



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 3420 - 3427

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Desain Media Pembelajaran *Flash Card Math* dengan Strategi *Teams Achievement Division (STAD)* terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan

Fani Yantik<sup>1</sup>, Suttriso<sup>2✉</sup>, Wiryanto<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia<sup>1,3</sup>

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia<sup>2</sup>

E-mail: [faniyantik1994@gmail.com](mailto:faniyantik1994@gmail.com)<sup>1</sup>, [suttriso@unugiri.ac.id](mailto:suttriso@unugiri.ac.id)<sup>2</sup>, [wiryanto@unesa.ac.id](mailto:wiryanto@unesa.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa depan adalah pendidikan yang mengembangkan potensi siswa dan dapat memecahkan masalah kehidupan, salah satunya masalah dalam pendidikan yang bisa bersumber dari guru dan juga bisa bersumber dari siswa, selain itu media dan juga strategi yang digunakan haruslah sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu contoh pembelajaran yang sesuai untuk siswa kelas VII adalah dengan desain media pembelajaran *flas card math* dengan strategi *student teems achievement division* diperoleh rata-rata pada siklus pertama yaitu 67. Karena hasil pada siklus I belum maksimal, maka peneliti melanjutkan pada siklus ke II dengan nilai rata-rata 71,5. Karena pada siklus ke II masih juga belum maksimal maka dilnjutkan pada siklus ke III dengan memperoleh nilai rata-rata 86,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *flas card math* serta strategi *student teems achievement division* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, Strategi dan Hasil Belajar.

### Abstract

Education that is able to support future development is education that develops students' potential and can solve life's problems, one of which is problems in education that can come from teachers and can also come from students, besides that the media and strategies used must be in accordance with the characteristics of students. . One example of suitable learning for class VII students is the design of flash card math learning media with the student team achievement division strategy, the average obtained in the first cycle is 67. Because the results in the first cycle have not been maximized, the researcher continues in the second cycle with the average value is 71.5. Because the second cycle is still not optimal, it is continued in the third cycle by obtaining an average value of 86.5. So it can be concluded that by using the flash card math media and the student team achievement division strategy, it can improve.

**Keywords:** Learning media, strategies and learning outcomes student learning outcomes.

Copyright (c) 2022 Fani Yantik, Suttriso, Wiryanto

✉ Corresponding author :

Email : [suttriso@unugiri.ac.id](mailto:suttriso@unugiri.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses dengan menggunakan metode-metode tertentu sehingga seseorang akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku, tentunya sesuai dengan kebutuhan. Adanya bimbingan dari seseorang pendidik secara sengaja agar peserta didik menjadi dewasa sehingga dapat membentuk kepribadian yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat Parnawi, (2019); Rahmat, (2021).

Pendidikan yang bisa mencetak generasi emas dimasa depan yaitu pendidikan yang mampu menumbuhkan potensi siswa dalam menyelesaikan persoalan di kehidupan salah satu masalah dalam pendidikan yaitu bisa bersumber dari guru dan juga bisa bersumber dari siswa. Guru disini mempunyai peranan yang penting didalam dunia pendidikan yaitu mulai melakukan kebiasaan-kebiasaan yang baik untuk siswanya.. kebiasaan-kebiasaan ini dimulai dari keterampilan berhitung. Keterampilan berhitung ini tidak lepas dari proses belajar. Dalam proses belajar mengajar akan mencakup beberapa komponen penting salah satunya yaitu media pembelajaran, kurikulum dan fasilitas yang ada di sekolah menengah (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Sekolah menengah pertama merupakan suatu jenjang pendidikan dasar. Pendidikan dan pembelajaran yang di berikan untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu lebih di tekankan pada pondasi untuk menyiapkan generasi agar menjadi seorang manusia yang mampu beradaptasi dengan perubahan era 21 seperti saat ini. Adapun mata pelajaran yang di ajarkan di tingkat SMP mempunyai peranan penting terhadap perkembangan pengetahuan, kerampilan adalah mata pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibentuk oleh seorang guru dalam mengembangkan sebuah kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan dalam mengonstruksikan pengetahuan dan pengalaman baru siswa yang baik terhadap mata pelajaran matematika (Masitoh & Prabawanto, 2016);Yuniarti & Radia,(2021). Pelajaran matematika yang diberikan saat ini terutama pada jenjang pendidikan sekolah menengah diharapkan siswa mempunyai keterampilan-keterampilan tertentu bagi kehidupan berikutnya (Yanda et al., 2019). Akan tetapi kenyataannya membuktikan banyaknya keluhan dari siswa mengenai pelajaran matematika yang begitu membosankan dan sukar karena pada sistem pembelajarannya sistem menghafal rumus-rumus. Dengan sistem yang seperti membuat para siswa merasa jenuh atau bosan pada mata pelajaran matematika. Matematika seharusnya dijadikan sebagai media untuk melatih berfikir kritis, inovatif, kreatif, mandiri, serta mampu menyelesaikan sebuah masalah (Rulyansah & Wardana, 2020).

Pemecahan masalah merupakan komponen yang penting pada mata pelajaran matematika dalam suatu proses untuk menerapkan sebuah pengetahuan (knowledge) yang diperoleh oleh siswa sebelumnya ke dalam situasi yang baru. Pemahaman masalah melibatkan siswa untuk beraktifitas dalam proses pembelajaran matematika dengan tujuan untuk ingin dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, maka dibutuhkan sebuah kecakapan dalam matematika (Chairani, 2016).

Kecakapan matematika yang ditanamkan pada diri siswa merupakan peran dari mata pelajaran matematika untuk tercapainya tercapainya sebuah kecakapan hidup yang ingin dicapai tentunya melalui kurikulum matematika. Mata pelajaran matematika bertujuan agar psiswa mampu dan terampil dalam memahami konsep matematika secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

Peran guru tentunya sangat penting dalam proses belajar mengajar demi terciptanya suasana belajar yang aktif dan kondusif Yestiani & Zahwa, (2020);Damayanti & Hasanambella, (2021). Sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Seorang guru tentunya harus terampil dalam mengembangkan kecakapan potensi yang dimiliki oleh peserta didiknya, terutama pada mata pelajaran matematika yang lebih menenkan pada cara berfikir kritis siswa. Untuk dapat mecapai tujuan tersebut tentunya dalam mengajar diperlukan sebuah media yang menarik sehingga membuat siswa happy dalam

belajar terutama pelajaran matematika yang dikenal sangat membosankan sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Salah satu media yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika adalah media *Flash Card Math* (Pranowo, 2021). *Flash Card Math* adalah sebuah permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar yang dirangcang agar dapat meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingatan dan pemahaman matematika siswa yang baik (Azhima et al., 2021). Selain itu media *Flash Card Math* bentuknya yang fleksibel sehingga dapat dibawa kemana-mana. 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. Sehingga diharapkan akan berdampak positif pada hasil belajar siswa terhadap ilmu matematika (Khusniyati et al., 2020).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Muslimin et al., (2021) yang di muat dalam jurnal tentang Pengaruh Media Pembelajaran *Flash Card Math* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII . Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari data diperoleh nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa menggunakan media *Flash Card Math* adalah 79,06 dengan jumlah siswa 32 orang. Sedangkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *Flash Card Math* adalah 73,13. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari nilai rata-rata kelas control. Berdasarkan analisis hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 4,311$  untuk  $\alpha = 5\%$  dan  $d_k = 59$  diperoleh  $t_{tabel} = 2,001$ , ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh media *Flash Card Math* terhadap hasil belajar matematika pada materi himpunan di kelas VII SMP Negeri 7 Palembang”.

Terciptanya suasana kelas yang menyenangkan tidak hanya memilih media pembelajaran yang menarik selain guru disini juga dapat melakukan sebuah pendekatan kepada peserta didik. Salah satu pendekatan yang ramai dikembangkan dalam pelajaran matematika adalah pendekatan student teams achievement divisions (STAD). student teams achievement divisions (STAD) adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif. Pada strategi ini, pembelajaran dikemas secara berkelompok dengan tingkat prestasi yang berbeda-beda. Dengan demikian, strategi ini dapat menumbuhkan sikap toleransi atas perbedaan masing-masing individu dalam satu kelompok (Hidayat, 2019:141). Hal ini berarti siswa harus terlibat aktif melakukan segala aktivitas dalam proses pembelajaran, bukan sebagai penerima pasif.

Hal ini sesuai dengan penelitian LIZARTI et al., (2021) dimuat dalam jurnal tentang Pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII di SMP No 3 Songan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) peserta didik dibiasakan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri secara aktif melalui suatu proses metakognisi dalam kelompok belajar. (2) model pembelajaran kooperatif STAD membantu dalam menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman konsep, melatih kerjasama kelompok dalam memecahkan masalah, dan melatih keterampilan serta logika berpikir siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, hasil belajar siswa masih rendah. Selain itu guru kurang memerhatikan dan kurang mengembangkan pembelajaran kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didiknya. Dari uraian tersebut dapat ditarik sebuah judul penelitian yaitu ingin mengetahui “Desain Media Pembelajaran *Flash Card Math* dengan Strategi Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII”. Sebagai solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut, agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa maka perlu diadakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat merangsang minat belajar siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindak kelas (PTK). Parnawi, (2020); Miaz et al., (2020) PTK dilakukan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Maksudnya adalah untuk

memajukan kualitas pembelajaran. Maksudnya adalah dengan menggunakan penelitian PTK ini diharapkan dapat memajukan kualitas dari berbagai aspek pembelajaran sehingga berkompentensi yang menjadi sebuah target pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Penelitian Tindak Kelas (PTK) merupakan salah satu upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi dan telah dihasilkan pada langkah sebelumnya (Handayani & Rukmana, 2020). Hasil refleksi dipakai untuk mengambil langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan penelitian. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan tindakan kelas untuk memajukan hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran di SMP Sabilillah Sampang.

Penelitian tindakan kelas (PTK) di kelas VII SMP Sabilillah Sampang. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII dengan jumlah 10 orang siswa yang terdiri atas 5 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswi perempuan. Siswa kelas VII rata-rata berusia 13-14 tahun mereka meliki karakteristik yang berbeda-beda serta cara belajar masing-masing siswa juga berbeda-beda. Rata-rata kemampuan Matematika sangat rendah sehingga proses pembelajaran tidak terlaksana dengan baik. Siswa belum seluruhnya mempunyai keaktifan dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan observasi, angket, dan tes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindakan pada siklus I dilakukan selama satu minggu dimulai tanggal 22 November 2021-06 November 2021. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindak kelas yang terdiri siklus-siklus, tiap siklus terdiri dari 3 tahapan. Adapun tahapan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

### Paparan data siklus 1

Kegiatan pra siklus dilakukan pada senin, 22 November 2021. Pada pra siklus ini peneliti menggunakan metode ceramah. Pada pra siklus, pertemuan pertama pada tahapan awal pembelajaran, mengajak siswa berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu guru mengajak siswa untuk menyanyi “dari sabang sampai meraoke” supaya siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran didalam kelas.

Pada tahap kedua, guru memberi pertanyaan pada siswa “Apakah kalian masih ingat materi himpunan?” Siswa menjawab “Masih bu...” Guru meminta beberapa siswa untuk salah satu untuk maju kedepan guru menjelaskan tentang permasalahan pada sifat-sifat cahaya. Disini siswa mulai aktif dalam mendengarkan penjelasan dari guru.

Tabel 1 : Kegiatan Pra Siklus

No	Nama	L/P	Nilai	T	Bt
1	Ach. Al-Farizie	L	60		√
2	Ali Akbar Aljailani	L	75	√	
3	Butsainah Mahdi Choirun Nisak	P	60		√
4	Callista Milan Wahyudi	P	65		√
5	Hamasyah Istiqomah	P	80	√	
6	Lubna Rana Ibtihal	P	65		√
7	M. Haidir Ali Sya'bani	L	65		√
8	Moh. Fadli Ibnu Sajfy	L	60		√
9	Moh. Fakhry Hidayat	L	75	√	
10	Nadini Auliya Luoyana	P	65		√
Jumlah			670		
Rata-Rata			67		
Tuntas			3		
Belum Tuntas			7		

**Persentase:**

$$\frac{3}{10} \times 100\% = 30\% \text{ (tuntas)}$$

$$\frac{7}{10} \times 100\% = 70\% \text{ (belum tuntas)}$$

Dilihat dari kegiatan siklus 1 dapat dilihat bahwa 30% atau 3 siswa tuntas dan 70% atau 7 siswa belum tuntas dalam mata pelajaran matematika materi himpunan. Pada siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 22 November 2021 yaitu pada pukul 07.00 dengan alokasi waktu 1x30 menit. Dalam siklus ini terdapat 4 indikator yaitu (1) menyebutkan macam-macam himpunan (2) menentukan himpunan semesta (3) membuat diagram venn (membuat irisan).

Karena hasil yang dicapai pada siklus I belum maksimal, maka peneliti melanjutkan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card Math*. Pada siklus ke II ini pelaksanaannya lebih diintensifkan dari pelaksanaan siklus I.

**Paparan data siklus II**

Kegiatan siklus II dilakukan pada senin, 29 November 2021. Pada siklus ini peneliti menggunakan media pembelajaran *Flash Card Math*.

Pada siklus ke II, pertemuan pertama pada tahapan awal pembelajaran, mengajak siswa berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu guru mengajak siswa untuk menyanyi “dari sabang sampai meraoke” supaya siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tahap kedua guru mengulas atau membahas kembali tentang materi himpunan. Pada tahap ini siswa mulai mengamati media yang digunakan oleh guru, tentunya sudah ada proses berfikir dan rasa ingin tahu pada siswa. Kemudian guru mulai menjelaskan materi himpunan dengan menggunakan media tersebut. Disini siswa mulai mengerti macam-macam himpunan. Sehingga dapat diperoleh data kegiatan pada table dibawah ini:

Tabel 2: Kegiatan Siklus II

No	Nama	L/P	Nilai	T	Bt
1	Ach. Al-Farizie	L	80	√	
2	Ali Akbar Aljailani	L	80	√	
3	Butsainah Mahdi Choirun Nisak	P	60		√
4	Callista Milan Wahyudi	P	75	√	
5	Hamasyah Istiqomah	P	80	√	
6	Lubna Rana Ibtihal	P	65		√
7	M. Haidir Ali Sya'bani	L	75	√	
8	Moh. Fadli Ibnu Sajfy	L	60		√
9	Moh. Fakhry Hidayat	L	75	√	
10	Nadini Auliya Luoyana	P	65		√
Jumlah				715	
Rata-Rata				71,5	
Tuntas				6	
Belum Tuntas				4	

**Persentase:**

$$\frac{6}{10} \times 100\% = 60\% \text{ (tuntas)}$$

$$\frac{4}{10} \times 100\% = 40\% \text{ (belum tuntas)}$$

Dilihat dari kegiatan siklus II dapat dilihat bahwa 60% atau 6 siswa tuntas dan 40% atau 4 siswa belum tuntas dalam mata pelajaran matematika materi himpunan. Pada siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 29 November 2021 yaitu pada pukul 07.00 dengan alokasi waktu 1x30 menit. Pada siklus ini terdapat 4 indikator yaitu (1) menyebutkan macam-macam himpunan (2) menentukan himpunan semesta (3) membuat diagram venn (membuat irisan).

Kegiatan pada siklus II hasilnya juga masih belum mencapai target, maka peneliti harus melanjutkan kegiatan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card Math* menggunakan strategi *Student Teams Achievement Division (STAD)*. Pada siklus ke III ini pelaksanaannya juga lebih di krucutkan lagi dan menarik dari pelaksanaan siklus II.

### Paparan data siklus III

Kegiatan pra siklus dilakukan pada senin, 13 Desember 2021. Pada siklus ini peneliti menggunakan media pembelajaran *Flash Card Math* dengan strategi *student teams achievement divisions (STAD)*.

Pada pra siklus, pertemuan pertama pada tahapan awal pembelajaran, mengajak siswa berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu guru mengajak siswa untuk menyanyi “dari sabang sampai meraoke” supaya siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada tahap ke III ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran sangat interaktif karena sudah menggunakan media dan strategi yang di gunakan sesuai dengan kemampuan siswa. Siswa diminta untuk maju pada masing-masing kelompok dan mempresentasikan hasil diskusi mereka dengan penuh semangat dan kondisi kelas pun cukup tenang. Karena guru telah berjanji kepada siswa kelompok siapa yang selesai duluan akan mendapatkan riwerd. Dimenit selanjutnya ada salah satu siswa yang mengacungkan tangan “*saya selesai bu..*”. setelah di menit kemudian banyak siswa yang mengacungkan tangan “*saya selesai juga bu..*”. setelah semuanya selesai guru mengumumkan pemenang riwerd. Sehingga dapat diperoleh data kegiatan pada table dibawah ini:

Tabel 3: Kegiatan Siklus III

No	Nama	L/P	Nilai	T	Bt
1	Ach. Al-Farizie	L	95	√	
2	Ali Akbar Aljailani	L	85	√	
3	Butsainah Mahdi Choirun Nisak	P	90	√	
4	Callista Milan Wahyudi	P	80	√	
5	Hamasyah Istiqomah	P	90	√	
6	Lubna Rana Ibtihal	P	85	√	
7	M. Haidir Ali Sya'bani	L	85	√	
8	Moh. Fadli Ibnu Sajfy	L	85	√	
9	Moh. Fakhry Hidayat	L	80	√	
10	Nadini Auliya Luoyana	P	90	√	
Jumlah				865	
Rata-Rata				86,5	
Tuntas				10	
Belum Tuntas				0	

#### Persentase:

$$\frac{10}{10} \times 100\% = 100\% \text{ (tuntas)}$$

$$\frac{0}{10} \times 100\% = 0\% \text{ (belum tuntas)}$$

Dilihat dari kegiatan siklus III dapat dilihat bahwa 100% atau 10 siswa tuntas dan 0% atau 0 siswa belum tuntas dalam mata pelajaran matematika materi himpunan. Pada siklus III ini dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2021 yaitu pada pukul 07.00 dengan alokasi waktu 1x30 menit. Dalam siklus ini terdapat 4 indikator yaitu (1) menyebutkan macam-macam himpunan (2) menentukan himpunan semesta (3) membuat diagram venn (membuat irisan).

Karena hasil yang dicapai pada siklus III sudah maksimal, dengan demikian dapat dikatakan bahwa mada pelajaran matematika dengan maka peneliti melanjutkan kegiatan dengan menggunakan media Pembelajaran *Flash Card Math* dengan *Strategi Student Teams Achievement Division (STAD)* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi himpunan kelas VII.

## KESIMPULAN

Penerapan desain media pembelajaran *Flash Card Math* dengan *Strategi Student Teams Achievement Division (STAD)* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas VII SMP Sabilillah Sampang dapat disimpulkan bahwa dimana pada kondisi awal sebelum dilakukan penelitian menunjukkan hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 67 pada siklus I, karena belum maksimal maka dilakukan siklus ke II yaitu memperoleh nilai rata-rata 71,5 kemudian untuk siklus ke III tentunya mengalami peningkatan yaitu memperoleh nilai rata-rata 86,5, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat. Dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card Math* dengan *Strategi Student Teams Achievement Division (STAD)* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar dari siklus pertama sampai pada siklus ketiga. Siswa juga lebih interaktif ketika pembelajaran, mereka dapat mengungkapkan atau mengutaran hasil pemikiran mereka berdasarkan permasalahan yang diberikan oleh guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Chairani, Z. (2016). *Metakognisi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika*. Deepublish.
- Damayanti, N. C., & Hasanambella, M. (2021). Peran Guru Bk Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Smp Muhammadiyah 7 Yogyakarta. *Usaha Pemberian Layanan Yang Optimal Guru Bk Pada Masa Pandemi Covid-19 (Antologi Esai Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling)*, 106.
- Handayani, S. L., & Rukmana, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Sd. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 8–13.
- Ida, R. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *The Journal Of Society And Media*, 2(2), 130–145.
- 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.
- Lizarti, H., Badariah, B., & Gusriani, N. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa*. Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Masitoh, I., & Prabawanto, S. (2016). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Eksploratif. *Eduhumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(2), 186. <https://doi.org/10.17509/Eh.V7i2.2709>

- 3427 *Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan – Fani Yantik, Sutrisno, Wiryanto*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>
- Miaz, Y., Zuardi, Z., & Putera, R. F. (2020). Pelatihan Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 19–25.
- Muslimin, M., Tendri, M., & Khasanah, I. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas Vii. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 13–21. <https://doi.org/10.30738/Union.V9i1.6289>
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Deepublish.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Deepublish.
- Pranowo, G. (2021). Pengembangan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 129–139. <https://doi.org/10.32585/Edudikara.V6i2.240>
- Purba, Y. O., Fadhilaturrahmi, F., Purba, J. T., & Siahaan, K. W. A. (2021). *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan*. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/349518/teknik-uji-instrumen-penelitian-pendidikan>
- Rahmat, P. S. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Rulyansah, A., & Wardana, L. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4k Anies Baswedan Dan Multiple Intelligences. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1236–1245.
- Yanda, K. O., Jumroh, J., & Octaria, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(1), 58. <https://doi.org/10.31851/Indiktika.V2i1.3428>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/Fondatia.V4i1.515>
- Yuniarti, A., & Radia, E. H. (2021). Development Of Comic Mathematics Teaching Materials On Flat-Building Material To Increase Reading Interest In Class Iv Elementary School Students. *Journal Of Education Technology*, 4(4), 415. <https://doi.org/10.23887/Jet.V4i4.30034>