

EKSPLORASI PEMBELAJARAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN FLASHCARD MATCH UP UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA DI KELAS RENDAH SDN 010096 KARANG ANYER KISARAN

Rismayanti Susila¹, Dalilah Bazliah Ritonga², Ika Purnamasyah³,
Kiki Fatmalawati Manurung⁴, Nur Habibah⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Muhammadiyah Asahan, Jl. Madong Lubis No. 8, Kisaran, Sumatera Utara, Indonesia
Email: nurhabibah584@gmail.com

Article History

Received: 27-06-2026

Revision: 20-07-2026

Accepted: 25-07-2026

Published: 29-07-2026

Abstract. This study aims to describe the application of flashcard match-up games in numeracy learning and to describe changes in the numeracy skills of lower-grade students at SDN 010096 Karang Anyer Kisaran based on observations and interviews. This study uses a qualitative approach with a descriptive research type. The research subjects consisted of class teachers and lower-grade students involved in the learning process using flashcard match-up games. Data were collected through observation, interviews, and documentation with instruments in the form of observation guidelines, interview guidelines, and documentation sheets. Data analysis was carried out using an interactive analysis model that includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing, while data validity was tested through triangulation of sources and techniques. The results showed that the application of flashcard match-up games showed positive changes in students' numeracy skills, especially in understanding the concepts of simple addition and subtraction. In addition, this game encouraged active student involvement, increased learning motivation, self-confidence, and interaction between students during the learning process. Thus, flashcard match-up games can be an alternative learning media that supports the numeracy learning process in lower grades.

Keywords: Arithmetic Skills, Flashcard Match Up, Lower-Grade Students.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan *flashcard match up* dalam pembelajaran berhitung serta menggambarkan perubahan kemampuan berhitung siswa kelas rendah di SDN 010096 Karang Anyer Kisaran berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas dan siswa kelas rendah yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan permainan *flashcard match up*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan instrumen berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *flashcard match up* menunjukkan adanya perubahan positif dalam kemampuan berhitung siswa, terutama dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana. Selain itu, permainan ini mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta interaksi antarsiswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, permainan *flashcard match up* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran berhitung di kelas rendah.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, *Flashcard Match Up*, Siswa Kelas Rendah.

How to Cite: Susila, R., Ritonga, D. B., Purnamasyah, I., Manurung, K. F., & Habibah, N. (2026). Eksplorasi Pembelajaran Berhitung Melalui Permainan *Flashcard Match Up* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa di kelas Rendah SDN 010096 Karang Anyer Kisaran. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 2575-2585. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7268>

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah, memiliki peran penting dalam membangun kemampuan dasar yang diperlukan untuk mempelajari konsep matematika pada tingkat berikutnya. Salah satu kemampuan fundamental yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenal angka, tetapi juga mencakup pemahaman konsep bilangan serta keterampilan melakukan operasi hitung sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan. Penguasaan kemampuan tersebut menjadi dasar bagi siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kemampuan berhitung siswa kelas rendah masih menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil pengamatan awal di SDN 010096 Karang Anyer Kisaran, ditemukan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan operasi hitung sederhana, khususnya penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran masih rendah. Siswa cenderung pasif, hanya mengikuti penjelasan guru, serta kurang menunjukkan keberanian untuk bertanya atau menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berhitung masih memerlukan strategi yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan guru dan latihan soal secara konvensional. Pendekatan tersebut menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Padahal, siswa kelas rendah memiliki karakteristik belajar melalui aktivitas konkret, visual, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif sekaligus membantu mereka memahami konsep matematika secara lebih mudah. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran karena dapat membantu siswa memahami materi melalui penyajian yang lebih menarik dan bermakna (Habibah & Hafifah, 2025).

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berhitung adalah permainan *flashcard match up*. Permainan ini menggunakan kartu yang berisi angka, gambar, soal, atau jawaban yang harus dipasangkan sesuai dengan konsep yang benar. Melalui aktivitas mencocokkan kartu, siswa tidak hanya berlatih mengenali konsep bilangan dan operasi hitung, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, mengamati, mengambil keputusan, dan berinteraksi dengan teman. Karakteristik permainan tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa kelas rendah yang membutuhkan pembelajaran melalui aktivitas konkret dan menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat mendukung pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar. Media *flashcard* diketahui mampu membantu siswa memahami konsep bilangan melalui penyajian visual yang menarik serta meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran. Selain itu, aktivitas permainan juga dapat melatih ketelitian, kecepatan berpikir, kemampuan memecahkan masalah, dan kerja sama antarsiswa. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif melalui skor tes, sedangkan kajian yang menggambarkan secara mendalam bagaimana penerapan permainan *flashcard match up* dalam proses pembelajaran berhitung serta perubahan perilaku belajar siswa berdasarkan pengalaman guru dan siswa masih terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian mengenai penerapan permainan *flashcard match up* dalam pembelajaran berhitung perlu dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses penggunaan media tersebut di kelas. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan menguji pengaruh secara statistik, melainkan mendeskripsikan bagaimana permainan *flashcard match up* diterapkan, bagaimana respons siswa selama pembelajaran, serta bagaimana perubahan kemampuan berhitung siswa berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan *flashcard match up* dalam pembelajaran berhitung serta menggambarkan perubahan kemampuan berhitung siswa kelas rendah di SDN 010096 Karang Anyer Kisanan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa kelas rendah.

METODE

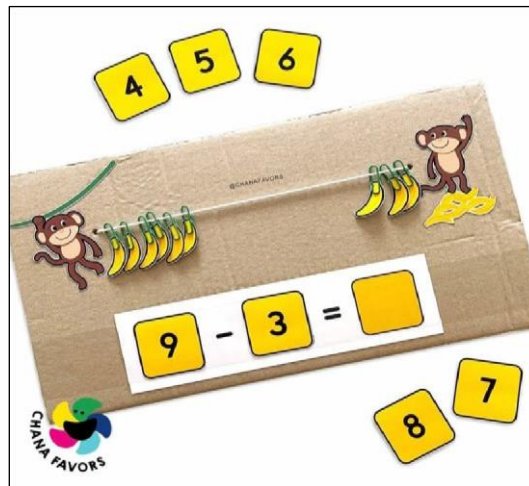
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penerapan permainan *flashcard match up* dalam pembelajaran berhitung di kelas rendah sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, penelitian tidak bertujuan menguji pengaruh atau hubungan sebab-akibat, melainkan mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran, respons siswa, serta perubahan kemampuan berhitung yang terlihat berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas rendah sekolah dasar yang berjumlah 20–30 orang serta guru kelas yang terlibat dalam proses pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive*, dengan pertimbangan bahwa

subjek mengalami permasalahan dalam pembelajaran berhitung dan terlibat langsung dalam penerapan permainan *flashcard match up*. Penelitian dilaksanakan pada kelas yang menerapkan permainan tersebut dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses penerapan permainan flashcard match up, meliputi keterlibatan siswa, aktivitas belajar, interaksi antarsiswa, serta respons siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk menggali informasi mengenai pengalaman penggunaan permainan, kemudahan dan kendala dalam penerapan media, serta perubahan perilaku belajar siswa selama mengikuti pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, hasil pekerjaan siswa, dan dokumen pembelajaran yang berkaitan dengan penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang bertugas mengumpulkan, memahami, dan menafsirkan data berdasarkan kondisi yang ditemukan di lapangan.

Data penelitian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi serta dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian. Data kemudian dikategorikan ke dalam beberapa tema, yaitu (1) penerapan permainan *flashcard match up* dalam pembelajaran berhitung, (2) respons dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, (3) perubahan pemahaman dan kemampuan berhitung berdasarkan hasil pengamatan, serta (4) kendala dan faktor pendukung penerapan permainan. Selanjutnya, data yang telah dikategorikan disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk menemukan pola atau kecenderungan temuan penelitian. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan hubungan antar-tema yang ditemukan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa temuan penelitian menggambarkan kondisi pembelajaran yang sebenarnya.

HASIL



Gambar 1. Media Kartu

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berhitung menggunakan permainan *flashcard match up* di kelas rendah sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada deskripsi penerapan permainan tersebut serta perubahan proses pembelajaran yang terlihat berdasarkan keterlibatan siswa, respons terhadap media, dan perkembangan kemampuan berhitung berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran berhitung masih menunjukkan beberapa kendala. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan sederhana. Selain itu, keterlibatan siswa selama pembelajaran masih terbatas. Siswa cenderung menunggu penjelasan guru, kurang aktif bertanya, serta belum banyak terlibat dalam diskusi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Penerapan permainan *flashcard match up* dilakukan dengan memperkenalkan media kartu yang berisi soal dan jawaban yang harus dipasangkan oleh siswa. Guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan, kemudian siswa mengikuti kegiatan secara berkelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif. Siswa terlihat antusias ketika mencari pasangan kartu yang sesuai dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap soal yang diberikan. Aktivitas mencocokkan kartu juga mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran.

Selama kegiatan berlangsung, terlihat perubahan pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai berpartisipasi dalam diskusi kelompok, mencoba menjawab pertanyaan, dan berani menyampaikan hasil pekerjaannya.

Beberapa siswa juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri ketika menyelesaikan soal berhitung karena proses belajar dilakukan melalui aktivitas permainan yang lebih santai dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan Muzaki dan Farihah (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan flashcard dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pekerjaan siswa selama pembelajaran, sebagian besar siswa mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan sederhana. Siswa tidak hanya berusaha menemukan jawaban, tetapi juga mulai memahami hubungan antara soal dan konsep perhitungan yang digunakan. Temuan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif dalam proses pemahaman berhitung setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan permainan *flashcard match up*. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa permainan *flashcard match up* membantu menciptakan pembelajaran berhitung yang lebih menarik. Guru menyampaikan bahwa siswa lebih mudah diarahkan untuk mengikuti kegiatan belajar karena media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Guru juga melihat adanya perubahan dalam keaktifan siswa, terutama dalam keberanian menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan teman. Hal ini sesuai dengan Sintia, Kesumawati, dan Dhony (2024) yang menjelaskan bahwa media flashcard dapat membantu siswa memahami konsep matematika melalui penyajian visual yang lebih menarik.

Wawancara dengan siswa juga menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan permainan flashcard match up. Siswa menyampaikan bahwa pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain. Beberapa siswa merasa lebih mudah memahami materi karena kartu menampilkan soal dan jawaban secara langsung sehingga membantu mereka menghubungkan konsep yang dipelajari. Temuan ini mendukung penelitian Arfan, Syarifuddin, dan Haris (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu angka dapat mendukung aktivitas belajar berhitung melalui kegiatan yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain mendukung proses pemahaman berhitung, penggunaan permainan flashcard match up juga menunjukkan perkembangan pada aspek sosial siswa. Selama permainan berlangsung, siswa belajar bekerja sama, berdiskusi, dan menghargai pendapat teman dalam kelompok. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa permainan tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran matematika, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan interaksi sosial siswa.

Pelaksanaan permainan *flashcard match up* masih menghadapi beberapa kendala. Berdasarkan hasil observasi, sebagian siswa membutuhkan waktu untuk memahami aturan permainan pada tahap awal kegiatan. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran menyebabkan kesempatan bermain bagi setiap siswa belum sepenuhnya merata. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru memberikan arahan secara bertahap serta melakukan pendampingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan mengikuti aturan permainan. Data dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil pekerjaan siswa memperkuat temuan observasi dan wawancara. Dokumentasi menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam kegiatan mencocokkan kartu, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas berhitung yang diberikan. Berdasarkan keseluruhan data, penerapan permainan *flashcard match up* menunjukkan adanya perubahan positif dalam pembelajaran berhitung, terutama pada aspek keterlibatan siswa, pemahaman konsep sederhana, motivasi mengikuti pembelajaran, dan interaksi selama kegiatan belajar. Dengan demikian, permainan *flashcard match up* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berhitung di kelas rendah sekolah dasar karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *flashcard match up* dalam pembelajaran berhitung di kelas rendah memberikan perubahan positif pada proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa selama kegiatan belajar, munculnya interaksi antarsiswa, serta respons yang lebih antusias terhadap materi penjumlahan dan pengurangan sederhana. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang masih membutuhkan pengalaman belajar konkret, visual, dan melibatkan aktivitas langsung.

Penggunaan *flashcard match up* dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai aktivitas belajar yang melibatkan proses berpikir dan interaksi sosial. Melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban, siswa tidak hanya mengingat konsep bilangan, tetapi juga melakukan proses mengenali informasi, membandingkan hasil perhitungan, serta mengambil keputusan untuk menentukan pasangan kartu yang tepat. Mekanisme permainan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep berhitung melalui pengalaman langsung, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hafalan prosedur operasi hitung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menjelaskan bahwa siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif. Dalam konteks pembelajaran matematika, penggunaan media konkret seperti kartu bergambar dapat membantu siswa menghubungkan simbol angka dengan konsep yang lebih mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan objek atau representasi visual dalam memahami konsep abstrak matematika.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa penggunaan permainan *flashcard match up* mendorong peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebelum penggunaan media permainan, siswa cenderung pasif dan lebih banyak menerima penjelasan dari guru. Setelah permainan diterapkan, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat ketika mencari pasangan kartu. Kondisi ini menunjukkan bahwa unsur permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Muzaki dan Farihah (2024) yang menyatakan bahwa permainan *flashcard match up* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga mendorong motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Selain meningkatkan keterlibatan belajar, permainan *flashcard match up* juga membantu siswa memahami konsep berhitung melalui proses belajar yang berulang dan bermakna. Aktivitas mencocokkan kartu memungkinkan siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih operasi hitung secara bertahap. Ketika siswa menemukan jawaban yang sesuai, mereka memperoleh penguatan terhadap konsep yang telah dipelajari. Sebaliknya, ketika terjadi kesalahan, siswa dapat melakukan evaluasi kembali melalui diskusi dengan teman maupun arahan guru. Proses tersebut mendukung terbentuknya pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada pemberian soal secara konvensional.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Sintia, Kesumawati, dan Dhony (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat membantu siswa sekolah dasar memahami konsep matematika melalui penyajian materi yang lebih konkret dan menarik. Hasil penelitian Manjilah, Shofa, dan Ruby (2024) juga menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat digunakan untuk mendukung perkembangan kemampuan berhitung pada peserta didik dengan karakteristik belajar yang berbeda. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperluas temuan sebelumnya bahwa media berbasis kartu tidak hanya membantu pemahaman konsep, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar matematika yang lebih aktif pada siswa kelas rendah.

Selain aspek akademik, permainan *flashcard match up* juga menunjukkan manfaat dalam aspek sosial siswa. Kegiatan permainan yang dilakukan secara berkelompok mendorong siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai pendapat teman. Interaksi tersebut menjadi bagian penting dalam pembelajaran karena siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan matematika, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang mendukung proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat memberikan manfaat yang lebih luas dibandingkan hanya sebagai media penyampaian materi.

Hasil penelitian juga menemukan beberapa kendala dalam penerapan permainan *flashcard match up*. Keterbatasan waktu pembelajaran menyebabkan kesempatan bermain setiap siswa belum sepenuhnya optimal. Selain itu, pada tahap awal penerapan permainan, beberapa siswa masih membutuhkan arahan untuk memahami aturan permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tetap memerlukan perencanaan yang matang, terutama dalam pengaturan waktu, pembagian kelompok, dan pemberian instruksi yang sederhana agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Dalam penerapannya, peran guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan penggunaan permainan *flashcard match up*. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, memberikan penguatan, serta membantu siswa ketika mengalami kesulitan. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan media permainan tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan permainan ke dalam tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *flashcard match up* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran berhitung di kelas rendah sekolah dasar. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan permainan ini berkaitan dengan perubahan positif pada keterlibatan siswa, suasana pembelajaran, dan pemahaman konsep berhitung berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian dengan pendekatan kuantitatif atau metode eksperimen untuk mengukur secara lebih objektif perubahan kemampuan berhitung siswa setelah penggunaan media *flashcard match up*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *flashcard match up* dalam pembelajaran berhitung di kelas rendah sekolah dasar menunjukkan adanya perubahan positif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media permainan ini membuat siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan belajar. Melalui aktivitas mencocokkan kartu, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik

sehingga lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *flashcard match up* membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif melalui kegiatan mengamati, berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama. Selain mendukung pemahaman konsep berhitung, permainan ini juga mendorong perkembangan aspek nonakademik siswa, seperti keberanian menyampaikan pendapat, komunikasi, dan kerja sama kelompok. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan waktu dan pemahaman awal siswa terhadap aturan permainan, peran guru dalam memberikan arahan dan pendampingan membantu pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik. Dengan demikian, permainan *flashcard match up* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berhitung di kelas rendah sekolah dasar. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian dengan desain yang berbeda untuk mengukur secara lebih mendalam perubahan kemampuan berhitung siswa setelah penggunaan media permainan tersebut.

REFERENSI

- Arfan, Syarifuddin, & Haris, A. (2026). *Penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada pembelajaran matematika di sekolah dasar negeri*. ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 4(5), 635–645. <https://doi.org/10.55681/armada.v4i5.2110>
- Habibah, N., & Hafifah, N. B. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Pop Up Books dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas 2 SDN 101764 Bandar Klippa. *Jurnal Berbasis Sosial*, 6, 23 - 29.
- Manjilah, E. L., Shofa, I. M., & Ruby, A. C. (2024). Analisis Media Flashcard pada Anak Tunagrahita Ringan dalam Berhitung. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7 (3), 7068–7072.
- 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.
- Muzakki, K., & Farihah, U. (2024). Penggunaan media permainan *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas 1 MI Al-Maghfiroh. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Maliki*.
- Nurmala, D., & Nugraheni, N. (2024). Pemanfaatan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas I SDN Sindang Mulya 03 pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Sampai 20. *Jurnal Ilmiah PENDAS Primary Education Journal*, 5 (1), 33–45.
- Peramudita, L., Hermita, N., & Alim, J. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan dan Berhitung pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (3), 463–478.

- Rahayu, S. (2020). Flashcard sebagai Media Pembelajaran di Kelas Awal. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 38(1), 45-50.
- Sintia, B., Kesumawati, N., & Dhony, N. N. A. (2024). Pengaruh Media Flashcard terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Gender. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2), 351-364.
- Widahyanti, & Utami, A. D. (2024). Pengembangan media pembelajaran *Flash card* guna menunjang proses pembelajaran, bimbingan, dan pengelolaan pendidikan, 4 (8), 13