

Pendampingan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Media *Mathematics Flashcards* untuk Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar

Dwi Ivayana Sari*, Parrohah
STKIP PGRI Bangkalan, Bangkalan, Indonesia

*Corresponding Author: dwiiyanasari@stkipgri-bkl.ac.id
Dikirim: 09-12-2024; Direvisi: 13-12-2024; Diterima: 14-12-2024

Abstrak: Kemampuan numerasi merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Berdasarkan pentingnya kemampuan numerasi, maka pengembangan kemampuan numerasi dapat dilakukan sejak dini, yaitu sejak siswa duduk di kelas Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh bahwa sebagian besar siswa kelas 4 (empat) belum fasih dalam melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian pada bilangan bulat dan operasi hitung pada bilangan pecahan, guru jarang memberikan drill atau latihan bagi siswa. Salah satu cara memberikan *drill* atau latihan dengan menggunakan media *mathematics flashcards*. Oleh karena itu, tim pengabdian melaksanakan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan media *mathematics flashcards* untuk kemampuan numerasi siswa Sekolah Dasar. Partisipan pada program ini terdiri dari 19 (sembilan belas) siswa kelas 4 (empat) di SD Negeri Alas Kembang 2 Bangkalan. Ada 3 (tiga) tahapan pelaksanaan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Angket respon siswa diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pendampingan. Angket respon siswa dianalisis menggunakan persentase. Respon siswa dikategorikan positif jika pada setiap pernyataan diperoleh persentase total skor $\geq 80\%$. Berdasarkan hasil analisis angket diperoleh bahwa 10 (sepuluh) pernyataan berada pada kategori positif dengan persentase $\geq 80\%$. Ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap kegiatan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* dikatakan baik. Kegiatan pendampingan ini bisa dilakukan oleh guru kelas di jam istirahat dan jam kosong untuk mengembangkan kemampuan numerasi siswa.

Kata Kunci: Kartu Flash Matematika; Numerasi; Pendampingan Belajar

Abstract: Numeracy ability is one of the abilities that is very important for human survival. Based on the importance of numeracy skills, the development of numeracy skills can be done from an early age, namely in elementary school. Based on the results of initial observations, it was found that the majority of fourth grade students were not yet fluent in performing multiplication and division arithmetic operations on integer and arithmetic operations on fractional numbers, teachers rarely provided exercises for students. One way to provide exercises is by using math flashcards. Therefore, the service team provides learning assistance while playing using mathematics flash cards for elementary school students' numeracy skills. Participants in this program consisted of 19 (nineteen) fourth grade at SD Negeri Alas Kembang 2 Bangkalan. There are 3 (three) implementation stages, namely the preparation stage, implementation stage and evaluation stage. Student response questionnaires were given to determine student responses to mentoring activities. Student response questionnaires are explained using percentages. A student's response is positive if each statement obtains a total score percentage of $\geq 80\%$. Based on the results of the questionnaire analysis, it was found that 10 (ten) statements were in the positive category with a percentage of $\geq 80\%$. This shows that the students' response to the activity of assisting learning while playing using math flashcards was said to be good. This mentoring activity

can be carried out by class teachers during breaks and free hours to develop students' numeracy skills.

Keywords: Mathematics Flashcards; Numeracy; Mentoring

PENDAHULUAN

Numerasi menurut Mendikbud (2020) merupakan kemampuan yang dapat memecahkan masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan berpikir konsep, fakta, prosedur, dan alat matematika untuk menciptakan individu yang dapat menjelaskan penggunaan matematika dalam kehidupan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan numerasi merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Hal ini dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari seseorang harus dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan membilang, nilai tempat dan berhitung. Salah satu contoh kemampuan numerasi yang sering dijumpai yaitu dalam bidang perdagangan atau jual beli. Bidang ini tidak akan terlepas dari kehidupan seseorang.

Berdasarkan pentingnya kemampuan numerasi dalam kehidupan sehari-hari, maka pengembangan kemampuan numerasi dapat dilakukan sejak dini, yaitu sejak siswa duduk di kelas Sekolah Dasar (SD). Adinda dkk (2022) menyatakan bahwa kemampuan numerasi membantu seseorang dalam kehidupan sehari-hari bahkan menjadi salah satu kebutuhan untuk dapat memahami disiplin ilmu lain yang lebih tinggi. Hal ini penting untuk melatih kemampuan numerasi siswa sejak dini khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

Berdasarkan pentingnya pengembangan kemampuan numerasi di jenjang pendidikan dasar, maka tim pengabdian melakukan observasi awal ke salah satu Sekolah Dasar di Bangkalan yaitu SD Negeri Alas Kembang 2 Bangkalan. Hasil observasi awal diperoleh bahwa sebagian besar siswa kelas 4 (empat) belum fasih dalam melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian pada bilangan bulat dan operasi hitung pada bilangan pecahan. Permasalahan dalam berhitung ini menurut Latifah & Rahmawati (2022) menjadi salah satu penghambat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4, diperoleh bahwa pemberian *drill* atau latihan terkait operasi hitung perkalian dan pembagian pada bilangan bulat dan operasi hitung pada bilangan pecahan tidak terlalu sering dilakukan. Hal ini dikarenakan materi matematika yang banyak dan harus selesai dalam waktu yang sedikit. Sehingga pemberian *drill* atau latihan untuk siswa tidak maksimal dilakukan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan dan faktor penyebab di atas, maka perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memberikan *drill* atau latihan bagi siswa terkait kemampuan numerasi, khususnya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan hasil dari operasi hitung perkalian dan pembagian pada bilangan bulat dan operasi hitung pada bilangan pecahan. Media yang dapat membantu kemampuan numerasi siswa SD adalah media *mathematics flashcards*.

Mathematics flashcards adalah sebuah permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar yang dirancang agar dapat meningkatkan berbagai aspek diantaranya, mengembangkan daya ingatan dan pemahaman matematika siswa yang baik (Azhima dkk, 2021). Media *mathematics flashcards* memiliki beberapa keunggulan yaitu asosiasi yang kuat antara bagian depan dan bagian belakang,



memenuhi prinsip manajemen otak yang efektif, menguatkan ingatan dan pemahaman secara spesifik, memiliki mobilitas yang tinggi, dapat dimainkan dan dibawa ke mana-mana (Maulidah & Satianingsih, 2021). Media *Flash Card Math* diharapkan mampu membuat siswa lebih interaktif dan tertarik untuk memahami pelajaran matematika selain itu adanya rasa senang yang dapat mempermudah dalam mengerjakan soal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari dan Sutriani (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis digital dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika materi perkalian bersusun. Sehingga diharapkan akan berdampak positif pada hasil belajar siswa terhadap ilmu matematika (Khusniyati dkk, 2020). Berdasarkan keunggulan media *mathematics flashcards*, maka tim pengabdian melaksanakan pendampingan belajar terhadap siswa kelas 4 (empat) di SD Negeri Alas Kembang 2 Bangkalan. Namun, kegiatan ini diawali dengan penyerahan media *mathematics flashcards* kepada sekolah SD Negeri Alas Kembang 2 Bangkalan, yang diberikan kepada guru kelas 4, untuk selanjutnya bisa dilakukan oleh guru kelas.

Lebih lanjut terdapat beberapa hasil penelitian yang positif terkait penggunaan media *SD mathematics flashcards*. Hasil penelitian Salsabila, dkk (2023) menunjukkan bahwa media *game flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III dibandingkan dengan tidak menggunakan media *game flash card* dalam mempelajari konsep perkalian matematika. Selain itu, media *mathematics flashcards* juga dapat berpengaruh terhadap kemampuan numerasi anak autisme. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penelitian Fitriani, dkk (2021) yang menghasilkan bahwa media kartu angka (*flash card*) berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep bilangan pada anak autisme dengan nilai R square (R^2) 0,839 yang dapat diartikan 83,9% media kartu angka (*flash card*) berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep bilangan pada anak autisme.

Berdasarkan paparan di atas, maka tim pengabdian melaksanakan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan media *mathematics flashcards* untuk kemampuan numerasi siswa Sekolah Dasar. Pendampingan dilaksanakan selama 2 minggu dan dilaksanakan di jam istirahat atau jam kosong. Tujuan pendampingan ini adalah siswa SD termotivasi untuk belajar berhitung dan fasih dalam melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian pada bilangan bulat dan operasi hitung pada bilangan pecahan.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Partisipan pada program ini terdiri dari 19 (sembilan belas) siswa kelas 4 (empat) di SD Negeri Alas Kembang 2 Bangkalan. Ada 3 (tiga) tahapan pelaksanaan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Tahap persiapan meliputi observasi awal melalui wawancara dengan guru kelas 4 (empat) mengenai kemampuan numerasi siswa, melengkapi administrasi pelaksanaan kegiatan dan menyusun angket respon siswa. Tahap pelaksanaan berupa pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* kepada siswa kelas 4 yang dilakukan saat jam istirahat. Tahap pelaksanaan ini dilakukan selama 2 (dua) minggu yaitu mulai tanggal 7–18 Oktober 2024. Tahap evaluasi meliputi pemberian angket respon siswa. Angket respon ini diberikan kepada siswa kelas 4 yang telah mengikuti pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard*.



Adapun indikator dari angket respon siswa yaitu: 1) penilaian penggunaan *mathematics flashcard* terhadap motivasi belajar siswa, 2) penilaian penggunaan *mathematics flashcard* terhadap kemampuan numerasi siswa, dan 3) penilaian terhadap media *mathematics flashcard*. Angket respon siswa ini menggunakan skala likert. Terdapat 10 (sepuluh) pernyataan pada angket respon siswa dan terdapat 4 (empat) pilihan jawaban yakni sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Angket respon siswa dan soal tes divalidasi kepada para ahli bahasa dan matematika. Hasil validasi menunjukkan bahwa angket respon siswa dikatakan valid.

Angket respon siswa dianalisis menggunakan persentase. Namun, sebelumnya pada pilihan jawaban diberi skor yaitu sangat setuju (SS) diberi skor 3, setuju (S) diberi skor 2, tidak setuju (TS) diberi skor 1 dan sangat tidak setuju (STS) diberi skor 0. Respon siswa dikategorikan positif jika pada setiap pernyataan diperoleh persentase total skor $\geq 80\%$. Respon siswa terhadap pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* dikatakan baik jika minimal ada 8 pernyataan berada pada kategori positif.

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* pada siswa kelas 4 di SD Negeri Alas Kembang 2 Bangkalan ini dilaksanakan selama 2 minggu yaitu pada tanggal 7 sampai dengan 19 Oktober 2024. Selain dilaksanakan saat jam istirahat, pendampingan ini juga dilaksanakan saat jam kosong.

Sebelum melaksanakan kegiatan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* di kelas 4, tim pengabdian menyerahkan 3 (tiga) *mathematics flashcard* kepada guru kelas 4. Ketiga *mathematics flashcard* berisi tentang soal-soal operasi perkalian bilangan bulat, operasi pembagian bilangan bulat dan operasi pada pecahan. Gambar 1 berikut menunjukkan penyerahan *mathematics flashcard* kepada guru kelas 4.



Gambar 1. Penyerahan *Mathematics Flashcard* Kepada Guru Kelas 4

Setelah itu, tim pengabdian melakukan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* di kelas 4. Saat dilaksanakan pendampingan ini, siswa kelas 4 terlihat antusias dan aktif dalam menyelesaikan soal-soal numerasi pada *mathematics flashcard*. Hal ini dikarenakan pendampingan yang dilakukan berupa permainan menggunakan *mathematics flashcard* diberi waktu dalam menjawabnya. Sebelum melaksanakan permainan, siswa dibagi menjadi 2 (dua) kelompok yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan. Dalam pelaksanaannya setiap kelompok terlihat bersaing untuk menjawab lebih banyak soal dengan waktu yang cepat. Pelaksanaan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* di kelas 4 dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3. Gambar 2 menunjukkan satu siswa laki-laki memberikan soal-soal *mathematics flashcard* kepada siswa perempuan, sedangkan Gambar 3 menunjukkan satu siswa perempuan memberikan soal-soal *mathematics flashcard* kepada siswa laki-laki.



Gambar 2. Satu Siswa Laki-Laki Memberikan Soal-Soal *Mathematics Flashcard* Kepada Siswa Perempuan



Gambar 3. Satu Siswa Perempuan Memberikan Soal-Soal *Mathematics Flashcard* Kepada Siswa Laki-Laki

Setelah kegiatan pendampingan selesai dilaksanakan, selanjutnya siswa kelas 4 diberi angket untuk diisi. Hasil analisis angket respon siswa dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 1, terlihat bahwa terdapat 10 (sepuluh) pernyataan berada pada kategori positif dengan persentase $\geq 80\%$. Ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap kegiatan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* dikatakan baik.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa di atas menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* untuk kemampuan numerasi pada siswa kelas 4 di SD Negeri Alas Kembang 2 Bangkalan yang telah dilaksanakan selama 2 minggu sangatlah efektif. Kegiatan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* ini dapat memotivasi

siswa untuk belajar berhitung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sari dan Sutriani (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis digital dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika materi perkalian bersusun.

Tabel 1. Hasil Analisis Angket Respon Siswa

Pernyataan (P)	Total skor yang diperoleh dari 19 partisipan				Total	Persentase	Keterangan
	SS	S	TS	STS			
P1	54	2			56	98	Positif
P2	51	4			55	96	Positif
P3	54	2			56	98	Positif
P4	51	2	1		54	95	Positif
P5	54	2			56	98	Positif
P6	51	4			55	96	Positif
P7	54			0	54	95	Positif
P8	48	6			54	95	Positif
P9	42	6	2		50	88	Positif
P10	48	6			54	95	Positif

Disamping itu, kegiatan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* ini juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan numerasi siswa. Hal ini nampak pada jawaban siswa pada angket yang menunjukkan bahwa melalui kegiatan pendampingan ini, siswa fasih dalam melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian pada bilangan bulat dan operasi hitung pada bilangan pecahan. Siswapun paham terhadap materi dan mampu menyelesaikan soal-soal serta memiliki kepercayaan diri bahwa siswa akan berhasil dalam tes matematika. Hasil ini sejalan dengan pendapat Muslimin, dkk (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media *Flash Card Math* ini ternyata sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dikarenakan *Mathematics flashcards* dirancang mengembangkan daya ingatan dan pemahaman matematika siswa yang baik (Azhima dkk, 2021) dan *mathematics flashcards* memiliki beberapa keunggulan yaitu asosiasi yang kuat antara bagian depan dan bagian belakang, memenuhi prinsip manajemen otak yang efektif, menguatkan ingatan dan pemahaman secara spesifik, memiliki mobilitas yang tinggi, dapat dimainkan dan dibawa ke mana-mana (Maulidah & Satianingsih, 2021).

Kegiatan pendampingan belajar seperti ini akan dilanjutkan oleh guru di SD Negeri Alas Kembang 2 Bangkalan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Hal ini sesuai pendapat Safitri, dkk (2023) yang mengatakan bahwa bimbingan guru sangat berarti bagi pengembangan numerasi siswa. Selain itu, penggunaan media yang menarik dan bermakna sangat mendukung bagi pengembangan kemampuan numerasi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari, dkk (2023) yang menyatakan bahwa pendampingan literasi numerasi perlu adanya suatu media yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk belajar. Dalam hal ini bisa menggunakan media *mathematics flashcard*.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* pada siswa kelas 4 di SD Negeri Alas Kembang 2 Bangkalan yang



dilaksanakan selama 2 (dua) minggu dikatakan efektif. Hal ini ditunjukkan dari respon siswa baik. Kegiatan pendampingan belajar ini merupakan kegiatan positif yang dapat dilakukan oleh guru kelas untuk mengembangkan kemampuan numerasi siswa yang dikemas dalam kegiatan bermain. Kegiatan belajar sambil bermain menggunakan *mathematics flashcard* ini dapat dilakukan saat jam istirahat dan mengisi jam kosong.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, D. W., Nurhasanah, & Oktaviyanti, I. (2022). Profil Kemampuan Numerasi Dasar Siswa Sekolah Dasar Di SDN Mentokan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1066 – 1070. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/700/436>
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1091/pdf>
- Fitria, R. A., Naimah, & Diana, R. R. (2021). Pengaruh Media Kartu Angka (*Flash Card*) Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan pada Anak Autism. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 213-218. <https://aulad.org/aulad/article/view/119/pdf>
- Khusniyati, A. F., Masrukhi, M., & Haryadi, H. (2020). The Influence Of Total Physical Response Method Using Flash Card Toward English Vocabulary Mastery For Early Childhood. *Journal Of Primary Education*, 9(2), 106–111. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jpe/article/view/36176>
- Latifah & Rahmawati, F., P. (2022). Penerapan Program CALISTUNG untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5021–5029. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3003/pdf>
- Maulidah, R., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). Implementasi Media Flash Card: Studi Eksperimental untuk Keterampilan Berhitung Siswa. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 7–14. <https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/963/855>
- Mendikbud. (2020). *Pusat Asesmen Dan Pembelajaran Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan AKM Dan Implikasinya Pada Pembelajaran*.
- Muslimin, Tendri, M., & Khasanah, I. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Flash Card Math* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 13–21. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/union/article/view/6289/pdf>
- Safitri, T., Sari, D. I., & Masnawati, E. (2023). Metode Edukasi Bertutur Bahasa Madura Pada Pembelajaran Cemara Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa. *NUMBERS: Jurnal Pendidikan Matematika & Ilmu*



Pengetahuan Alam, 1(3), 42–55.
<https://mathedu.joln.org/index.php/edu/article/view/25/38>

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. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 4(2), Juni 2023, pp. 407–413. <https://jurnal.unigal.ac.id/J-KIP/article/view/10829/6325>

Sari, A. D. N. & Sutriani, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Bersusun Siswa Kelas III SDN 1 Ngasem. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1298–1308.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10796/5815>

Sari, D. I., Ernawati, Dewi, H. R., Rosida, L., Kiswah. (2023). Pendampingan Belajar Menggunakan Majalah Cilukba untuk Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di SD Negeri Sepulu 1. *EDUABDIMAS: Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 2(4), Oktober 2023, 252–258.
<https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/eduabdimas/article/view/3300/2247>

