



IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1 MADRASAH IBTIDAIYAH NAHDLATUL ULAMA SUMBERPASIR PAKIS

Syahda Qonita Rahma¹, Muhammad Sulistiono²,
Zuhkhriyan Zakaria³ PGMi Universitas Islam Malang
e-mail: ¹syahdaqonita733@gmail.com,
²muhammad.sulistiono@unisma.ac.id ³
zuhkhriyan.zakaria@unisma.ac.id

Abstrak

The purpose of this study was to find out the planning, utilization, and advantages and disadvantages of flash card learning media in Indonesian subjects. This type of research is descriptive qualitative research, namely where researchers go directly to the field to obtain in-depth data. The data collection technique used interviews with the head of the madrasa, class I teachers, and class I students, observations were made in the classroom, and documentation. All data were analyzed using qualitative descriptive analysis methods, namely: data reduction, data presentation, and conclusions. The results of this study indicate that 1) Planning the first flash card media, preparation of lesson plans. The second collects materials for making flash card media. After the materials for making flash cards are collected, then how to make flash card media. 2) Utilization of flash card media in Indonesian language lessons in class I, the implementation carried out by researchers is that the researcher conveys material about using flash card media. 3) The advantages and disadvantages of flash card learning media. The first advantage is that it is interesting and unique, practical to carry anywhere, fun, the attractive shape makes students happy using flash cards. The disadvantages of flash card media are when using it alone, flash cards are more suitable for use in small groups and no more than 30 students.

Keyword: *Instructional Media, Flash Card, Indonesian lessons*

A. Pendahuluan

Salah satu aspek perkembangan yang dimiliki seorang anak ialah aspek perkembangan berbahasa. Dimana pada aspek perkembangan tersebut meliputi kemampuan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Pembelajaran membacamerupakan hal yang penting bagi seseorang anak. Oleh sebab itu, pembelajaran membaca, merupakan dasar bagi seseorang anak untuk menempuh pendidikansertasangat menentukan keberhasilan anak untuk belajar pada jenjang pendidikanselanjutnya. Pengertian membaca menurut Henry (1985:7) ialah suatu proses yangdilakukan dan dipergunakan sang pembaca buat memperoleh pesan yg disampaikanpenulis melalui media bahasa tulis. Membaca juga ialah suatu proses aktivita smencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis.(Anzhalni et al., n.d.)

Kreatifitas guru disini digunakan untuk memberikan kemudahan dalam penyampaian pembelajaran dan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan. kreatifitas guru di sini adalah kemampuan dalam menciptakan perubahan dalam bentuk proses pengajaran, kemampuan guru dalam melakukan inovasi baru terhadap kelemahan proses pembelajaran sebelumnya. Hal ini akan meningkatkan semangat siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mendukung untuk kelas rendah dalam meningkatkan partisipasi belajar yaitu menggunakan media *flash card*, media ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. *Flash card* merupakan media yang sangat sederhana namun sangat bermanfaat untuk anak mengenal simbol-simbol huruf dan melatih kosakata dalam pembelajaran. Media *flash card* memiliki arti seperti perantara, dengan bentuk kartu kecil yang berisikan gambar, teks yang mengarahkan siswa mengenal huruf alfabet. *flash card* disini merupakan media yang mudah ditemukan dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini memiliki beberapa motif yang disesuaikan dengan kebutuhan, terdapat *flash card* gambar, berhitung, binatang, tumbuhan, membaca dan lain-lain. Kelebihan dalam media ini mudah ditemukan, mudah dibawa, praktis, menyenangkan.

Media *flash card* dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran kosakata, karena flashcard merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang disukai siswa dan dapat disajikan dalam bentuk permainan. Dengan demikian flashcard merupakan suatu alternatif yang dapat diperkirakan dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata siswa, terutama kemampuan dalam menyimak kosakata (*listening skill*) dan berbicara (*speaking skill*) (Sri Wahyuni. 2020).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di MINU Sumber, Pakis, ditemukan permasalahan yang mana guru di MINU Sumberpasir kurang kreatif dalam menyajikan pembelajaran. Pembelajaran yang disajikan oleh guru hanya melalui media buku dan ceramah. Hal ini membuat siswa cenderung bosan. Kurangnya kreatifitas guru dalam menyajikan pembelajaran kepada peserta didik membuat pembelajaran menjadi monoton, kurangnya kreatif guru dalam menyajikan pembelajaran kepada siswa menjadi salah satu faktor penghambat proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran *flash card* sangatlah berguna bagi siswa kelas 1 MINU Sumberpasir pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hal tersebut guna meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar dengan adanya proses belajar yang nyaman dan tidak membosankan diharapkan siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik dan benar. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang diharapkan siswa dapat menerima dan memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru. Penyajian

pembelajaran bukanlah hal yang mudah, ditambah lagi pada pembelajaran pada siswa kelas 1.

Media flash card menjadi salah satu dari sekian banyak media yang cukup memudahkan bagi para guru untuk lebih memotivasi peserta didik dalam menghafal kosa kata dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia (Abidin, 2019). Hal ini menjadi acuan guru Bahasa Indonesia di MINU Sumberpasir untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Penggunaan media flashcard yang ada di MINU Sumberpasir dirasa sangat membantu untuk siswa kelas 1 dikarenakan mempermudah proses penerimaan pengetahuan bagi mereka. Selain itu, gambar-gambar flashcard yang menarik dengan warna-warna yang mencolok akan disukai oleh anak-anak, sehingga para guru dan orang tua bisa mengajak mereka bergembira, bermain dan belajar dalam cara yang sederhana. Beberapa yang akan di bahas di penelitian ini ialah sebagai berikut 1) Bagaimana perencanaan media pembelajaran flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 MINU Sumberpasir Pakis 2) Bagaimana proses pemanfaatan media pembelajaran flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas1 MINU Sumberpasir Pakis 3) Apa saja kelebihan dan kekurangan media pembelajaran flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 MINU Sumberpasir Pakis.

B. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Adapun metode kualitatif adalah untuk memahami fenomena yang terjadi secara alamiah (natural) dalam keadaan-keadaan yang terjadi secara alamiah. Konsep ini lebih menekankan pentingnya sifat data yang diperoleh oleh penelitian kualitatif yaitu data alamiah. Data alamiah ini utamanya di peroleh dari hasil ungkapan langsung dari subyek peneliti. Menurut (Sulistiyo, 2019) Penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. penelitian kualitatif deskriptif merupakan suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu peristiwa secara alamiah berdasarkan pengalaman yang diperoleh dari partisipan melalui kegiatan observasi/ pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Sehingga peneliti akan terjun langsung ke lokasi MINU Sumberpasir Pakis untuk mendapatkan data dan situasi pembelajaran yang ada di lokasi penelitian tersebut.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti ada beberapa pembahasan yang akan dibahas meliputi :

1. Perencanaan Media *Flash Card* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 1 MINU Sumberpasir Pakis

a. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kegiatan proses belajar mengajar harus menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) agar proses belajar mengajar memenuhi syarat dalam mengajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup rencana pembelajaran paling luas mencakup satu kompetensi dasar yang terdiri atas 1 indikator atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih. guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan Pendidikan.

Rencana pelaksanaan pembelajaran menurut definisi merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Banyak pakar pendidikan menegaskan bahwa RPP wajib dimiliki setiap guru sebelum ia mengajar. Rencana pembelajaran ini memuat apa saja yang akan dilakukan oleh guru sebelum ia mengajar dalam proses pembelajaran dengan rancangan yang sistematis sehingga diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran yang efektif. Pengertian ini sesuai dengan pendapat David Johnson dalam Suryasubrata, beliau mengatakan: “guru diharapkan merencanakan pengajaran dan menyampaikan pengajaran, karena itu semua dapat memudahkan siswa belajar (Gustiansyah et al., 2020).

Menurut permendiknas RI nomor 16 Tahun 2007 tentang standar proses, ini sudah menjelaskan bahwa guru harus memahami, mengembangkan, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan melaksanakannya sesuai ketentuan yang termuat dalam peraturan tersebut, tetapi pada kenyataannya guru belum mampu menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran buatan sendiri. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buatan dari suatu percetakan tertentu atau rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat lewat forum KKG tanpa ada perubahan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah masing-masing serta karakteristik peserta didik. Hal ini terjadi karena rendahnya kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (Darmayati, 2018).

Sebagaimana dalam Permendikbud No 22 Tahun 2016 langkah penyusunan RPP adalah:

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan Pendidikan

2. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema
3. Kelas/semester
4. Materi pokok
5. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai
6. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan
7. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi
8. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi
9. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai
10. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran
11. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan
12. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup
13. Penilaian hasil pembelajaran.

b. Pembuatan Media Pembelajaran Flash Card

Untuk membuat sebuah media pembelajaran, tahap yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan bahan yang akan digunakan. dalam proses ini digunakan untuk mempermudah dalam proses pembuatan media. Setiap jenis media memiliki komponen yang berbeda. Berikut adalah bahan dan cara pembuatan media pembelajaran flashcard:

1. kertas buffalo (putih)
2. lem kertas
3. gunting
4. kardus bekas
5. isolasi besar

Setelah bahan-bahan pembuatan media pembelajaran Flash Card sudah terkumpul barulah dapat melakukan proses pembuatan media. *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30cm, memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran lembaran *flash card* (Aulia. 2021). Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang di cantumkan pada bagian belakangnya *flash card*. Berikut adalah cara pembuatan media flash card:

1. Membuat desain di aplikasi canva dengan background hijau, warna abjad hijau tua terdapat abjad besar dan kecil contohnya Aa, pada sisi belakang terdapat gambar yang sesuai dengan huruf pada sisi depan flash card dan juga ada keterangan nama hewan berwarna hitam contohnya Anjing.
2. Mencetak desain dengan kertas buffalo warna putih
3. Gunting sesuai pola pada kartu flash card
4. Gunting kardus bekas sesuai pola flash card.
5. Tempel kartu bergambar pada sisi depan dan belakang (sisi depan huruf dan sisi belakang gambar dan nama hewan)
6. Lapsi flash card dengan isolasi besar agar awet pada saat digunakan.
7. Kartu flash card siap digunakan pada proses pembelajaran

2. Proses Pemanfaatan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 1 MINU Sumberpasir

a. Kegiatan Membuka Pembelajaran

Fungsi dari kegiatan awal pembelajaran adalah untuk menciptakan awal pembelajaran yang efektif sehingga siswa siap secara penuh untuk mengikuti kegiatan inti pembelajaran. “Kegiatan awal pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk menyiapkan siswa yang langsung berkaitan dengan materi yang akan dibahas”. Hal yang perlu diperhatikan dalam Ice breaking ini adalah masalah waktu, pelaksanaan ice breaking tidak boleh terlalu lama, biasanya hanya 15 menit saja serta tidak memotong atau mengganggu materi pembelajaran yang seharusnya disampaikan. Tujuan Ice breaking ini agar dapat mencairkan kondisi peserta didik yang awalnya bosan ataupun menegangkan menjadi menyenangkan. Peserta didik dapat bermain sambil belajar. Tanpa mengesampingkan materi-materi inti baik dari buku literatur maupun yang lainnya. Jenis ice breaking bermacam-macam diantaranya yaitu permainan, menyanyi, gerak badan, audio visual, dan story telling. Pemilihan ice breaking yang tepat dapat menjaga stamina dan motivasi peserta didik agar bersemangat dalam belajar Bahasa Indonesia. Peserta didik yang berkurang motivasinya akan memengaruhi daya serap informasi pembelajaran sehingga berkurangnya gairah dalam belajar. Jika motivasi peserta didik rendah akan

berdampak pada hasil capaian pembelajaran yang kurang maksimal (Amalia, 2020). Dalam penelitian ini guru menggunakan ice breaking berupa bernyanyi huruf abjad dimulai dari huru A sampai Z dengan demikian dapat mengarahkan siswa kepada materi pembelajaran yang akan di bahas.

b. Imlementasi Media Pembelajaran Flash Card

Media pembelajaran adalah semacam alat untuk membantu dalam memperbaiki dan memperjelas, makna kata, kalimat, konsep pemikiran dan bimbingan peserta didik untuk memperoleh keterampilan, kebiasaan, pembelajaran dan fungsi nilai. Media pembelajaran menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu media alternatif yang sangat efektif dan efisien dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dalam mengajarkan kosakata baru adalah dengan menggunakan media visual yaitu kartu bergambar (flash card).

Flash card merupakan salah satu kegiatan pembelajaran sekaligus menjadi media pembelajaran. *Flah card* merupakan media yang sangat sederhana namun sangat bermanfaat untuk anak mengenal simbol-simbol huruf dan melatih kosa kata dalam pembelajaran. Media *flash card* memiliki arti seperti perantara , dengan bentuk kartu kecil yang berisikan gambar, teks yang mengarahkan siswa mengenal huruf alfabet. *Flash card* disini merupakan media yang mudah di temukan dan mudah di gunakan dalam proses pembelajaran. Media ini memiliki beberapa motif yang di sesuaikan dengan kebutuhan , terdapat *flash card* gambar, berhitung, binatang, tumbuhan, membaca dan lain-lain. Kelebihan dalam media ini mudah di temukan, mudah di bawa, praktis, menyenangkan (Sabri, 2023).

Beberapa hal yang disebutkan di atas menjadi alasan bagi peneliti untuk mengadakan sebuah penelitian ini. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan media pembeajaran Flash Card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 MINU Sumberpasir Pakis. Peneliti membuat media pembelajaran flash card dengan kreteria tampak sisi depan terdapat huruf besar dan kecil seperti Aa dan tampak sisi belakang tampak gambar hewan dan keterangan nama hewan tersebut contohnya Anjing.

Penerapan media kartu bergambar (flash card) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki nilai positif, diantaranya agar anak lebih mudah mengingat dan menangkap pelajaran, serta pembelajaran akan lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual dimana 11% dipelajari melalui indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan (Idzni Azhima, 2021).

Adapun penggunaan media pembelajaran flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ialah sebagai berikut:

a. Media Flash Card di angkat oleh guru setinggi dada

- b. Cabut flash card satu per satu setelah guru selesai menerangkan
- c. Berikan flash card yang telah diterangkan tersebut kepada anak yang dekat dengan guru. Mintalah anak untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada anak lain hingga semua anak mengamati,
- d. Guru menulis dan menjelaskan kembali bentuk huruf berupa kata/ kalimat di papan tulis, anak menelusuri dengan jari dan menyalinnya.
- e. Jika sajian menggunakan cara permainan, letakkan flash card secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari anak. Kemudian siapkan anak yang akan berlomba. Setelah itu, guru memerintahkan anak untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah. Setelah mendapatkan kartu tersebut anak kembali ke tempat semula. Terakhir, anak menjelaskan isi kartu tersebut.
- c. Evaluasi Media Pembelajaran Flash Card

Evaluasi merupakan subsistem yang sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam setiap sistem pendidikan, karena evaluasi dapat mencerminkan seberapa jauh perkembangan atau kemajuan hasil pendidikan. Dengan evaluasi, maka maju dan mundurnya kualitas pendidikan dapat diketahui, dan dengan evaluasi pula, kita dapat mengetahui titik kelemahan serta mudah mencari jalan keluar untuk berubah menjadi lebih baik ke depan. Tanpa evaluasi, kita tidak bisa mengetahui seberapa jauh keberhasilan siswa, dan tanpa evaluasi pula kita tidak akan ada perubahan menjadi lebih baik, maka dari itu secara umum evaluasi adalah suatu proses sistemik untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu program. Evaluasi pendidikan dan pengajaran adalah proses kegiatan untuk mendapatkan informasi data mengenai hasil belajar mengajar yang dialami siswa dan mengolah atau menafsirkannya menjadi nilai berupa data kualitatif atau kuantitatif sesuai dengan standar tertentu. Hasilnya diperlukan untuk membuat berbagai putusan dalam bidang pendidikan dan pengajaran (Suarga., 2019).

Evaluasi dalam pemanfaatan media pembelajaran Flash card yaitu, menyuruh siswa maju satu persatu dan menganalisis kemudian menyebutkan huruf setelah itu menyebutkan hewan yang ada pada flash card, selain itu guru memberikan evaluasi berupa membagikan kartu kepada seluruh siswa kemudian siswa menuliskan kembali di buku tulisnya huruf besar kecil beserta hewan yang ada di belakang flash card.

3. Faktor Penghambat dan Pendukung Media *Flash Card* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 1 MINU Sumberpasir Pakis

Media pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, begitu pula dengan media flash card yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, beberapa guru masih awam dalam menginovasikan media pembelajaran. Hal ini tentu membuat penerapan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan kemampuan mengingat pada siswa kelas

I dianjurkan, namun seperti yang kita ketahui bahwa pembuatan media pembelajaran sendiri memerlukan waktu yang cukup lama karena benar-benar perlu memahami betul dan cocok digunakan peserta didik.

a. Kelebihan Media Pembelajaran Flash Card ‘

1. Mudah dibawa kemana-mana, yakni dengan ukuran yang kecil flash card dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas
2. Praktis, yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media flash card sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
3. Gampang diingat, kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya
4. Menyenangkan, media flash card dalam penggunaannya dapat melalui permainan.

b. Kekurangan Media Pembelajaran Flash Card

Setiap pada kelebihan pasti ada kekurangan berikut adalah kekurangan dari media pembelajaran flash card. Kurangnya efektif jika memakai media Flash Card di kelas dengan jumlah peserta didik melebihi 30 siswa, karena akan sangat tidak efektif. Ukuran media Flash card hanya sebesar HVS, itu sangat sulit untuk untuk kelompok besar. Dapat disimpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran Flash Card adalah hanya cocok untuk kelompok kecil, jika dalam 1 kelas dengan 30 peserta didik maka itu tidak efisien karena jika peserta didik duduk di belakang maka Flash Card tersebut tidak jelas atau tidak terlihat.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai “Pemanfaatan media pembelajaran flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 MINU Sumberpasir Pakis”. Serta masalah-masalah yang menjadi dasar tumpuan dalam penelitian yang dilakukan peneliti, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan dalam menyusun media pembelajaran flash card dimulai dari berdiskusi dengan wali kelas untuk penyusunan RPP dan pembuatan media flash card. Tahap

ini diperlukan karenan melakukan penyusunan yang benar dan tepat dapat menghasilkan RPP yang sesuai prosedur. Yang kedua mengumpulkan bahan pembuatan media flash card, dalam hal ini bahan yang digunakan untuk pembuatan flash card dikumpulkan menjadi satu untuk setelah itu dirancang pembuatan flash card. Setelah bahan untuk pembuatan flash card terkumpul selanjutnya cara pembuatan media flash card.

2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I MINU Sumberpasir Pakis menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja hal ini kurang mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif. Sehingga siswa khususnya kelas I kurang lancar dalam membaca karena pembelajarannya yang kurang menarik. Untuk itu peneliti menerapkan media pembelajaran flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca, mengingat dan menulis.
3. Faktor penghambat dan pendukung media pembelajaran flash card. Kelebihannya yang pertama menarik dan unik karena gambarnya yang berwarna menjadikan siswa lebih tertarik, yang kedua praktis dibawa kemana saja dengan bentuknya yang simpel dan tidak memakan tempat yang banyak flash card mampu dibawa kemana saja dan digunakan kapan saja, yang ketiga menyenangkan bentuknya yang menarik membuat siswa senang menggunakan flash card untuk menemani belajar membaca. Kekurangan media flash card terdapat pada saat penggunaannya sendiri, flash card lebih cocok digunakan dalam kelompok kecil dan tidak lebih dari 30 orang siswa.

Daftar Rujukan

- Abidin, Y. (2019). *Konsep Dasar Bahasa Indoneisa*. Rawamangun: PT Bumi Akara.
- Amalia, A. (2020). Ice Breaking dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, 8(1), 75. <https://doi.org/10.24252/saa.v8i1.11551>
- Aulia, K. (2021). *Pengembangan Media Flas Card Pada Materi Sistem Ekresi*. Makasar: Irawan Massie.
- Anzhalni, R., Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (n.d.). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MELALUI METODE SINTAKSIS DAN MEDIA FLASH CARD*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>
- Gustiansyah, K., Maulidatis Sholihah, N., & Sobri, W. (2020). *Pentingnya Penyusunan RPP untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Mengajar di Kelas*. <https://doi.org/10.54471/idarotuna.v1>
- Darmayati, L. (2018). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, JIME, Vol. 4 No. 1 .
- Idzini Azhima, R. Sri Martini Meilanie, and Agung Purwanto, "Penggunaan Media Flash Card untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini," *Journal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (February 10, 2021)

- Sri Wahyuni, "Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegiatanku," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (February 27, 2020):9
- Sabri, I. (2023). *Teori Kreatifitas dan Pendidikan Kreatifitas*. klaten : Lakeisha.
- Suarga, Fakultas, S., Dan, T., Uin, K., & Makassar, A. (2019). *Hakikat, Tujuan dan Fungsi Evaluasi Dalam Pengembangan Pembelajaran: Vol. VIII* (Issue 2).
- Sulistiyo, U. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jambi: PT. Salim Media Indonesia .