tinggi terhadap materi yang diajarkan. Tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharuskan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran (Iriani & Ramadhan, 2019). Tujuan pembelajaran yang dicapai agar siswa memiliki pemahaman terhadap materi yang disampaikan guru. Jika pemahaman matematika siswa baik, nilai akhir matematika baik, dan jika pemahaman matematika siswa kurang baik, maka pemecahan masalah matematika juga kurang baik. Memahami konsep materi yang diajarkan kepada siswa akan membantu mereka mengingat apa yang telah mereka pelajari.

Interaksi dengan siswa dalam pembelajaran harus menyenangkan agar ilmu yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh siswa. Pembelajaran bisa dilaksanakan dengan baik jika memakai metode dan strategi yang tepat. Metode pembelajaran yang dimaksud adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Lurfi et al., 2020). Pembelajaran harus menyenangkan dan mudah bagi siswa. Matematika yang diajarkan di kelas 3 menggunakan materi dasar perkalian. Pemahaman perkalian semakin matang pada usia kelas 3 SD. Saya melihat masih ada anak-anak Sekolah Dasar tersebut yang belum memahami matematika yang sudah diajarkan. Pemahaman konsep kepada siswa perlu dilakukan agar siswa dapat mengingat dan mengaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam menguasai suatu pembelajaran (Ardilla & Hartanto, 2017). Ada beberapa faktor yang memengaruhi tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan mempengaruhi proses pembelajaran. Ada tiga aspek faktor internal yaitu faktor fisik, faktor psikis dan faktor kelelahan. Faktor eksternal adalah segala faktor dari luar yang mempengaruhi proses pembelajaran. Faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat.

Materi matematika bersifat abstrak bagi siswa sehingga sulit untuk dipahami saat belajar. Selain itu, jika pembelajaran kurang efektif, siswa menjadi sulit memahami materi yang disajikan. Variasi pembelajaran dibutuhkan untuk mengajarkan anak, karena di Sekolah Dasar terdiri dari anak dengan rentang umur 7 sampai 12 tahun dengan tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret yaitu perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis (Gede & Estini, 2015). Siswa Sekolah Dasar masih dalam perkembangan dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Khususnya anak pada umur 9-10 tahun pada kelas III sudah diberi banyak materi perkalian matematika. Tentu saja, guru berpikir tentang pembelajaran yang tepat dan menarik. Khusus untuk mata pelajaran matematika, menjelaskan hanya dengan materi yang tertulis di papan tulis dapat membuat siswa patah semangat dan membuat siswa merasa bosan.

Solusi dari permasalahan pembelajaran matematika salah satunya terletak pada penggunaan media pembelajaran. Salah satu cara belajar yang menyenangkan adalah melalui permainan. Mungkin bermain sepanjang waktu adalah buang-buang waktu, tidak dianggap sebagai kegiatan pendidikan. Pembelajaran matematika berbasis permainan memfasilitasi pergerakan materi dan pemahaman siswa. Media yang digunakan adalah media *game flash card* sebagai media belajar materi perkalian matematika kelas III SD. *Game flash card* merupakan media belajar berbentuk permainan kartu. Kartu disini berisi materi perkalian matematika dari 1-10. *Game flash card* ini digunakan sebagai sarana belajar siswa. Pada *game flash card* terdapat gambar-gambar kartun dan warna yang cerah sehingga menarik bagi siswa. Setiap kartu mempunyai 10 gambar yang sama mulai dari yang berjumlah satu hingga sepuluh. Pemahaman matematika melalui *game flash card* bagi siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Penelitian ini dibangun di atas penelitian serupa sebelumnya yang dilakukan di berbagai bidang pelajaran dan tingkat pendidikan, yaitu: Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zulkarnaen Afrizal; Ela Suryani (2021) pada judul penelitiannya yaitu "Efektivitas Model Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan *Flash card* Terhadap Peningkatan Kemampuan Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas IV". Dalam penelitian ini menyatakan bahwa, model kooperatif tipe make a match berbantuan *flash card* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV (Afrizal & Suryani, 2021). Dan penelitian yang dilakukan Ika Dewi Surya Andari; Nury Yuniasih; Siti Halimatus Sakdiyah (2020) dalam artikel yang judulnya "Pengaruh Model Problem Based Learning Dengan *Flash card* Terhadap Hasil Belajar Dengan Mempertimbangkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada Kelas IV Gugus Sekolah 3 Kecamatan Pronojiwo Kabupaten Lumajang)" Penelitian ini menyatakan bahwa, terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa, serta pengaruh antara kelas yang menggunakan model problem based learning dengan *flash card* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Hasil belajar merupakan hasil yang menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Hasil belajar dapat diuji melalui test, sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dan keberhasilan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar (Kurniati, 2022). Hasil belajar meningkat karena pemahaman materi yang baik. Melalui media pembelajaran *game flash card* ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran matematika siswa. Sebagai upaya pemahaman pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Penerapan media *game flash card* matematika untuk menguji keefektifan pemahaman terhadap materi perkalian pada siswa Kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana pengaruh media *game flash card* terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas III SD Baitu Ilmin Surabaya?

METODE PENELITIAN

Setting penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Baitu Ilmin Surabaya kelas III semester Genap tahun ajaran 2022/2023. Jumlah siswa kelas III seluruhnya adalah 20 orang. Penelitian sampel jenuh sasaran seluruh siswa kelas III yang sedang menerima materi perkalian dasar matematika. Siswa tersebut sedang kesulitan faham materi perkalian dasar matematika.

Rencana Tindakan

1. Menentukan Metode dan Kelas Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Baitu Ilmin Surabaya. Penelitian ini yang dilakukan hanya satu kelas eksperimen dengan jumlah 20 sampel penelitian sehingga menggunakan sampel jenuh dengan jenis quasi eksperimen. Desain penelitian yang dipakai yaitu memberikan *pretest* dan *Posttest* sebagai tolak ukur keberhasilan media *game flash card* terhadap hasil belajar matematika siswa.

2. Menyiapkan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan saat semester genap tahun 2022/2023 selama 3 bulan bulan Desember 2022 sampai Februari 2023

3. Rencana Pelaksanaan Tindakan

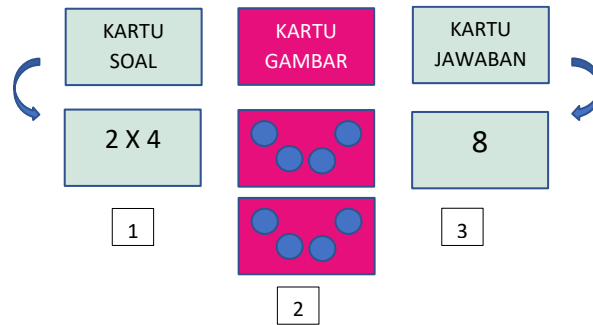
a. Mengumpulkan Data

- 1) Menganalisis masalah siswa dan penyebabnya, lalu ditemukan masalah pemahaman perkalian dasar matematika.
- 2) Setelah ditemukan masalah pemahaman siswa terhadap perkalian dasar matematika, mencari solusi masalah dengan menggunakan media *game flash card*.
- 3) Untuk menggunakan media yang tepat, maka dilakukanlah membuat rancangan permainan *game flash card* yang berisi materi perkalian matematika yang seru untuk digunakan saat belajar.
- 4) Selain membuat media, juga membuat soal *pretest* dan *posttest* yang sesuai dengan media *game flash card* sebagai tolak ukur keberhasilan belajar menggunakan media tersebut.

b. Penggunaan media *game flash card*

Memberi *pretest* kepada siswa terkait perkalian dasar matematika. Rancangan media *game flash card* dilaksanakan setelah melakukan *Pretest*. Menjelaskan materi perkalian sambil bermain menggunakan media *game flash card*. Penggunaan media *game flash card* yang telah dibuat oleh peneliti dalam pembelajaran atau EMGE (*multiple Game*) adalah:

- 1) Pemain berkumpul dengan duduk membentuk lingkaran
- 2) Kartu dibagikan kepada setiap pemain masing-masing 10 kartu bergambar
- 3) Kartu bergambar lain yang belum dibagikan diletakan di tengah lingkaran pemain
- 4) Disebelah kanan kartu gambar diletakan kartu soal, sedangkan disebelah kiri kartu gambar diletakan kartu jawaban angka.



Gambar 1. Cara Bermain

- 5) Permainan dimulai saat kartu soal yang pertama di buka, lalu dilanjutkan siswa pertama untuk mengeluarkan satu kartu gambar yang sesuai dengan angka kedua pada soal.
- 6) Setelah pemain pertama mengeluarkan kartu gambar, selanjutnya dilakukan hal yang sama oleh pemain selanjutnya secara bergiliran dengan gambar yang sama hingga jumlah gambar sesuai dengan jawaban soal. Contoh seperti Gambar 1
- 7) Setelah menuntaskan gambar pada soal yang diberikan, siswa selanjutnya mengambil kartu jawaban angka. Ketika masih belum menemukan jawaban yang tepat, maka pemain selanjutnya mengambil kartu jawaban gambar yang ada di depan mereka, lalu dilakukan terus bergiliran hingga menemukan kartu jawaban gambar yang tepat.
- 8) Lakukan secara beurutab hingga kartu soal yang terakhir
- 9) pemain yang menjawab dengan benar mendapat 1 poin untuk kartu jawaban gambar, dan mendapat 2 poin untuk kartu jawaban angka.

Setelah bermain sambil belajar menggunakan media *game flash card*, siswa diberi soal *posttest*. Soal diberikan sama seperti *pretest* namun dengan posisi soal yang berbeda. Media *game flash card* ini mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media *flash card* adalah mudah dibawa, praktis, mudah diingat, dan menyenangkan untuk digunakan selama kegiatan pembelajaran. Kelemahan dari media *flash card* adalah anak hanya dapat mengenal dan memahami kata dan gambar sebatas pada media *flash card*. Media *flash card* mudah rusak karena terbuat dari kertas yang mudah sobek dan mudah basah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Tindakan Penelitian

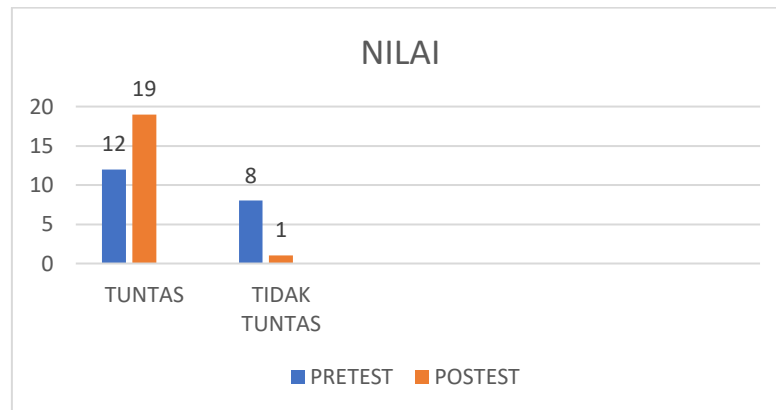
Penelitian ini menghasilkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian yang dilaksanakan 23 Februari 2023 di SD Baitu Ilmin Surabaya. Sasaran penelitian adalah seluruh siswa kelas III berjumlah 20 siswa. Pada kelas tersebut diterapkan media *game flash card* dengan tema perkalian. Hasil belajar siswa setelah uji coba menggunakan media *game flash card* adalah sebagai berikut

a. Hasil Validasi

Validasi media *Game flash card* materi matematika yang telah divalidasi oleh pakar menunjukkan bahwa, media belajar *game flash card* materi perkalian 1-10 matematika kelas III SD. Hasil yang didapatkan dengan skor rata-rata hasil validasi oleh kedua pakar adalah 3,5 poin. Sesuai dengan skala likert dengan rentang 3,50 – 4,49 dikategorikan baik. Soal pretest dan postest menunjukkan hasil skor rata-rata yang telah divalidasi oleh kedua pakar adalah 3,5 yang digolongkan sebagai kategori baik.

b. Uji coba perangkat

Hasil belajar diukur menggunakan tes berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dengan 2 pilihan jawaban. Siswa mendapat skor 1 jika jawaban benar dan mendapatkan skor 0 jika menjawab salah. Berikut data yang diperoleh:



Gambar 2. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa dari pretest dan postest mengalami peningkatan. Data nilai tersebut dikategorikan menjadi dua yaitu tuntas dan tidak tuntas. Siswa dikatakan hasil belajarnya tuntas yang memperoleh nilai ≥ 7 . Dan sebaliknya jika siswa memperoleh nilai < 7 , maka dikatakan siswa tersebut tidak tuntas.

c. Pengaruh media terhadap hasil belajar

Terdapat tiga tahapan yang dilakukan yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan refleksi

1) Perencanaan

- Menganalisis masalah pada pembelajaran matematika kelas III
- Membuat catatan masalah yang didapatkan melalui analisis dan diskusi dengan guru
- Membuat solusi permasalahan, dengan menggunakan media *game flash card*
- Merancang instrumen soal yang menjadi tolak ukur keberhasilan media belajar
- Validasi media dan instrumen soal kepada para pakar
- Setelah mendapatkan persetujuan penggunaan media dan soal, dilakukanlah penelitian di lapangan

2) Pelaksanaan

- Menyiapkan media dan alat instrumen penilaian yaitu soal *pretest* dan *posttest*
- Membuka belajar dengan salam dan berdoa
- Menyampaikan tujuan belajar
- Memberikan soal *pretest*
- Menjelaskan konsep perkalian menggunakan media *game flash card* sekaligus cara bermainnya
- Membentuk menjadi 4 kelompok yang berisi 5 orang siswa setiap kelompok
- Siswa melakukan permainan sesuai arahan yang telah disampaikan
- Memberi poin bagi siswa yang dapat menyelesaikan tiap kartu soal hingga soal terakhir
- Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing

- j. Siswa diberikan soal *pretest*
 - k. Penutupan dengan ucapan terima kasih dan doa bersama
- 3) Refleksi

Peneliti memberikan perlakuan pada siswa kelas III SD Baitu Ilmin dengan bantuan wali kelas III sebagai pengamat. Hasil pengamatan dan tes yang diberikan pada siswa menunjukkan terdapat peningkatan. Nilai yang diperoleh soal *posttest* lebih tinggi daripada nilai soal *pretest*.

2. Pembahasan hasil Penelitian

Media *game flash card* yang digunakan oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar perkalian matematika siswa kelas III SD terjadi perubahan yang cukup signifikan.

- a. Hasil dari validasi media yang dilakukan oleh validator diperoleh rata-rata 3,5 dengan kategori baik. Artinya media *game flash card* terdiri dari materi perkalian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Kelas III. Disusun secara menarik dengan bahasa yang komunikatif, sehingga dari semua aspek tersebut memperoleh skor 3 dan 4. Dengan demikian media *game flash card* sudah layak untuk digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Tetapi masih perlu adanya perbaikan petunjuk penggunaan agar lebih mudah dimengerti oleh siswa, dan gambar yang tidak sesuai dengan konsep harus diganti atau dibuang.
- b. Hasil *pretest* dan *posttest* pada Kelas III SD Baitu Ilmin dengan menggunakan media *game flash card* memperoleh hasil rata-rata *pretest* sebesar 6,67. Artinya siswa masih ada yang kurang mengetahui konsep perkalian matematika. Sedangkan untuk rata-rata *posttest* diperoleh nilai sebesar 8,42 dengan nilai tertinggi adalah sempurna yaitu 10. Dari kenaikan nilai hasil belajar tersebut membuktikan bahwa materi tentang konsep perkalian sebelum adanya media *game flash card* masih kurang dipahami oleh siswa. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.

Dari data tersebut telah dibuktikan pada penelitian sebelumnya yang serupa untuk membuktikan bahwa media perlu Validitas sebelum digunakan seperti yang dilakukan oleh Yusuf (2021) dilakukan pada penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard IPA SMP Materi Tata Surya, Menyatakan bahwa validitas flashcard yang diperoleh kategori valid dengan sedikit perbaikan. Dan pembuktian berhasilnya penelitian serupa yang telah dilakukan oleh Maulidah (2021) Implementasi Media *Flash card*: Studi Eksperimental Untuk Keterampilan Berhitung Siswa menyatakan bahwa rata-rata keterampilan berhitung siswa setelah diajarkan menggunakan media *flash card* secara signifikan lebih baik dari pada tidak menggunakan media *flash card*.

Penelitian ini berhasil seperti penelitian serupa yang dilakukan oleh Fani Yantik; Sutrisno; Wiryanto (2022) dalam artikelnya yang berjudul "Desain Media Pembelajaran *Flash card* Dengan Strategi Teams Achivement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan" menyatakan bahwa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Siswa juga lebih terlibat ketika belajar dan mengungkapkan atau mengkomunikasikan hasil ide mereka berdasarkan pertanyaan yang diajukan oleh guru (Yantik et al., 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *game flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan tidak menggunakan media *game flash card* dalam mempelajari konsep perkalian matematika. Media *game flash card* ini dapat dilaksanakan untuk siswa kelas III SD. Dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 8,42 dan nilai signifikan sebesar 0,012. Perlunya penelitian lanjutan pada media *game flash card* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi yang masih berhubungan dengan perkalian yaitu terkait materi pembagian. Media ini dapat dibuat versi digital

menggunakan aplikasi. Sehingga media ini dapat digunakan di Sekolah ataupun diamanapun dan kapanpun, agar siswa bisa belajar lebih optimal dan mandiri yang sesuai dengan perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih diucapkan oleh peneliti kepada para pembimbing penelitian yang ikut memberikan hasil pemikirannya untuk penelitian ini. terima kasih kepada kepala sekolah yang telah memberi izin penelitian. Kepada wali kelas III yang memberi dukungan penelitian ini dan siswa kelas III SD Baitu Ilmin Surabaya yang bersedia menjadi objek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, M. Z., & Suryani, E. (2021). Efektivitas Model Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Flash Card Terhadap Peningkatan Kemampuan Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas IV. *JURNAL PERSEDA*.
- Ardilla, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam. *Pythagoras*, 6(2), 175–186.
- Gede, D., & Estini, W. (2015). *Aktualisasi Pemikiran Jean Piaget dalam Implementasi Kurikulum 2013 (Suatu Kajian Teoritis)*.
- Iriani, T., & Ramadhan, A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan*.
- Kurniati, S. (2022). *Metode Pembelajaran LBS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*.
- Lurfi, Ardi, Yogica, R., Muttaqin, A., & Fitri, R. (2020). *Metodologi Pembelajaran Strategi Pendekatan*.
- Maulidah, R., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). *Implementasi Media Flash Card: Studi Eksperimental Untuk Keterampilan Berhitung Siswa*.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=mKhADwAAQBAJ>
- Yantik, F., Sutrisno, S., & Wiryanto, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>
- Yusuf, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard IPA SMP Materi Tata surya*.