

1757072788 1757072788

1757072788

 Chinhoyi University of Technology

Document Details

Submission ID

trn:oid::6447:308634926

Submission Date

Sep 5, 2025, 11:46 AM UTC

Download Date

Sep 5, 2025, 11:48 AM UTC

File Name

REVISI RIZKA DWI JPC.docx

File Size

149.4 KB

6 Pages

2,205 Words

15,093 Characters

15% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 8 words)

Top Sources

- 12%  Internet sources
- 8%  Publications
- 7%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 12% Internet sources
- 8% Publications
- 7% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Submitted works	Universitas Islam Negeri Sumatera Utara on 2025-07-05	1%
2	Internet	id.scribd.com	1%
3	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
4	Internet	core.ac.uk	<1%
5	Submitted works	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-08-22	<1%
6	Internet	gembirapkm.my.id	<1%
7	Internet	docplayer.info	<1%
8	Internet	jurnal.intancendekia.org	<1%
9	Internet	linuxfr.org	<1%
10	Publication	Moh. Solehuddin, Syahril Hasan, Yunisa Friscia Yusri, Yafed Syufi, Rima H S Siburi...	<1%
11	Internet	repository.poliupg.ac.id	<1%

12	Internet	rudy-unesa.blogspot.com	<1%
13	Submitted works	Universitas Negeri Semarang on 2025-07-16	<1%
14	Internet	mafiadoc.com	<1%
15	Internet	www.bajangjournal.com	<1%
16	Internet	www.jbasic.org	<1%
17	Internet	eprints.perbanas.ac.id	<1%
18	Internet	keperawatankomunitas.blogspot.com	<1%
19	Internet	smartlib.umri.ac.id	<1%
20	Publication	Biya Ebi Praheto, Octavian Muning Sayekti. "METODE 2M2PR BERBASIS QUANTU...	<1%
21	Publication	Livia Mutiara Shabrina. "Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Ketera...	<1%
22	Publication	Muhammad Hafiz, Ketut Agustini, I Kadek Suartama. "Blended Learning and its I...	<1%
23	Publication	Santi Riana Dewi, Milla Amelia, Titin Gusnul Inayah. "Implementation of Funding ...	<1%
24	Internet	journal.umpalangkaraya.ac.id	<1%
25	Internet	researchmap.jp	<1%

26

Internet

riset.unisma.ac.id

<1%



Volume 2 Issue 1 (2026) Pages 14-
Jurnal Pengabdian Cendekia
E-ISSN: 3089-5312

Licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 (CC BY-SA 4.0)

Pengabdian kepada Masyarakat melalui Pemanfaatan Media Flashcard untuk Melatih Hafalan Perkalian Siswa Kelas 4 SDN Palrejo

Rizka Dwi Kumala^{1✉}, Khadijah Sofia Safienta Nur Rahma², Suesthi Rahayuningsih³, Achmad Rijanto⁴, Dicki Nizar Zulfika⁵

Universitas Islam Majapahit⁽¹²³⁴⁵⁾

DOI: <https://doi.org/10.71417/jpc.v2i1.73>

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Palrejo bertujuan membantu siswa kelas 4 dalam menguasai hafalan perkalian melalui pemanfaatan media flashcard. Media ini dirancang dengan ukuran proporsional, warna cerah, serta huruf jelas, sehingga mudah digunakan dan menarik perhatian siswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui permainan estafet perkalian yang membuat suasana belajar lebih hidup dan menyenangkan. Hasil evaluasi menunjukkan lebih dari 80% siswa mampu menjawab pertanyaan perkalian dengan cepat dan tepat. Guru juga menilai flashcard praktis, dapat digunakan berulang, serta berpotensi diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Pengabdian Masyarakat; Flashcard; Perkalian

Abstract

This community service activity at SDN Palrejo aimed to support fourth-grade students in mastering multiplication memorization through the use of flashcards. The cards were designed with proportional size, bright colors, and clear text to ensure readability and engagement. The program was implemented through a multiplication relay game, creating a lively and enjoyable learning atmosphere. Evaluation results showed that more than 80% of students could answer multiplication questions quickly and accurately. Teachers also appreciated the practicality and reusability of flashcards, highlighting their potential for sustainable application in mathematics learning and as an effective tool to strengthen students' cognitive development.

Keywords: Community Service; Flashcards; Multiplication

Copyright (c) 2025 Nama Penulis^{1,2 dst.}

✉ Corresponding author : Rizka Dwi Kumala

Email Address : zkadk33@gmail.com

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

Pendahuluan

Pengabdian kepada masyarakat merupakan wujud penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya secara terencana dan ilmiah oleh perguruan tinggi sebagai bagian dari Tri Dharma (Nurdin Nurdin, 2023). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat, mendukung percepatan pembangunan nasional, serta memberi manfaat nyata bagi kesejahteraan dan kecerdasan bangsa. Hasil dari pengabdian diharapkan

dapat digunakan, dipraktikkan, dan membiasakan masyarakat dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kemajuan bersama (Noor, 2015).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, hingga sekolah menengah atas (Rahmah, 2022). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk logika, kemampuan analitis, dan ketepatan siswa sekolah dasar. Pembelajaran matematika berperan krusial dalam menumbuhkan kemampuan berpikir logis, analitis, serta keterampilan memecahkan masalah pada peserta didik. Sebagai landasan utama bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, matematika juga memiliki peranan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 2006).

Penguasaan operasi perkalian menjadi fondasi penting dalam memahami materi matematika lanjutan seperti pembagian, pecahan, dan problem solving, karena keterampilan ini memungkinkan siswa berpikir lebih cepat dan tepat saat menghadapi soal angka. Materi perkalian ini merupakan materi esensial yang cukup lama proses penanamannya dan juga memerlukan hafalan agar benar-benar dikuasai (Jayanti, 2010).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Palrejo pada tanggal 23 Juli 2025, tim pelaksana kegiatan berkesempatan untuk melakukan konsultasi dengan kepala sekolah untuk menentukan sasaran kelas yang tepat. Kepala sekolah merekomendasikan kegiatan difokuskan pada siswa kelas 4, dengan pertimbangan bahwa kelas ini termasuk kategori kelas tinggi yang seharusnya sudah menguasai materi perkalian secara lancar. Namun, dari penjelasan kepala sekolah, diketahui bahwa masih banyak siswa kelas 4 yang belum menguasai perkalian dengan baik. Kondisi ini berpotensi menghambat pemahaman materi matematika selanjutnya, mengingat perkalian merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai.

Berdasarkan temuan tersebut, tim memutuskan untuk mengembangkan dan menerapkan media flashcard sebagai sarana pembelajaran yang dapat membantu siswa memperkuat daya ingat terhadap fakta perkalian. Flashcard dirancang untuk mempermudah proses hafalan melalui tampilan visual yang sederhana namun menarik, serta dapat digunakan secara interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Flashcard adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang biasanya memuat informasi di kedua sisinya, seperti kata, gambar, atau angka, dengan desain yang menarik (Apriyanti Nurliyah et al., 2025). Flash card adalah media pembelajaran visual yang menggunakan gambar dan melibatkan indra penglihatan, namun tidak hanya menampilkan gambar, tetapi juga membantu memperkuat daya ingat secara sederhana dan efektif.

Tujuan dari kegiatan ini adalah membantu siswa sekolah dasar, khususnya kelas 4 SDN Palrejo, dalam menghafal dan memahami operasi hitung perkalian melalui media flash card Matematika yang dikemas dalam bentuk permainan. Melalui kegiatan ini, sekolah diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran kreatif tersebut secara berkelanjutan, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara terus-menerus dalam proses belajar mengajar di kelas.

Urgensi dari kegiatan pengabdian masyarakat ini terletak pada kesenjangan signifikan antara tuntutan kurikulum dengan kondisi aktual kemampuan siswa di lapangan. Kemampuan menguasai perkalian adalah fondasi vital dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Tanpa pemahaman yang kuat, siswa akan kesulitan melanjutkan materi yang lebih kompleks seperti pembagian, pecahan, dan aljabar dasar. Kurangnya penguasaan perkalian yang ditemukan di SDN Palrejo menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk intervensi yang efektif dan inovatif.

Pengabdian ini tidak hanya bertujuan untuk mengisi kesenjangan akademis, tetapi juga menciptakan solusi praktis dan berkelanjutan. Dengan memperkenalkan **flashcard** sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah diterapkan, program ini membekali

guru dan sekolah dengan alat yang dapat terus digunakan di masa depan. Pendekatan ini mengatasi masalah secara langsung, memberikan dampak nyata pada peningkatan hasil belajar siswa, sekaligus meningkatkan kapasitas sekolah dalam menyediakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini krusial untuk memastikan bahwa siswa memiliki bekal yang memadai untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya.

Metodologi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN Palrejo, Kecamatan Sumobito, Kabupaten Jombang, pada tanggal 23 Juli 2025. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas 4, sesuai rekomendasi kepala sekolah setelah dilakukan observasi yang menunjukkan bahwa banyak siswa di kelas ini belum menguasai hafalan perkalian secara lancar. Berikut adalah metode yang digunakan:

1. Persiapan media dilakukan dengan mendesain dan mencetak flashcard berisi materi perkalian 1×1 hingga 10×10 . Desain dibuat menarik dengan ukuran kartu yang proporsional, warna yang cerah, dan huruf yang jelas, sehingga memudahkan siswa dalam menghafal. Urutan materi pada flashcard disusun mulai dari perkalian sederhana hingga yang lebih kompleks.
2. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengenalan media flashcard kepada siswa beserta penjelasan cara penggunaannya. Setelah itu, siswa diajak berlatih menghafal perkalian melalui permainan estafet perkalian berbasis flashcard.
3. Evaluasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan perkalian secara langsung kepada masing-masing siswa untuk mengukur kemampuan hafalan mereka setelah mengikuti kegiatan. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan hafalan perkalian siswa.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membuat proses belajar berlangsung lebih lancar, efektif, dan efisien. Pemilihan media yang tepat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sekaligus membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih cepat (Rosmana et al., 2024). Dengan media yang menarik, suasana belajar pun menjadi lebih hidup dan tidak membosankan bagi siswa. Penilaian pencapaian kompetensi siswa dapat dilakukan secara langsung melalui pertanyaan lisan, sehingga guru memperoleh gambaran nyata mengenai pengetahuan dan kemampuan kognitif siswa (Santoso et al., 2023). Melalui kombinasi media yang tepat dan evaluasi yang sesuai, proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terdorong untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan sesuai tujuan pembelajaran.

Penting untuk memahami kebutuhan siswa serta melibatkan mereka secara aktif dalam kegiatan yang dilakukan. Partisipasi siswa dapat meningkatkan efektivitas dan relevansi program pengabdian kepada masyarakat (Pitriani et al., 2021). Sehingga manfaatnya dapat terus dirasakan dan media flashcard dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari pembelajaran rutin di sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Palrejo, Kecamatan Sumobito, Kabupaten Jombang, pada 23 Juli 2025, berlangsung lancar dan mendapatkan respons positif dari siswa kelas 4. Sejak awal kegiatan, suasana kelas terlihat hidup. Ketika media flashcard diperkenalkan, siswa menunjukkan rasa penasaran yang tinggi. Bentuk kartu yang proporsional, warna cerah, serta huruf yang jelas membuat media ini mudah dilihat dan dibaca, sekaligus menimbulkan ketertarikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Pitriani et al. (2021) yang menyatakan bahwa media visual yang dirancang dengan memperhatikan estetika dan keterbacaan dapat mempermudah penyampaian informasi sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Sesi inti kegiatan berupa permainan estafet perkalian dilaksanakan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. Masing-masing kelompok secara bergiliran diminta menyebutkan hasil perkalian yang terdapat pada kartu yang mereka terima. Metode ini tidak hanya mengasah hafalan, tetapi juga melatih kecepatan berpikir, konsentrasi, serta koordinasi dalam tim. Aktivitas yang dikemas dalam bentuk permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Sari et al. (2021), strategi pembelajaran berbasis permainan dapat memperkuat interaksi sosial sekaligus meningkatkan pencapaian kognitif.



Gambar 1. Implementasi Media Pembelajaran *Flashcard* Kepada Siswa

Hasil evaluasi lisan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan hafalan perkalian siswa. Lebih dari 80% siswa mampu menjawab pertanyaan perkalian secara tepat dan cepat setelah mengikuti kegiatan, dibandingkan kondisi awal di mana sebagian besar siswa masih ragu-ragu atau memerlukan waktu lama untuk menjawab. Peningkatan ini menunjukkan bahwa latihan intensif dengan bantuan media visual sederhana dapat memperkuat daya ingat dan mempermudah proses *recall* informasi. Latihan semacam ini sesuai dengan teori pengulangan (*rehearsal theory*) yang menekankan bahwa ingatan akan lebih kuat jika informasi diulang secara aktif dalam konteks yang bermakna.

Selain berdampak pada siswa, guru kelas juga menyampaikan bahwa media flashcard ini praktis digunakan, tidak memerlukan perangkat khusus, dan bisa diterapkan kembali dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian. Keberadaan media yang dapat digunakan berulang (*reusable learning resource*) ini memberi peluang besar untuk keberlanjutan pemanfaatan dalam kegiatan belajar rutin. Guru menilai media ini dapat digunakan baik untuk latihan individu, kerja kelompok, maupun permainan kompetitif yang memotivasi siswa untuk terus mengasah hafalan perkalian.

Secara keseluruhan, penggunaan media flashcard dalam pembelajaran perkalian di SDN Palrejo memberikan manfaat ganda yaitu peningkatan keterampilan hafalan perkalian siswa dan penyediaan alternatif metode pembelajaran yang kreatif bagi guru. Kegiatan ini juga membuktikan bahwa inovasi sederhana dalam pembelajaran, apabila dikemas secara menarik dan interaktif, mampu memberikan hasil yang signifikan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Palrejo dengan memanfaatkan media flashcard berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kemampuan hafalan perkalian siswa kelas 4. Media ini dirancang secara menarik dengan ukuran proporsional, warna cerah, dan huruf yang jelas sehingga mudah digunakan oleh siswa. Pendekatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan estafet perkalian tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan percaya diri dalam menjawab soal. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan, di mana lebih dari 80% siswa mampu menjawab pertanyaan perkalian dengan

cepat dan tepat setelah mengikuti kegiatan, dibandingkan kondisi awal yang masih banyak menemui kesulitan.

Meskipun kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan dampak positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah durasi kegiatan yang relatif singkat, sehingga pengukuran dampak jangka panjang terhadap retensi hafalan siswa belum dapat dilakukan secara maksimal. Selain itu, kegiatan ini hanya berfokus pada penggunaan *flashcard* sebagai satu-satunya media, yang mungkin tidak sesuai untuk semua gaya belajar siswa. Untuk pengabdian selanjutnya, disarankan agar program dapat dilaksanakan dengan durasi yang lebih lama dan terintegrasi dalam kurikulum sekolah, misalnya dengan membentuk klub matematika berbasis permainan. Pengembangan media juga dapat diperluas, seperti membuat *flashcard* versi digital atau aplikasi interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Kolaborasi yang lebih erat dengan guru kelas juga penting untuk memastikan keberlanjutan dan adopsi metode ini dalam pembelajaran sehari-hari, sehingga manfaatnya tidak hanya dirasakan saat kegiatan berlangsung, tetapi terus berlanjut.

Ucapan Terima Kasih

Penulis dengan tulus menyampaikan terima kasih kepada pihak instansi SDN Palrejo yang telah memberikan kesempatan dan tempat sehingga kegiatan pengabdian dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Kepala Sekolah beserta siswa-siswi kelas 4 SDN Palrejo yang dengan penuh antusias telah berpartisipasi dan mendukung jalannya program pengabdian ini. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Majapahit yang telah memfasilitasi serta memberikan wadah melalui kegiatan KKN-PMM sehingga penulis dapat melaksanakan pengabdian kepada masyarakat secara langsung. Semoga segala bantuan dan dukungan yang diberikan menjadi amal baik serta membawa manfaat bagi semua pihak.

Daftar Pustaka

- Apriyanti Nurliyah, O., Queena Hadi, N., & Mulawarman, U. (2025). Metode System Literature Review Analisis Penggunaan Flashcard Sebagai Smedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Sd. Cetak) *Journal Of Innovation Research And Knowledge*, 4(9), 2025. <https://Journal.Aina>
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Jayanti, E. D. (2010). *Peningkatan Kemampuan Menghitung Perkalian Dan Pembagian Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 03 Dayu Kecamatan Karangpandan Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2009 / 2010*.
- Noor, I. H. (2015). *Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan Teknologi Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat Di Perguruan Tinggi*.
- Nurdin Nurdin. (2023). Pengabdian Kepada Masyarakat: Dalam Konsep Dan Implementasi. *Faedah: Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(3), 01–15. <https://doi.org/10.59024/Faedah.V1i3.211>
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). *Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu*. 4(3). <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/Cetta>
- Rahmah, N. (2022). *Hakikat Pendidikan Matematika*.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar*.

- Santoso, M. M., Reziana, B., Yusuf, M., Irawan, D., & Ashari, H. (2023). Implementasi Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Penilaian Kognitif Pada Pembelajaran Pai Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2920–2927. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.4669>
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>