

PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI DI SDN 3 KARANGAJI

Hilda Nur Maziyah¹, Erna Zumrotun²

^{1,2})Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia
Email: 21133000799@unisnu.ac.id , erna@unisnu.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 11-Januari-2024

Disetujui: 29-Februari-2024

Kata Kunci:

Media Flashcard; Literasi Numerasi

ABSTRAK

Abstrak: Kemampuan literasi numerasi merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh setiap manusia saat ini. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat dari penggunaan media pembelajaran flashcard terhadap kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan jenis eksperimen *One Group Pretest and Posttest Design*. subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Karangaji. Penelitian ini menunjukkan hasil yaitu nilai yang diperoleh siswa dalam *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata *pretest* mendapatkan nilai sebesar 27 dan pada *posttest* mendapatkan rata-rata nilai sebesar 62. Selain siswa sudah memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang baik, siswa juga terlihat menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. guru juga dapat menghemat waktu ketika menyampaikan materi pelajaran karena siswa menjadi lebih mudah paham. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa.

Abstract: Numeracy literacy is one of the abilities that must be mastered by every human being today. this study aims to determine the benefits of using flashcard learning media on numeracy literacy skills of elementary school students. The method used in this research is a quantitative method using the experimental type *One Group Pretest and Posttest Design*. the subjects of this research are fifth grade students of SDN 3 Karangaji. This study shows the results that the scores obtained by students in the *pretest* and *posttest* show a significant increase, with the average *pretest* getting a score of 27 and in the *posttest* getting an average score of 62. In addition to students already having good literacy and numeracy skills, students also seem to be more enthusiastic in participating in the learning process. teachers can also save time when delivering subject matter because students become easier to understand. It can be concluded that flashcard media has an influence on students' numeracy literacy skills.



This is an open access article under the **BY-SA** license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi salah satu faktor penting penentu keberhasilan seseorang. Maka dari itu, diperlukan rancangan kegiatan pembelajaran yang baik untuk dapat menciptakan output berkualitas (Zumrotun dan Attalina 2020). Keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor, diantaranya adalah metode, strategi, dan juga pendekatan yang dimanfaatkan oleh guru ketika proses pembelajaran. tidak hanya itu, guru juga diminta supaya lebih kreatif dan juga inovatif ketika penggunaan media pembelajaran supaya siswa memiliki ketertarikan, minat dan juga motivasi belajar yang tinggi (Wulandari, Sudatha, & Simamora, 2020). Terdapat banyak sekali kemampuan yang ada di setiap diri masing masing individu, salah satunya adalah kemampuan literasi dan numerasi yang harus dimiliki dan dikuasai setiap individu saat ini khususnya sejak dini. Hal ini sejalan dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 235 tahun 2021 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah juga menekankan pentingnya pengembangan literasi numerasi di tingkat dasar sebagai bagian integral dari pendidikan.

Definisi kemampuan literasi numerasi menurut Maulidina dan Hartatik (2019) yaitu suatu kemampuan yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat menjabarkan informasi yang memiliki kaitan dengan matematika dan juga angka, selanjutnya dapat merumuskan suatu masalah, menganalisis masalah, serta dapat menemukan solusi penyelesaian masalah tersebut. Kemampuan numerasi adalah suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan konsep matematika dalam berbagai konteks yang ada yang memiliki tujuan supaya dapat memecahkan suatu masalah dan dapat menjelaskan informasi kepada yang diperoleh kepada orang lain dengan memanfaatkan matematika (Winata, Widiyanti, dan Cacik, 2021). Kemampuan numerasi memiliki beberapa indikator sebagaimana yang dikemukakan oleh Han, dkk (2017) adalah: 1. Memanfaatkan simbol dan angka yang

beraneka ragam yang berhubungan dengan matematika dasar dengan tujuan supaya dapat memecahkan suatu masalah dalam setiap konteks yang ditemui setiap hari; 2. Menampilkan aneka bentuk dan simbol seperti tabel, bagan, diagram, grafik, dan lain sebagainya berdasarkan informasi yang telah dianalisis; 3. Mengambil keputusan berdasarkan hasil analisis yang telah ditafsirkan.

Di tengah tantangan kompleksitas informasi yang semakin meningkat, terdapat berbagai permasalahan umum dalam pemahaman literasi numerasi di kalangan siswa, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Salah satunya yaitu di SDN 3 Karangaji, kemampuan literasi numerasi tergolong sangat rendah khususnya pada siswa kelas atas. Kurangnya kreasi dan inovasi guru dalam memberikan materi sehingga siswa menjadi mudah bosan sehingga tidak memperhatikan penjelasan dari guru menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan literasi numerasi di SDN 3 Karangaji. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Seika, Kumariyati, & Japa, 2017; Sulfemi & Desmiati, 2018) dimana memperoleh hasil yaitu dengan pemanfaatan metode pembelajaran yang kurang tepat oleh guru, contohnya pembelajaran yang lebih condong pada aktivitas guru daripada aktivitas siswa dapat menjadikan siswa menjadi pribadi yang pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, hal ini juga memiliki dampak yaitu semakin rendahnya minat dan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran karena mereka harus dihadapkan pada sesuatu yang sama dan berulang setiap harinya. Tentunya ini menjadi salah satu tantangan yang dimiliki guru untuk dapat mengembangkan kemampuan literasi numerasi di kalangan siswa namun disertai dengan inovasi dalam proses pengajarannya.

Kurangnya minat dan pemahaman siswa dalam hal literasi numerasi dapat berdampak pada perkembangan akademik dan kemampuan *problem solving* siswa di kemudian hari. Sebagian siswa khususnya siswa yang berada di fase C masih belum menguasai dengan baik kemampuan bidang literasi, bahkan untuk menyebutkan huruf atau kata dalam bentuk sederhana yang ditunjukkan saja mayoritas mereka masih belum bisa. Padahal kita semua tahu bahwa dengan melakukan kegiatan membaca, beragam informasi dan pengetahuan akan diperoleh (Sari dan Setiawan, 2023). Sedangkan dalam bidang numerasi, mereka masih kesulitan dalam perkalian dan pembagian serta memahami maksud dari pertanyaan yang ada. Melihat hal tersebut, guru harus segera menemukan cara baru dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu hal yang dapat dimanfaatkan guru. Saat ini terdapat beraneka ragam media pembelajaran, baik berbentuk visual, maupun audio visual. Dua dimensi atau tiga dimensi, dan lain sebagainya. Media *flashcard* dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan guru.

Flashcard adalah sebuah kartu yang memiliki dua sisi, dimana satu sisi berisikan kata dan sisi sebaliknya berisi gambar yang sesuai dengan kata yang ada (Munthe dan Sitinjak, 2018). Sedangkan menurut Damayanti et. al (2016) *flashcard* merupakan sekumpulan kartu yang berisikan kata, kombinasi kata dan juga gambar yang dapat digunakan sebagai media belajar membaca, mengenal bentuk, hewan, benda, dan beragam jenis aktivitas lainnya. Gambar pada *flashcard* memiliki fungsi untuk melatih kemampuan daya ingat siswa pada setiap kata yang dipelajari (Umroh, 2019). Hal ini dikarenakan siswa akan belajar untuk mengingat sesuatu yang ada pada kartu *flashcard* dengan menggunakan ciri-ciri yaitu gambar. Ini tentu memudahkan siswa, khususnya bagi siswa yang masih belum bisa menguasai keterampilan literasi numerasi dengan baik.

Sejumlah penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya mengungkapkan dengan penggunaan media visual dalam kegiatan pembelajaran, seperti media *flashcard* memiliki potensi besar untuk dapat meningkatkan daya ingat serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Islami (2018) mendapatkan hasil bahwa pemanfaatan *flashcard* dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Penelitian lain juga turut menyatakan bahwa pendekatan visual yang dilaksanakan dengan menggunakan *flashcard* terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep matematika. Penelitian yang dilaksanakan oleh Savaiano, Lloyd, dan Hatton (2017) menunjukkan bahwa pemanfaatan media *flashcard* dalam pembelajaran juga dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kosakata siswa. Penggunaan media *flashcard* juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Azizah dan Suprayitno (2014) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SD.

Dalam rangka mengatasi permasalahan literasi numerasi yang ada di SDN 3 Karangaji, salah satu hal yang dapat dilaksanakan yaitu dengan mengadopsi dan mengadaptasi metode pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard*. Diharapkan solusi ini dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa di SDN 3 Karangaji serta dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep belajar matematika, merangsang minat belajar siswa, serta memfasilitasi penerapan konsep tersebut dalam konteks kehidupan nyata. Pemanfaatan *flashcard* yang menarik dan sesuai dengan kurikulum, serta merancang strategi pengajaran yang inovatif dapat memaksimalkan dampak dari penggunaan media ini. Dengan melibatkan guru-guru dan juga orang tua siswa, diharapkan solusi ini dapat membantu untuk membentuk lingkungan belajar yang lebih mendukung perkembangan literasi numerasi di Sekolah Dasar.

Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas V SDN 3 Karangaji. Penggunaan media ini, diharapkan terdapat pengaruh yang positif terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa, merangsang minat belajar siswa dan juga membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam. Diharapkan melalui langkah ini dapat turut memberikan kontribusi yang positif terhadap upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar di Indonesia khususnya di daerah pedesaan.

B. METODE PENELITIAN

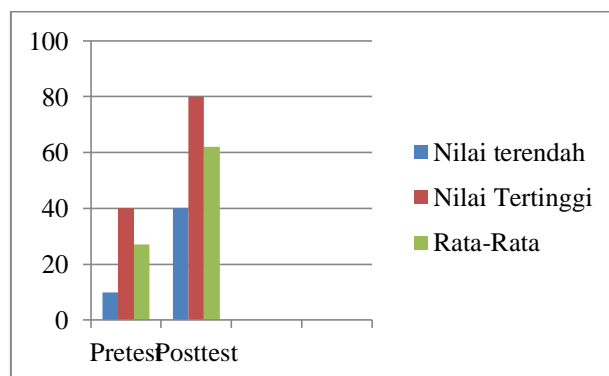
Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis yang digunakan yaitu eksperimen menggunakan *One Group Pretest and Posttest Design*. Hal ini dikarenakan pada kelas V SDN 3 Karangaji hanya terdapat 1 rombel. *One Group Pretest and Posttest Design* dapat diartikan terdapat sebuah kelompok yang akan diukur dan diobservasi sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan (wiliam dan hita, 2019). *Pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini bermanfaat untuk mengukur kemampuan literasi dan numerasi siswa. Penelitian yang dilaksanakan pada bulan April hingga Mei 2023 ini memiliki subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN 3 Karangaji yang berisikan total 11 siswa. Setiap siswa akan diberikan soal yang sama untuk *pretest* dan *posttest*, kemudian hasil nilai tersebut akan dibandingkan untuk melihat apakah terdapat pengaruh pada kemampuan literasi numerasi siswa setelah memanfaatkan media *flashcard* atau tidak. Soal yang diberikan berjumlah 40 soal dalam bentuk soal pilihan ganda.

Penelitian ini menggunakan SPSS versi 25 sebagai teknik analisis data yang terdiri dari pertama, uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi variabel *dependen* atau terikat untuk setiap nilai pada variabel *independen* atau bebas tertentu memiliki distribusi normal atau tidak (dewi dan fitriani, 2021). Kedua yaitu uji linieritas. Uji ini dilaksanakan guna mengetahui apakah hubungan antara variabel *dependen* atau terikat dengan variabel *independen* atau bebas bersifat linier atau tidak (sugiyono dan susanto, 2015:323). Ketiga adalah uji homogenitas, yaitu suatu prosedur uji statistik yang digunakan untuk dapat menunjukkan bahwa terdapat dua atau lebih kelompok sampel data yang diambil dari populasi yang memiliki varian sama (Sianturi, 2022). Ke empat adalah uji hipotesis (Uji-t) yang dilaksanakan guna menguji hipotesis secara parsial untuk memperlihatkan pengaruh variabel *independen* terhadap variabel *dependen* (Ghozali, 2013:98).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian:

Kegiatan awal pada penelitian ini adalah dengan memberikan soal *pretest* yang berisi tentang materi literasi dan numerasi yang berjumlah 40 butir soal berupa pilihan ganda kepada siswa kelas V SDN 3 Karangaji, hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi numerasi awal yang dimiliki oleh siswa sebelum dimulainya pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard*. Setelah melaksanakan kegiatan *pretest* kemudian siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti biasanya namun kali ini berbeda, karena pembelajaran saat ini mulai memanfaatkan media *flashcard* sebagai media dalam pembelajaran. Delapan kali pertemuan dengan memanfaatkan media *flashcard* pada pembelajaran literasi numerasi yang juga diselingi dengan ice breaking dan berbagai games lainnya dengan tujuan supaya siswa tidak jenuh dengan media *flashcard*. Setelah delapan kali pertemuan siswa belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran *flashcard*, kemudian siswa melaksanakan *posttest*. siswa diberikan soal *posttest* dimana soal tersebut berisi 40 butir soal berupa pilihan ganda kepada siswa kelas V SDN 3 Karangaji. Hal ini dilaksanakan untuk dapat melihat pengaruh yang muncul terhadap kemampuan literasi numerasi siswa ada atau tidak setelah menggunakan media *flashcard* dalam delapan kali pertemuan pembelajaran. Berikut adalah rata-rata nilai siswa kelas V SDN 3 Karangaji pada kegiatan *pretest* dan *posttest*:



Grafik 1. Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan grafik diatas, diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai antara rata-rata nilai literasi numerasi yang didapatkan siswa sebelum diberi perlakuan (pembelajaran tanpa menggunakan *flashcard*) dan sesudah diberi perlakuan (pembelajaran menggunakan *flashcard*). Hasil *pretest* siswa menunjukkan bahwa nilai 10 adalah nilai terendah yang didapatkan dan nilai 40 merupakan nilai yang tertinggi dengan rata-rata nilai yang didapatkan adalah 27. Sedangkan pada kegiatan *posttest* menunjukkan hasil bahwa nilai 40 merupakan nilai terendah yang didapatkan siswa, sedangkan nilai 80 merupakan nilai tertinggi yang didapatkan dengan nilai rata-rata yaitu 62. Sehingga dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas V SDN 3 Karangaji. Hasil analisis uji prasyarat dan uji hipotesis menunjukkan hasil yaitu:

1. Uji Normalitas: Uji normalitas data yang dilaksanakan memperlihatkan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,952 dengan nilai α yaitu 0,05. Nilai signifikansi $> \alpha$ yaitu $0,952 > 0,05$ yang berarti H_0 diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diambil kesimpulan yaitu data yang ada berdistribusi normal.
2. Uji Linieritas: Uji linieritas yang telah dilaksanakan menunjukkan nilai signifikansi *deviation from linearity* yaitu sebesar 0,666, sementara nilai yaitu 0,05. Hal ini memiliki arti nilai signifikansi $> \alpha$ yaitu $0,666 > 0,05$. Berdasarkan uji tersebut, dapat dilihat bahwa hubungan kemampuan literasi numerasi siswa (variabel *dependen*) dengan media flashcard (variabel *independen*) dalam penelitian ini adalah linier.
3. Uji Homogenitas: Nilai signifikansi yang didapat pada uji homogenitas menunjukkan nilai sebesar 0,06 dengan nilai α sebesar 0,05. Hal ini berarti nilai signifikansi $> \alpha$ yaitu $0,06 > 0,05$. Sehingga dapat dilihat distribusi data sudah homogen.
4. Uji Hipotesis (Uji-t):

Paired Samples Test									
	Paired Differences					t	df	Significance	
	n	Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper				
Paired Sample 1	11	26,64	5,2911	14,8152	37,0744	6,87	10	<,001	<,001

Tabel 1. Uji Paired Sample Test

Tujuan dari dilaksanakannya uji ini adalah untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel *dependen* dengan variabel *independen* (Elfiana et al, 2022). Nilai signifikansi 2-tailed yang telah dilakukan pada uji-t menunjukkan hasil sebesar kurang dari 0,001 dengan nilai α yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$. Berdasarkan hasil yang ada, diketahui bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Berdasarkan uji yang sudah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan yaitu terdapat pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas V SDN 3 Karangaji.

Pembahasan:

Hasil data yang didapat dari kegiatan *Pretest* dan *Posttest*, terlihat bahwa kemampuan literasi numerasi pada 11 siswa kelas V SDN 3 Karangaji menunjukkan pengaruh yang positif. Saat awal pembelajaran pada bidang literasi, 7 dari 11 siswa masih belum lancar dalam membaca, selain itu juga mereka masih belum mampu untuk menangkap apa yang dimaksud dalam teks yang mereka baca. Sedangkan 4 dari 11 siswa belum bisa membaca sama sekali. Mereka masih kesulitan untuk menyebutkan dan membedakan huruf secara satu persatu. Dengan kondisi seperti ini, ketika mereka diminta untuk membaca tulisan dan mengerjakan soal apalagi diminta untuk mengerjakan soal HOTS (*High Order Thinking Skills*) tentu mereka akan kesulitan dan menyerah terlebih dahulu sehingga mereka akan mengerjakan seadanya. Sedangkan pada bidang numerasi, rata-rata siswa hanya mampu untuk melakukan perkalian 1 sampai 5 saja. ketika mereka diberikan soal perkalian diatas 5 mereka akan kesulitan. Hal ini dikarenakan mereka hanya mengandalkan hapalan saja, bukan pemahaman konsep. Sehingga ketika mereka diberikan soal perkalian diluar apa yang mereka hafalkan, mereka akan kesulitan untuk menghitungnya. Hal ini juga berlaku pada materi pembagian. Mayoritas mereka masih belum paham langkah-langkah menghitung perkalian dan pembagian. Bahkan pada pertemuan awal setelah diberitahu bahwa besok mereka akan belajar literasi dan numerasi, banyak dari mereka yang lebih memilih untuk tidak berangkat sekolah, karena mereka sudah takut dan tidak percaya diri terlebih dahulu.

Melihat hal tersebut, guru perlu untuk melakukan suatu inovasi dalam pembelajaran khususnya dalam peningkatan literasi numerasi siswa. umumnya guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Ini tentu bagus, karena pada masa usia Sekolah Dasar, siswa masih butuh bimbingan penuh dari guru untuk memahami materi pelajaran. Namun, diharapkan dalam menggunakan pendekatan ini, guru tidak hanya menggunakan buku pegangan saja dalam mengajar, tetapi juga melakukan game edukatif dan memanfaatkan media pembelajaran. Langkah yang dapat dilaksanakan untuk menciptakan pengaruh yang positif terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas V di SDN 3 Karangaji salah satunya adalah dengan memanfaatkan media *flashcard*.

Flashcard pada umumnya berukuran 8x12 cm atau guru dapat membuatnya sendiri dan menyesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang akan diajarkan (Arsyad, 2016). Salah satu keuntungan apabila guru membuat media *flashcard* adalah guru dapat menggunakannya sesuai dengan keperluan materi yang akan disampaikan pada siswa di kelas. Selain itu guru dapat berkreasi semenarik mungkin pada media tersebut, seperti menambahkan karakter animasi yang lucu, warna yang menarik, diberikan foto atau gambar yang relevan, memberikan selipan pertanyaan dan masih banyak lainnya sesuai dengan imajinasi dan keperluan guru. Setelah itu guru dapat mencetaknya dan media *flashcard* siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Melalui pembelajaran dengan memanfaatkan media *flashcard* yang berisi tentang materi literasi dan numerasi dasar selama delapan kali pertemuan terbukti memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Pada pertemuan awal materi literasi siswa akan belajar menggunakan media *flashcard* yang berisi materi huruf alfabeth terlebih dahulu, setelah itu mereka akan belajar membaca kata per kata dan mencoba untuk mengartikan maksud dari kata tersebut. Setelah itu pada pertemuan akhir siswa akan diajak untuk membaca kalimat atau teks pendek dan meminta mereka untuk memahami maksud yang ingin disampaikan pada teks tersebut. Meskipun tidak seluruhnya siswa dapat mengerti dan menjelaskan dengan benar, setidaknya mereka sudah memiliki gambaran yang dimaksud dari teks tersebut. Sedangkan pada materi numerasi, siswa diajarkan terlebih dahulu langkah-langkah untuk menghitung perkalian dan pembagian dengan metode ceramah dengan memanfaatkan papan tulis. Hal ini memiliki tujuan supaya dapat membuat siswa lebih paham mengenai konsep perhitungannya sehingga ketika mereka diberikan soal dengan angka-angka yang belum pernah mereka hapalkan, mereka mampu untuk mengerjakannya.

Siswa juga di beri tahu bagaimana cara menghitung perkalian menggunakan jari tangan dan meminta mereka untuk mengerjakan bebera soal untuk dikerjakan guna mengetahui sejauh mana pemahaman mereka saat menggunakan jari tangan pada perkalian. Pada materi pembagian, siswa diajak untuk memahami soal dengan melakukan perumpamaan sederhana seperti yang mereka temui di kehidupan sehari-hari supaya mudah dipahami oleh siswa. Selain itu siswa juga diberikan pengetahuan mengenai langkah langkah penggunaan porogapit dalam pembagian. Setelah itu mereka akan diberikan kartu *flashcard* yang berisi soal-soal materi perkalian dan pembagian yang disertai jawaban dibagian belakangnya. Namun sebelum jawaban tersebut ditunjukkan, siswa diminta untuk mengerjakan soal tersebut terlebih dahulu sesuai dengan yang sudah diajarkan sebelumnya.

Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *flashcard* terdapat beberapa kendala yaitu siswa yang masih belum terbiasa menggunakan media *flashcard*. Pada pertemuan awal, siswa masih terlihat bingung mengenai fungsi dari media *flashcard*. Dibutuhkan beberapa waktu untuk memberikan penjelasan supaya seluruh siswa yang ada di kelas tersebut paham mengenai cara kerjanya. Kemudian terdapat beberapa siswa yang merasa sudah bisa mengenai materi membaca per huruf, per kata, perkalian maupun pembagian tidak mau toleransi dengan teman yang belum bisa. Mereka merasa tidak perlu untuk mendengarkan dan malah mengganggu teman yang masih belum bisa. Selain itu kondisi lingkungan sekolah yang kurang mendukung. Seperti masyarakat sekitar yang sangat mudah memasuki ruang kelas tanpa keperluan penting menyebabkan konsentrasi yang dibangun oleh guru dan siswa buyar seketika, kurangnya ketegasan dari orang tua siswa ketika anaknya tidak berangkat sekolah tanpa alasan yang jelas pun membuat minat siswa dalam belajar mudah untuk naik turun.

Selain kendala yang dialami, penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran memiliki berbagai dampak positif, seperti dapat mencipatakan hubungan antara guru dan siswa menjadi lebih erat, karena siswa sudah menemukan kenyamanan dalam proses pembelajaran. saat ini siswa yang awalnya belum bisa membedakan huruf, khususnya huruf konsonan sekarang sudah mampu untuk membedakannya. Mereka juga semakin percaya diri ketika diberikan soal huruf secara acak. Siswa juga bisa memahami maksud dari suatu kalimat atau teks. Hasil ini sejalan dengan pernyataan Daryanto (dalam Chandra, 2017) yaitu media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu yang digunakan dalam penyampaian materi pada pembelajaran memiliki pengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran hal ini dikarenakan siswa akan lebih mudah memahami materi. Namun, untuk saat ini mereka baru mampu untuk memahami kalimat atau teks yang pendek terlebih dahulu. Karena memang untuk dapat membaca dan memahami suatu teks yang panjang dibutuhkan kemauan dan konsistensi dalam belajar baik dari diri guru maupun siswa. Siswa juga menjadi lebih percaya diri, tidak takut dan lebih antusias. Kondisi ini berbanding terbalik dengan keadaan di awal pertemuan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Munthe dan Sitingjak (2018) yang

menyatakan penggunaan media *flashcard* dapat menjadikan siswa lebih perhatian dalam belajar, antusias siswa pun semakin meningkat, dan membantu daya ingat siswa.

Hasil dari penelitian ini turut diperkuat penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya Fitriani et.al (2022) yang memperlihatkan penggunaan media *flashcard* menimbulkan pengaruh positif pada kemampuan literasi baca tulis siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Triwidayati (2019) juga mendapatkan hasil yaitu media pembelajaran *moving flashcard* dapat mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa pada pelajaran fiqih materi zakat fitrah. Penelitian ini menunjukkan dengan guru memanfaatkan media dalam menyampaikan materi pembelajaran seperti penggunaan media *flashcard* dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan juga lebih menarik perhatian siswa. Hal ini sangat penting karena dapat berdampak pada minat siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak mudah turun, mengoptimalkan waktu dan juga meningkatkan kualitas dan kemampuan siswa.

Media ini tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media *flashcard* diantaranya adalah sebagai berikut: 1. Serba guna. Maksud dari serbaguna disini adalah *flashcard* dapat digunakan pada hampir setiap mata pelajaran, tidak hanya digunakan untuk menimbulkan pengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi saja. contohnya pada mata pelajaran bahasa Inggris, guru dapat memanfaatkan media *flashcard* untuk mengajarkan kosakata baru pada siswa; 2. Mudah dibawa kemana-mana. Media *flashcard* memiliki ukuran yang kecil sehingga dapat memudahkan seseorang untuk membawanya dan melatakannya dimanapun. Siswa tidak perlu lagi membawa buku yang sangat berat dan tebal. Hal ini tentu membuat siswa tidak memiliki alasan untuk tidak belajar dimanapun dan kapanpun; 3. Fleksibel. Guru dapat membuat *flashcard* sendiri yang isinya dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan di kelas. Tidak hanya itu, guru juga dapat menambahkan dan mengurangi jumlah kartu dalam proses pembelajaran. *flashcard* yang tidak memiliki aturan baku dalam penggunaannya ini tentu akan sangat memudahkan guru dalam menyampaikan proses pembelajaran; 4. Menyenangkan. Pemanfaatan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Umumnya, pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD) cenderung berpusat pada guru dimana guru hanya menggunakan buku pegangan sebagai bahan ajar. Hal ini tentu akan membuat siswa cenderung bosan dan akan mengakibatkan semangat siswa untuk belajar menurun hal ini mengakibatkan siswa sulit berkonsentrasi dan akan kesulitan untuk memahami pembelajaran yang sedang disampaikan; 5. Mudah diingat. Pemanfaatan media *flashcard* terbukti memudahkan siswa untuk belajar seperti dalam mengingat kosakata dan lain sebagainya. hal ini dikarenakan siswa tidak hanya mengingat tulisannya saja, tetapi mereka dibantu dengan gambar yang ada. Hal ini membuat siswa dapat memvisualisasikan tulisan yang ada pada *flashcard* dengan gambar yang ada sehingga akan lebih mudah untuk diingat oleh otak.

Media *flashcard* selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kelemahan. Menurut Susilana dan Riyana (dalam Pradana dan Santosa, 2020) kelemahan media *flashcard* adalah sebagai berikut: pertama adalah Penghayatan terhadap materi pembelajaran kurang sempurna, ini dikarenakan media *flashcard* hanya dapat menampilkan persepsi dari indera penglihatan dimana hal ini tidak cukup kuat untuk dapat menggerakkan seluruh kepribadian manusia. Kedua adalah siswa akan mudah jenuh apabila dalam pembelajaran hanya menggunakan media *flashcard* dan tidak diselingi dengan *ice breaking* atau kegiatan lainnya. Ketiga yaitu ukuran kartu *flashcard* kecil sehingga mudah untuk hilang apabila tidak dijaga dengan baik.

Pemanfaatan media pembelajaran *flashcard* tentunya memiliki manfaat yaitu dapat membantu siswa untuk mengingat dan memahami apa yang terdapat di kartu tersebut. Hal ini dapat terjadi, dikarenakan pada *flashcard* tidak hanya terdapat tulisan kata saja, tetapi juga terdapat gambar yang berhubungan dengan kata tersebut, animasi, warna yang menarik perhatian siswa dan lain sebagainya. adanya gambar pada media pembelajaran *flashcard* dapat membantu memudahkan siswa dalam mengingat kata yang tertera pada kartu *flashcard*. Ini dapat terjadi, karena secara tidak langsung, siswa akan mengingat dan menjadikan gambar tersebut sebagai ciri-ciri dari kata yang ada. Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas V di SDN 3 Karangaji.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan keterampilan serta hasil belajar siswa. lebih lanjut, penelitian ini memperlihatkan bahwa masih banyak siswa di Sekolah Dasar khususnya kelas atas masih kurang dalam menguasai keterampilan dasar yaitu keterampilan literasi numerasi. Terdapat kecenderungan bahwa siswa akan cepat bosan apabila guru hanya menggunakan metode ceramah. Maka dari itu, diperlukan inovasi guru dalam kegiatan mengajar seperti inovasi pada model, metode, media dan lain sebagainya. salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran dimana pada penelitian ini terbukti bahwa media *flashcard* memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa di SDN 3 Karangaji.

Peningkatan keterampilan literasi numerasi pada siswa sekolah dasar harus menjadi perhatian utama bagi para guru. Guru diharapkan dapat bekerja sama dengan orang tua siswa dalam mendampingi siswa ketika belajar di rumah. Selain itu, guru juga dapat bekerja sama dengan kepala sekolah dan guru lainnya untuk dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif di sekolah tersebut guna mendapatkan hasil yang lebih optimal. Melihat kondisi rata-rata kelas di Indonesia yang diisi oleh kurang lebih tiga puluh siswa, maka guru juga perlu untuk meningkatkan kemampuan manajemen kelas. guru diharapkan dapat memanfaatkan kekreatifitasan yang dimiliki untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan juga menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. seperti penggunaan media pembelajaran yang inovatif, menggunakan model pembelajaran yang beragam, sesekali melaksanakan pembelajaran di luar ruangan dan lain sebagainya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A, *Media pembelajaran*, PT Raja Grafindo Jakarta Persada, Jakarta, 2016
- Azizah, U & Suprayitno. 2014. Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3).
- Chandra, R. D. 2017. Pengembangan media visual kartu angka efektif untuk mengenalkan huruf vokal A, I, U, E, O pada anak usia dini 3-4 tahun paud labschool Jember. *Indria: Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*. Vol 2, No.1, hal 45-71.
- Damayanti, E., Siti, R. Y., & Sudarto. 2016. Pengembangan media visual flash card pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Sainsmat*. Vol 5, No. 2, hal 175–182.
- Dewi, G. H. T., & Fitriani. 2021. Pengaruh advertising, brand awareness dan brand trust terhadap keputusan pembelian produk merek make over (studi pada mahasiswa FEB UM Metro). *Jurnal Manajemen Diversifikasi*. Vol 1, No. 3.
- Elfiana, U. M., Aan, W., & Erna, Z. 2022. Pengaruh penggunaan media pop up book alim (alat indra manusia) terhadap hasil belajar ipa siswa kelas IV SD Negeri 4 Tunahan Jepara. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol 4, No.3, hal 523-527.
- Fitria, N., Zahrina, A., & Nurfadilah. 2022. Pengaruh flashcard path to literacy terhadap kemampuan literasi baca tulis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 6, No.5.
- Ghozali, I, *Aplikasi analisis multivariate dengan program ibm spss 21 update pls regresi*, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang, 2013.
- Han, W., dkk, *Materi pendukung literasi numerasi*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 2017
- Islami, M. F. 2018. Implementasi media flashcard dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab. *Jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan*. Vol 8 No. 1, hal 113-125.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Keputusan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 235 tahun 2021 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 2021
- Maulidina, A. P. & Sri, H. 2019. Profil kemampuan numerasi peserta didik sekolah dasar berkemampuan tinggi dalam memecahkan masalah matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. Vol 3 No. 2 hal 61-66.
- Munthe, A. P. & Jessica. V. S. 2018. Manfaat serta kendala menerapkan flashcard pada pelajaran membaca permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Vol 11 No.3 hal 210-228.
- Pradana, R. A. & Agus, B. S. 2020. Studi literatur media pembelajaran flashcard dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol 9 No. 3 hal 575-583
- Sari, D. A. K & Ezra, P. S. 2023. Literasi baca siswa indonesia menurut jenis kelamin, growth mindset, dan jenjang pendidikan: survei pisa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol 8 No. 1.
- Savaiano, M. E., Blair, P.L., & Deborah, D. H. D. 2017. Efficacy of using vocabulary flashcard in braille. *Journal Of Visual Impairment & Blindness*. Vol 111 No.3.
- Seika, A. I. G. A. P. A., Nyoman, K., & Japa, I. G. N. 2017. Pengaruh model pembelajaran talking stick berbantuan media question box terhadap hasil belajar ipa kelas V. *Journal of Education Technology*, Vol 1 No. 3 Hal 183.
- Sianturi, R. 2022. Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial dan Agama* Vol 8 No. 1.
- Sugiyono & Susanto, *Cara mudah belajar spss & lisrel*, Alfabeta, Bandung, 2015.
- Sulfemi, W. B., & Zulaicha, D. 2018. Model pembelajaran missouri mathematics project berbantu media relief experience dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendas Mahakam*. Vol 3 No. 3 Hal 232-244.
- Triwidayati, Y. 2019. Media moving flashcard untuk mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi pada pelajaran fiqih materi zakat fitrah. *Al-Fatih: Jurnal Studi Islam*. Vol 7 No. 1.

- Umroh, I. L. 2019. Pengaruh penggunaan media flash card terhadap pembelajaran kosa kata bahasa arab (study eksperimen terhadap siswa kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*. Vol 6 No.1.
- Wiliam & Hita. 2019. Mengukur tingkat pemahaman pelatihan powerpoint menggunakan quasi-experiment one-group pretest-posttest. *Jurnal Sifo Mikroskil*. Vol 20 No.1.
- Winata, A., Ifa, S. R. W., & Sri, C. 2021. Analisis kemampuan numerasi dalam pengembangan soal asesmen kemampuan minimal pada siswa kelas XI SMA untuk menyelesaikan permasalahan science. *Jurnal educatio*. Vol 7 No. 2 Hal 498-508.
- Wulandari, Sudatha & Simamora. 2020. Pengembangan pembelajaran blended pada mata kuliah ahara yoga semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*. Vol 8 No. 1 hal 1-15.
- Zumrotun,E & Syailin, N. C. A. (2020). Media pembelajaran tutup botol pintar matematika meningkatkan hasil belajar matematik. *Jurnal Mimbar Pgsd Undiksha*. Vol 8 No. 3.