

Meningkatkan Kemampuan Anak Membedakan Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Flashcard

Muhammad Inayah Aisyah Mappasoro ^{1*}, Zulva Ulinnuha ²

¹ Universitas Sulawesi Barat, Indonesia

² Universitas Terbuka, Indonesia³

* muhinayah@unsulbar.ac.id

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak membedakan huruf vokal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia. Penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi belajar siswa, belum bisa membedakan huruf vokal dan konsonan, dan nilai uji kompetensi yang belum mencapai KKM 75. Permasalahan inilah yang menjadi dasar penelitian ini. Prosedur penelitian yang digunakan adalah model Hopkin dengan empat tahapan dalam satu siklus. Siklus yang dilakukan dalam penelitian ini sebanyak 2 siklus. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas 1 SDNU Banat Banin Lamongan. Hasil pengamatan pada siklus 1 diperoleh bahwa terdapat satu siswa yang tidak mendengarkan instruksi pada saat guru menjelaskan, karena kurang tegasnya guru dalam menegur siswa. Ini didasari oleh hasil pengamatan selama tindakan berlangsung. Berikutnya hasil uji kompetensi pada siklus ini belum memenuhi target nilai diatas KKM dan presentase ketuntasan masih 77,83%. Sedangkan pada siklus 2, siswa sudah mulai aktif dan termotivasi untuk belajar. Perubahan ini membawa hasil berupa peningkatan nilai yang diperoleh. Sebanyak 91,2% siswa sudah mencapai nilai diatas KKM. Oleh karena itu, siklus 2 dinyatakan selesai dengan perolehan hasil yang baik.

Keywords: *Media Pembelajaran, Flashcard, Huruf Vocal, Huruf Konsonan*

Pendahuluan

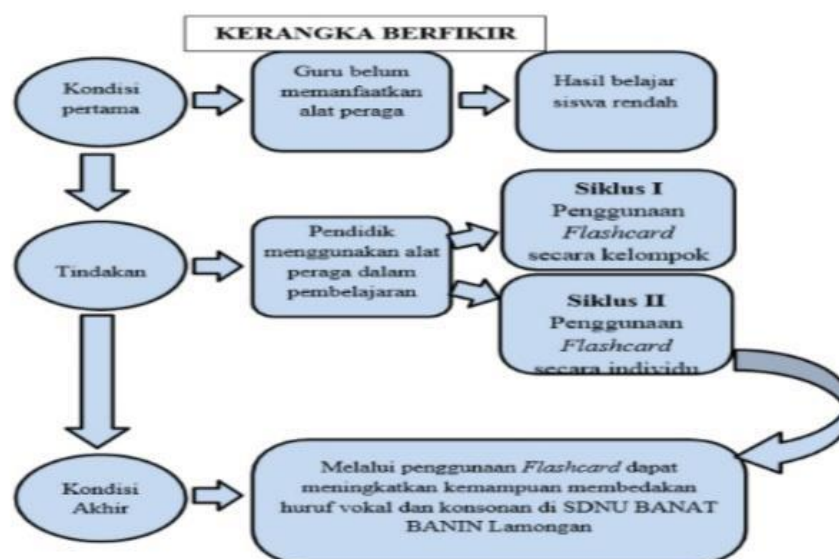
Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan kompleks yang menyangkut banyak hal dan dilakukan dengan berbagai macam metode yang berbeda. Sehingga hampir semua psikologi mempunyai tafsiran sendiri-sendiri tentang apa yang dimaksud dengan belajar. Menurut pendapat Anitah (2021) bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dari pengertian tersebut belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman berulang-ulang dalam situasi itu. Jadi setiap selesai kegiatan belajar maka akan terjadi tiga jenis perubahan yang diharapkan, yaitu: 1) Perubahan tingkah laku 2) Perubahan mengenai pengetahuannya 3) Perubahan mengenai keterampilannya. Anitah (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran pada anak-anak yang efektif sebaiknya mengingatkan terjadinya pemerolehan bahasa (Language acquisition) bukannya pembelajaran bahasa (Language learning). Mekanisme pemerolehan bahasa ini dilakukan dengan cara memberikan kesempatan untuk menggunakan bahasa sebagai alat untuk menciptakan makna dan

memberikan penguat untuk membantu anak-anak berfungsi secara komunikatif dalam waktu pertumbuhannya. Oleh karena itu pengajaran dan pembelajaran yang efektif mesti melibatkan komunikasi alami antara siswa dan guru, antara siswa dan siswa dan juga berbasis kegiatan yang berupa kegiatan belajar. Sebelum diadakan penelitian tindakan kelas, kemampuan membaca dan minat belajar Bahasa Indonesia sangat rendah. Kendala tersebut terjadi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik belum sepenuhnya dapat membedakan huruf vokal dan konsonan. Selain itu, sebelumnya metode yang digunakan guru adalah metode tradisional dengan memakai buku paket. Akan tetapi dalam penyampaian belum memakai games dalam pembelajaran.

Dari penjelasan dan masalah diatas, guru harus melakukan suatu penelitian dan bisa menggunakan metode serta media yang tepat dalam proses pembelajaran. Metode serta media tersebut adalah melalui penggunaan flashcard. Pengembangan media kartu atau flashcards untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membaca, khususnya membedakan huruf vokal dan konsonan perlu dilakukan guna mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran. Hasil pengembangan ini diharapkan bisa bermanfaat untuk menguji efektifitas penggunaan media terhadap peningkatan kemampuan anak membedakan huruf vokal dan konsonan serta mengetahui minat siswa melalui metode alternatif dan variatif ini.

Metode

Penelitian yang dipakai di karya ilmiah ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian yang digunakan dua kali siklus pengamatan. Setiap siklus ada 1 kali pelaksanaan. Dilaksanakannya siklus I pada Senin, 10 April 2023. Sedangkan pada siklus II pada Kamis, 13 April 2023. Pada setiap siklus pengamatan dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan secara kualitatif yang diambil dari data observasi yang dilaksanakan dari tes evaluasi pada tiap siklus.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Hasil

Deskripsi Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan pada siswa kelas 1 SDNU Banat Banin Lamongan tentang membedakan huruf vokal dan konsonan pada pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan tabel dibawah ini dapat dilihat hasil evaluasi kegiatan perbaikan pembelajaran pada siklus I pada tabel berikut:

Tabel 1. Daftar Nilai Tes Tebak Kata Berdasarkan Nama Teman Siklus 1

No.	NAMA SISWA	NILAI	T/BT
1.	AHAK	65	BT
2.	ANF	95	T
3.	ASA	40	BT
4.	AGRR	60	BT
5.	ARR	70	BT
6.	AF	75	T
7.	AZA	85	T
8.	ADPB	80	T
9.	AKZ	100	T
10.	APAZ	55	BT
11.	BAPA	85	T
12.	BDH	95	T
13.	CDA	75	T
14.	CNR	90	T
15.	FAS	80	T
16.	MAA	75	T
17.	MASR	60	BT
18.	MFA	100	T
19.	MRZ	75	T
20.	MRN	90	T
21.	MZAZ	80	T
22.	NZAK	85	T
23.	NSS	75	T
Jumlah Siswa		23	
Jumlah Siswa Tuntas (T)		17	
Rata-rata Nilai		77.83	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata tes tulis siswa kelas 1 SDNU Banat Banin Lamongan sebesar 77.83 jumlah siswa yang mendapat nilai dibawah KKM (<75) adalah 6 anak. Sebelum penelitian dilaksanakan, jumlah siswa dengan nilai dibawah KKM mencapai 8 anak. Pada siklus 1 terjadi penurunan jumlah siswa yang mempunyai nilai dibawah KKM. Namun demikian, presentase siswa yang belum tuntas akademis masih cukup besar yaitu 22.2 %. Hasil observasi terhadap peneliti, diperoleh skor yang cukup baik, yaitu 34. Ada 9 indikator yang telah terisi, 7 indikator yang memperoleh nilai 4 dan 2 aspek indikator yang memperoleh skor 3.

Tabel 2. Indikator Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru menyajikan materi dengan <i>flashcard</i>				
	Guru menunjukkan <i>flashcard</i> , siswa menyusun dan menyebutkan nama teman dengan benar				V
	Guru meminta siswa memberi warna pada huruf vokal dan konsonan				V
2.	Permainan memperkenalkan teman				
	Guru mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok			V	
	Guru menjelaskan aturan permainan				V
	Guru membagikan <i>flashcard</i> setiap kelompok				V
	Guru memberikan instruksi tiap kelompok menyusun nama temannya dan mencari huruf vokal dan konsonan			V	
	Guru memotivasi kelompok untuk mengerjakan permainan				V
3.	Guru memberikan apresiasi (<i>reward</i>) kepada kelompok yang telah bekerja dengan cepat dan benar				V
4.	Guru memberikan refleksi dan evaluasi terhadap pembelajaran				V
	Jumlah			6	28
	Skor			34	
	Persentasi			94,4 %	

Dari tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa pengamat memberi skor 3 pada indikator 2a yaitu guru mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok. Skor 3 menunjukkan bahwa peneliti mengorganisasikan siswa kedalam kelompok dengan kurang jelas. Pengamat memberikan skor 3 pada indikator 2d yaitu guru kurang jelas memberikan intruksi tiap kelompok untuk menyusun nama temannya berdasarkan flashcard yang mereka dapatkan. Pengamatan perilaku selama penelitian juga dilakukan terhadap siswa. Berikut adalah tabel observasi perilaku siswa selama pembelajaran siklus 1.

Tabel 3. Observasi Perilaku Kegiatan Siklus I

No	Nama	INDIKATOR						Jumlah
		1. Memperhatikan kartu A	2. menirukan pengucapan guru	3. membentuk kelompok	4. memperhatikan aturan permainan	5. bekerja sama menyelesaikan kartu	6. menuliskan jawaban pada worksheet	
		NILAI						
1.	AHAK	4	2	4	2	2	4	18
2.	ANF	4	4	4	4	4	4	24
3.	ASA	4	4	4	4	3	4	23

4.	AGRR	4	4	4	4	4	4	24
5.	ARR	4	4	4	3	4	4	23
6.	AF	4	4	4	4	4	4	24
7.	AZA	4	4	4	4	4	4	24
8.	ADPB	4	4	4	4	4	4	24
9.	AKZ	4	4	4	4	4	4	24
10.	APAZ	4	4	4	2	3	4	21
11.	BAPA	4	4	4	2	4	4	22
12.	BDH	4	4	4	4	4	4	24
13.	CDA	4	4	4	4	4	4	24
14.	CNR	4	4	4	4	4	4	24
15.	FAS	4	4	4	2	4	4	22
16.	MAA	4	4	4	4	3	4	23
17.	MASR	4	3	4	3	4	4	21
18.	MFA	4	4	4	4	4	4	24
19.	MRZ	4	4	4	4	4	4	24
20.	MRN	4	4	4	4	4	4	24
21.	MZAZ	4	4	4	3	4	4	23
22.	NZAK	4	4	4	4	4	4	24
23.	NSS	4	4	4	4	4	4	24
Total		92	87	92	76	81	92	
Persentase		100%	94,6%	100%	82,6 %	88%	100%	

Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa, diperoleh satu indikator yang diperoleh nilai paling rendah, yaitu memperhatikan aturan permainan yang disampaikan guru. Empat orang siswa mendapat skor 2 yang artinya siswa kurang memperhatikan aturan permainan yang disampaikan guru. Menurut hasil pengamatan peneliti, pada pelaksanaan siklus 1, siswa tampak senang dan antusias selama pembelajaran. Dari 5 kelompok yang terbentuk, semua anggota kelompok aktif. Semua siswa bersemangat dan fokus perhatian dari awal sampai akhir pelajaran. Siswa dengan modalitas belajar visual, auditori, maupun kinestetik memusatkan perhatiannya saat pembelajaran berlangsung. Permasalahan utama yang menjadi latar belakang penelitian bahwa ada sebagian siswa yang asyik bermain sendiri ketika pembelajaran tidak ditemukan pada siklus 1. Namun setelah diamati lebih dalam, ternyata tidak semua anak dalam anggota kelompok bekerja dalam menyusun flashcard. Sebagian kecil siswa ada yang diam atau pasif.

Berdasarkan hasil temuan peneliti dan observasi dari supervisi, terdapat permasalahan yang terjadi selama pelaksanaan siklus 1, yaitu: (1) Terdapat 13% jumlah siswa dalam kelompok tidak berperan aktif dalam mencocokkan flashcard, (2) Lima siswa kurang paham terhadap aturan bermain sehingga ketika mencocokkan kartu masih ada yang bertanya

bagaimana caranya, (3) Penjelasan guru mengenai aturan permainan kurang mendapat perhatian sehingga siswa masih bertanya-tanya bagaimana cara bermain.

Peneliti melakukan evaluasi terhadap temuan-temuan selama proses pembelajaran berlangsung dan melakukan diskusi dengan supervisor untuk mendiskusikan temuan-temuan tersebut. Peneliti juga melakukan revisi untuk perbaikan pada siklus berikutnya (siklus II). Mengacu pada hasil diskusi di akhir siklus I dan atas masukan dari observer, maka untuk siklus II disarankan yaitu (1) Peneliti sebaiknya membuat peraturan kelas untuk diterapkan saat proses pembelajaran, (2) Peneliti sebaiknya memberikan ketegasan kepada siswa agar suasana kelas lebih kondusif, dan (3) Sebaiknya dalam teknik penilaian, peneliti tidak menggunakan koin, karena siswa lebih aktif hanya karena pancingan dari peneliti.

Deskripsi Siklus II

Berdasarkan hasil diskusi dengan observer, maka dalam pelaksanaan siklus II nanti akan lebih memperhatikan ketegasan dalam peraturan kelas beserta konsekuensi logis yang diberikan. Masukan dari supervisor akan lebih diperhatikan sebagai acuan dalam pelaksanaan siklus II. Dalam pelaksanaan siklus II ini, peneliti menemukan: a. Semua siswa memahami cara bermain serta ikut terlibat dan memiliki peran yang sama saat bermain, b. Perhatian siswa kepada Flashcard yang ditunjukkan guru membuat siswa lebih antusias dalam huruf vokal dan konsonan dalam Pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 4. Daftar Nilai Tes Tebak Kata Berdasarkan Nama Teman Siklus 2

No.	NAMA SISWA	NILAI	T/BT
1.	AHAK	65	BT
2.	ANF	100	T
3.	ASA	85	T
4.	AGRR	70	BT
5.	ARR	90	T
6.	AF	95	T
7.	AZA	95	T
8.	ADPB	100	T
9.	AKZ	100	T
10.	APAZ	90	T
11.	BAPA	95	T
12.	BDH	100	T
13.	CDA	75	T
14.	CNR	100	T
15.	FAS	85	T
16.	MAA	90	T
17.	MASR	100	T

18.	MFA	100	T
19.	MRZ	85	T
20.	MRN	100	T
21.	MZAZ	100	T
22.	NZAK	90	T
23	NSS	85	T
Jumlah Siswa		23	
Jumlah Siswa Tuntas (T)		21	
Rata-rata Nilai		91.2	

Berdasarkan tabel 4 tampak bahwa rata-rata kemampuan menulis Bahasa Indonesia kelas I SDNU Banat Banin Lamongan pada siklus II ini sebesar 91.2%. Ini artinya terjadi peningkatan nilai jika dibandingkan pada akhir siklus I. Begitu pula untuk jumlah siswa yang berada diatas standar Ketuntasan Minimal juga meningkat menjadi 21 siswa dari 17 siswa pada siklus I. Ada dua siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal dan harus mendapat bimbingan dari guru.

Hasil observasi terhadap peneliti, diperoleh skor yang sangat baik, yaitu 36. Ada 9 indikator yang telah terisi dengan skor 4. Pengamat memberi skor 4 pada semua indikator pengamatan. Pada siklus I, pengamat memberikan skor 3 pada indikator pengelompokan siswa dan guru memberikan intruksi bermain. Namun pada siklus II, pengamat memberikan skor 4. Ini menunjukka peneliti telah melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II

Tabel 5. Indikator Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru menyajikan materi dengan <i>flashcard</i>				
	Guru menunjukkan <i>flashcard</i> , siswa menyusun dan menyebutkan nama teman dengan benar				V
	Guru meminta siswa memberi warna pada huruf vokal dan konsonan				V
2.	Permainan memperkenalkan teman				
	Guru mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok				V
	Guru menjelaskan aturan permainan				V
	Guru membagikan <i>flashcard</i> setiap kelompok				V
	Guru memberikan instruksi tiap kelompok menyusun nama temannya dan mencari huruf vokal dan konsonan				V
	Guru memotivasi kelompok untuk mengerjakan permainan				V
3.	Guru memberikan apresiasi (<i>reward</i>) kepada kelompok yang telah bekerja dengan cepat dan benar				V
4.	Guru memberikan refleksi dan evaluasi terhadap pembelajaran				V

Jumlah		6	28
Skor		36	
Persentase		100 %	

Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa pada tabel 4.6 diperoleh bahwa terjadi peningkatan perilaku siswa.

Tabel 6. Observasi Perilaku Kegiatan Siklus I

No	Nama	INDIKATOR						Jumlah
		1. Memperhatikan kartu A	2. menirukan pengucapan guru	3. membentuk kelompok	4. memperhatikan aturan permainan	5. bekerja sama menyelesaikan kartu	6. menuliskan jawaban pada worksheet	
		NILAI						
1.	AHAK	4	3	4	3	4	4	18
2.	ANF	4	4	4	4	4	4	24
3.	ASA	4	4	4	4	3	4	23
4.	AGRR	4	4	4	4	4	4	24
5.	ARR	4	4	4	4	4	4	23
6.	AF	4	4	4	4	4	4	24
7.	AZA	4	4	4	4	4	4	24
8.	ADPB	4	4	4	4	4	4	24
9.	AKZ	4	4	4	4	4	4	24
10.	APAZ	4	4	4	4	3	4	21
11.	BAPA	4	4	4	3	4	4	22
12.	BDH	4	4	4	4	4	4	24
13.	CDA	4	4	4	4	4	4	24
14.	CNR	4	4	4	4	4	4	24
15.	FAS	4	4	4	3	4	4	22
16.	MAA	4	4	4	4	3	4	23
17.	MASR	4	3	4	4	4	4	21
18.	MFA	4	4	4	4	4	4	24
19.	MRZ	4	4	4	4	4	4	24
20.	MRN	4	4	4	4	4	4	24
21.	MZAZ	4	4	4	4	4	4	23
22.	NZAK	4	4	4	4	4	4	24
23.	NSS	4	4	4	4	4	4	24
Total		92	90	92	89	89	92	
Persentase		100%	97,8%	100%	96,7 %	96,7%	100%	

Dalam pengamatan siklus II ini, peneliti menemukan: a. Semua siswa memahami cara bermain serta ikut terlibat dan memiliki peran yang sama saat bermain, b. Perhatian siswa dengan menggunakan Flashcard lebih antusias dibandingkan menggunakan buku paket saja. Dari hasil pengamatan peneliti dan supervisor, telah terjadi peningkatan kemampuan berbicara dan menulis Bahasa Indonesia. Terbukti dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal yang diraih masing-masing siswa serta nilai rata-rata kelas. Menurut pengamatan yang dilakukan pada pelaksanaan siklus II, pada saat kegiatan bermain kartu, siswa tampak senang dan antusias. Siswa juga merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan kelompoknya. Suara guru dengan kata “Semangat” mampu memecah pembekuan kelompok dan membuat mereka bekerjasama. Pembelajaran diakhiri dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan pemberian motivasi belajar Bahasa Indonesia. Selanjutnya siswa mengerjakan tes tulis dan tidak banyak mengalami kesulitan.

Discussion

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian secara keseluruhan dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Perbandingan Nilai Siklus I dan II

No	NAMA SISWA	Nilai kemampuan menulis Bahasa Indonesia	
		Siklus 1	Siklus II
1.	AHAK	65	65
2.	ANF	95	100
3.	ASA	40	85
4.	AGRR	60	70
5.	ARR	70	90
6.	AF	75	95
7.	AZA	85	95
8.	ADPB	80	100
9.	AKZ	100	100
10.	APAZ	55	90
11.	BAPA	85	95
12.	BDH	95	100
13.	CDA	75	75
14.	CNR	90	100
15.	FAS	80	85
16.	MAA	75	90
17.	MASR	60	100
18.	MFA	100	100
19.	MRZ	75	85
20.	MRN	90	100
21.	MZAZ	80	100
22.	NZAK	85	90
23.	NSS	75	85
Rata-rata nilai		77.83%	91.2%
Jumlah siswa di bawah KKM		6	2
Jumlah siswa di atas KKM		17	21

Berdasarkan tabel diatas, tampak bahwa rata-rata kemampuan membedakan huruf vokal dan konsonan Bahasa Indonesia melalui tes tulis pada siklus II siswa kelas 1 SDNU Banat Banin Lamongan sebesar 91.2%. Ini artinya terjadi peningkatan nilai jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pada akhir siklus I. Begitu pula untuk jumlah siswa yang berada di atas standar ketuntasan belajar, meningkat dari 17 menjadi 21 siswa. Dengan menggunakan media Flashcard, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan, efektif dan efisien. Tidak ada lagi siswa yang sibuk dengan aktivitas masing-masing selama pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II disimpulkan bahwa kemampuan membedakan huruf vokal dan konsonan Bahasa Indonesia siswa kelas I SDNU Banat Banit Lamongan meningkat pada siklus I dari 77.83% menjadi 91.2 % pada siklus II. Peningkatan tersebut terjadi karena guru menggunakan media flashcard pada saat mengajar Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dalam membedakan huruf vokal dan konsonan adalah sangat baik. Selama proses penelitian yang sudah dilaksanakan tanggapan guru terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan flashcard adalah bagus. Hal ini dibuktikan dari kualitas pembelajaran yang sudah dilaksanakan terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa pada setiap siklus. Kualitas pembelajaran mengalami peningkatan dan terjadi pada setiap siklus sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa meningkat. Pada siklus I suprvisor belum bisa memberikan tanggapan yang memuaskan, hal ini dikarenakan siswa belum memperhatikan sedangkan pembelajaran yang diberikan belum menyeluruh. Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II lebih baik dibandingkan siklus yang pertama. Guru memberikan tindakan ulang seperti pada siklus pertama, guru juga bertindak sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan pembelajaran secara menyeluruh. Sehingga siswa dapat memahami maksud dan tujuan pembelajaran yang dilakukan. Secara keseluruhan pembelajaran membedakan huruf vokal dan konsonan dengan media flashcard dalam Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Flashcard di kelas I SDNU Banat Banin Lamongan dapat disimpulkan yaitu (1) Penggunaan media Flashcard pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas I SDNU Banat Banin Lamongan, dan (2) Dengan digunakannya Flashcard, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih aktif dan menyenangkan Serta siswa lebih termotifasi untuk belajar. Kesimpulan diatas dapat dibuktikan pada hasil penelitian siklus I dimana rata-rata kemampuan memahami siswa sebesar 77.83% dengan jumlah siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal ada 6 orang. Pada siklus II, kemampuan memahami siswa kelas I SDNU Banat Banin Lamongan sudah mencapai 91.2 % dengan jumlah siswa yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 2 siswa.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian pada siklus I dan II, dapat dikemukakan beberapa saran berkenaan dengan pemanfaatan hasil penelitian tindakan kelas dan penelitian tindakan. Saran-saran berikut ini dipandang perlu untuk penyempurnaan penelitian tindakan kelas yaitu (1)

Untuk meningkatkan kemampuan memahami Bahasa Indonesia dan menumbuh kembangkan sikap positif siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI, disarankan agar penggunaan Flashcard dipilih dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan (2) Sebaiknya guru menjelaskan peraturan permainan dengan jelas sebelum bermain Flashcard supaya pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berjalan dengan optimal

References

- Akbar, Rijalul Moh. (2022). Flash Card Sebagai media pembelajaran dan penelitian. Sukabumi: Haura Utama
- Anitah W, Sri. Dkk. (2021). Strategi Pembelajaran di SD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Fitria, Nila. Dkk. (2022). "Pengaruh Flashcard Path To Literacy terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol 6, 4039-4048.
- Karyati, Maimun. (2021). "Pengembangan Aspek Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan, Huruf Vokal dan Konsonan." Syntax Fusion: Jurnal Nasional Indonesia, vol. 1 (3), 26-36
- Kesuma, Ameliasari T. (2013). Menyusun PTK Itu Gampang. Jakarta: Esensi.
- Kumullah, Rahmah. (2019). "Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar." Jurnal Pendidikan, vol. 7, No. 2. 36-42
- Mangkuwibawa, Hilman. Dkk. (2022). "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Permainan Memancing Huruf Pada Anak Usia Dini." Jurnal Pendidikan, vol. 13, 52-54.
- Masrokha. (2021). "Peningkatan Kemampuan Memahami Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan dalam Kata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flash Card Bagi Peserta Didik Kelas 1A MI NAHDLATUL ULAMA 01 KALADAWA TALANG TP 2018/2019." Jurnal Pendidikan, Vol. 11 (2), 669-691.
- Salahudin, Anas. Filsafat Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia
- Sukmawati, Fatma. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group. Sumadayo, S. (2013). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wardani, I.G.A.K. dan Wihardit, Kuswaya. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. Tangerang selatan: Universitas Terbuka.