

**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**

Masrokha, S.Pd. SD
MI NU 01 Kaladawa Talang

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia. Penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik, belum memahami materi lambang bunyi, dan nilai uji kompetensi yang belum mencapai KKM 72. Permasalahan inilah yang menjadi dasar penelitian ini. Prosedur penelitian yang digunakan adalah model Riel (2007) dengan empat tahap dalam satu siklus. Siklus yang dilakukan penelitian ini sebanyak 2 siklus. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa, Talang. Hasil pengamatan pada siklus 1 diperoleh bahwa peserta didik kurang semangat karena melakukan aktivitas lain yang mengganggu. Ini didasari oleh hasil pengamatan selama tindakan berlangsung. Berikutnya hasil uji kompetensi pada siklus ini belum memenuhi target nilai di atas KKM dan persentase ketuntasan masih 62,2%. Sedangkan pada siklus 2, peserta didik sudah mulai aktif dan termotivasi untuk belajar. Perubahan ini membawa hasil berupa peningkatan nilai yang diperoleh. Sebanyak 94,6 % peserta didik sudah mencapai nilai di atas KKM. Oleh karena itu, siklus 2 dinyatakan selesai dengan perolehan hasil angket kepuasan yang baik.

Kata kunci: *vokal, konsonan, flash card*

PENDAHULUAN

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Menurut Peraturan Menteri Agama RI No. 15 Tahun 2018 Pasal 1, Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Tugas dan peran ini lah yang menjadikan guru tokoh sentral dalam pembelajaran. Peran tersebut diwujudkan melalui cara mengajar, pemilihan metode pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, hingga penguasaan kelas.

Pentingnya peran guru diperlukan juga dalam proses pembelajaran apalagi bagi peserta didik kelas 1 atau pendidikan dasar.

Pada jenjang ini peserta didik baru saja memasuki jenjang baru setelah jenjang pendidikan anak usia dini. Peserta didik sangat butuh bimbingan selama proses pembelajaran sehingga membutuhkan guru dalam proses pembelajarannya. Pengaruh guru sangat penting karena secara psikologis, pada usia kelas 1 memiliki kemampuan meniru sangat tinggi.

Sedemikian pentingnya peran guru dalam pembelajaran maka guru dituntut untuk profesional. Hal ini juga menjadi perhatian di MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa, Talang. Pembelajaran yang berlangsung tidak luput dari berbagai kendala. Salah satunya di kelas 1 A. Kendala tersebut terjadi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik belum sepenuhnya dapat memahami lambang bunyi yang mereka gunakan, yakni bahasa Indonesia. Padahal kemampuan berbahasa merupakan salah satu kemampuan yang penting. Peserta didik tersebut belum bisa membedakan lambang bunyi vokal dan konsonan.

Lambang bunyi vokal dan konsonan tersebut dapat dilihat berdasarkan ruang lingkup yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD/MI. Ruang lingkup bahasa Indonesia di SD/MI adalah menggunakan bahasa secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

Ruang lingkup tersebut kemudian dirumuskan dalam beberapa poin materi bahasa Indonesia kelas 1 yakni: (1) membaca dan menulis permulaan; (2) lambang bunyi vokal dan konsonan; (3) kosakata anggota tubuh dan panca indra; (4) kosakata kesehatan, (5) kosakata berbagai jenis benda, (6) kosakata peristiwa siang dan malam; (7) ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk; (8) kosakata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggal; (9) kosakata hubungan kekeluargaan; dan (10) puisi anak/syair lagu. Berdasarkan ruang lingkup dan poin-poin materi yang telah diuraikan, maka memahami lambang bunyi vokal dan konsonan merupakan lingkup dasar atau awal materi bagi kelas 1. Oleh karena itu, apabila pada tahap ini peserta didik belum bisa menguasai

materi maka akan menghambat pemahaman dan keterampilan berikutnya.

Permasalahan tersebut diidentifikasi berdasarkan hasil belajar peserta didik dan motivasi belajar peserta didik. Dua indikator tersebut menjadi permasalahan yang dialami oleh kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa, Talang. Dari 37 peserta didik, masih ada peserta didik yang memperoleh nilai jauh dari KKM khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi memahami lambang bunyi vokal dan konsonan. Padahal nilai KKM yang ditetapkan adalah 72. Selain itu, motivasi peserta didik selama pembelajaran juga dirasa masih kurang semangat pada semester gasal tahun pelajaran 2018/2019. Oleh sebab itu perlu adanya evaluasi.

Belum tercapainya nilai sesuai KKM dan rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas 1 A menjadi perhatian khusus bagi guru kelas. Adanya permasalahan tersebut sangat disadari oleh guru kelas sekaligus peneliti agar tidak menimbulkan dampak buruk apabila tidak melakukan perubahan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini berupaya menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus nilai peserta didik. Media tersebut adalah *flash card*. Media yang digunakan sebelumnya memang belum efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman karena masih konvensional. Melalui perubahan media yang interaktif, peserta didik dapat berperan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Identifikasi masalah penelitian ini bertumpu pada motivasi belajar peserta didik, pemahaman peserta didik terhadap lambang bunyi vokal dan konsonan, serta perolehan nilai masing-masing peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Ketiga permasalahan tersebut diuraikan sebagai berikut.

Pertama, motivasi belajar peserta didik kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa masih rendah sehingga diperlukan dorongan motivasi yang lebih. Hal ini terjadi karena peserta didik merasa kesulitan dan enggan untuk membaca. Melalui latihan-latihan membaca justru membuat peserta didik menjadi bosan. *Kedua*, peserta didik belum bisa membedakan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam bahasa Indonesia. Kemampuan membaca yang belum lancar juga menjadi kendala dalam pemahaman lambang bunyi vokal dan konso-

nan. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, lambang bunyi ini menjadi materi dasar sebelum peserta didik mempelajari materi yang lebih jauh misalnya kosakata, kalimat, hingga teks. *Ketiga*, peserta didik masih ada yang memperoleh nilai kurang dari KKM 72. Melalui studi pendahuluan terhadap kelas 1 A hasil ulangan peserta didik yang mencapai nilai tuntas hanya 20 peserta didik dari 37 peserta didik. Artinya, hanya 54,1 % peserta didik yang tuntas.

Dari identifikasi masalah tersebut, maka masalah di dalam PTK ini dibatasi hanya pada rendahnya perolehan nilai peserta didik kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Talang. Sehingga masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah “*Bagaimana media flash card dapat meningkatkan kemampuan memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa Talang Tahun Pelajaran 2018/2019?*” Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia menggunakan media *flash card* bagi peserta didik kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa Talang Tahun Pelajaran 2018/2019. Dan manfaat dari penelitian ini adalah bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan salah satu media yang interaktif dan inovatif. Media *flash card* menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami lambang bunyi vokal dan konsonan. Bagi peserta didik bahwa melalui penelitian dan penggunaan media *flash card* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan nilai peserta didik. Media ini dapat memacu peserta didik agar tidak jenuh dan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dan bagi peneliti lain harapannya adalah penelitian ini dapat menjadi acuan mengembangkan atau melakukan penelitian berikutnya.

Kemampuan Memahami

Menurut KKBI, kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan. Sedangkan memahami adalah mengerti benar atau mengetahui. Kemampuan memahami adalah kecakapan seseorang atau peserta didik dalam memahami atau mengerti tentang apa yang telah dipelajari. Berikutnya diperjelas oleh Teori Bloom tentang Kata Kerja Operasional (KKO). Memahami termasuk dalam ranah kognitif

(pengetahuan) C2. Definisinya, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Dikatakan memahami apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Artinya, kemampuan memahami adalah kesanggupan seseorang dalam mengetahui sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi.

Tingkatan Kemampuan Memahami

Menurut Daryanto (2016: 106) kemampuan memahami memiliki tiga tingkat kepekaan dan derajat. Berikut ini jabaran tentang tiga tingkatan tersebut.

(1) Menerjemahkan (*translation*)

Menerjemahkan dapat diartikan sebagai pengalihan arti bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dalam arti pembelajaran, menerjemahkan di sini adalah mengartikan materi menggunakan bahasa sendiri.

(2) Menafsirkan (*interpretation*)

Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya. Mengubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membedakan pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.

(3) Mengekstrapolasi (*extrapolation*)

Eksplorasi menurut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu dibalik yang tertulis.

Penelitian ini menggunakan tingkatan kemampuan memahami yang pertama atau menerjemahkan. Hal ini karena penelitian yang diukur adalah kemampuan peserta didik untuk memahami materi dengan menggunakan bahasa sendiri. Lebih khusus, peserta didik difokuskan pada kemampuan memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia.

Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan dalam Kata Bahasa Indonesia

Menurut Tesaurus, lambang bunyi merupakan abjad; alfabet; aksara; huruf. Sedangkan vokal adalah bunyi bahasa yang arus udaranya tidak mengalami rintangan. Pada pembentukan vokal tidak

ada artikulasi, hambatan hanya ada pada pita suara. Berikutnya adalah konsonan yang diartikan sebagai bunyi bahasa yang dibentuk dengan hambatan arus udara pada sebagian alat ucap. Pengertian vokal dan konsonan ini dilakukan apabila bunyi bahasa ujaran. Sedangkan lambang bunyi artinya adalah lambang bunyi bahasa secara tulis. Maka dapat disimpulkan bahwa lambang bunyi vokal adalah huruf yang melambangkan bunyi bahasa yang arus udaranya tidak mengalami rintangan. Berikutnya konsonan adalah huruf yang melambangkan bunyi bahasa yang dibentuk dengan hambatan arus udara pada sebagian alat ucap.

Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan

Dalam bahasa Indonesia terdapat dua lambang bunyi bahasa. Lambang bunyi tersebut yakni vokal dan konsonan. Berikut ini adalah tabel klasifikasi lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia.

Tabel 2.1 Klasifikasi Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan

Vokal	Konsonan
a, i, u, e, o	b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z

Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan dalam Kurikulum 2013

Peserta didik di SD/MI dapat menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa (Silabus Tematik K13). Pernyataan tersebut berimplikasi dengan pentingnya pemahaman peserta didik terhadap materi lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia. Pentingnya materi-materi yang ada dalam kurikulum memiliki manfaat tidak hanya teoretis saja. Akan tetapi dapat bernilai praktis. Melalui pembelajaran bahasa, peserta didik dapat menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti.

Uraian sebelumnya telah membahas tentang manfaat mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berikutnya penjelasan tentang kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 semester gasal.

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Kelas 1 Semester Gasal

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)		KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)	
3.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
KOMPETENSI DASAR (PENGETAHUAN)		KOMPETENSI DASAR (KETERAMPILAN)	
3.1	Memahami kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara memegang buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih tempat dengan cahaya yang terang) dengan cara yang benar	4.1	Mempraktikkan kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk, cara memegang buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih tempat dengan cahaya yang terang) dengan benar
3.2	Memahami kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan buku, pemilihan tempat dengan cahaya yang terang) yang benar	4.2	Mempraktikkan kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan buku, gerakan tangan atas-bawah, kiri-kanan, latihan pelenturan gerakan tangan dengan gerakan menulis di udara/pasir/ meja, melemaskan jari dengan mewarnai, menjiplak, menggambar, membuat garis tegak, miring, lurus, dan lengkung, menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf di tempat bercahaya terang) dengan benar
3.3	Memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	4.3	Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah
3.4	Memahami kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu)	4.4	Menyampaikan penjelasan dengan kosakata yang tepat tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya (berupa gambar dan tulisan) dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis

Setelah memahami kompetensi dasar tersebut, dalam silabus juga dijelaskan kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan. Dalam konteks memahami lambang bunyi vokal dan konsonan, kegiatan tersebut antara lain: (1) menyanyikan lagu yang bertema mengenal huruf (misalnya lagu a, b, c), (2) melakukan permainan untuk mengenal huruf vokal (misalnya permainan menggunakan kartu nama, menyusun nama dengan kartu huruf, bermain tebak nama), dan (3) melakukan permainan untuk mengenal huruf konsonan (misalnya permainan menggunakan kartu nama, menyusun nama dengan kartu huruf, bermain tebak nama). Oleh sebab itu, penggunaan media *flash card* sangat cocok digunakan dalam materi memahami lambang bunyi vokal dan konsonan.

Media Flash Card

Media merupakan kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam mencapai efek tertentu. Menurut Heinich dala Cepi (2009), media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan cetak (*printed materials*), komputer, dan infrastruktur. Contoh media tersebut dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik dalam Arsyad (2017), media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefisienkan komunikasi dan interaksi anatara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Pendapat lain dalam Arsyad (2017) menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang digunakan. Berikutnya pengertian *flash card* yang dikemukakan oleh Chatib (2011) adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep. Definisi lain tentang *flash card* oleh Windura (2010) adalah kartu yang digunakan untuk mengingar dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Jadi media *flash car* merupakan media yang membantu mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan basasa, rumus-rumus, dan lain-lain (Maryanto dkk).

Jenis Media

Menurut Arsyad (2017), berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu teknologi cetak, teknologi audi-visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi gabungan. Untuk lebih jelasnya, berikut uraian tentang jenis media.

(1) Teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografi.

(2) Teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau symbol-simbol yang serupa.

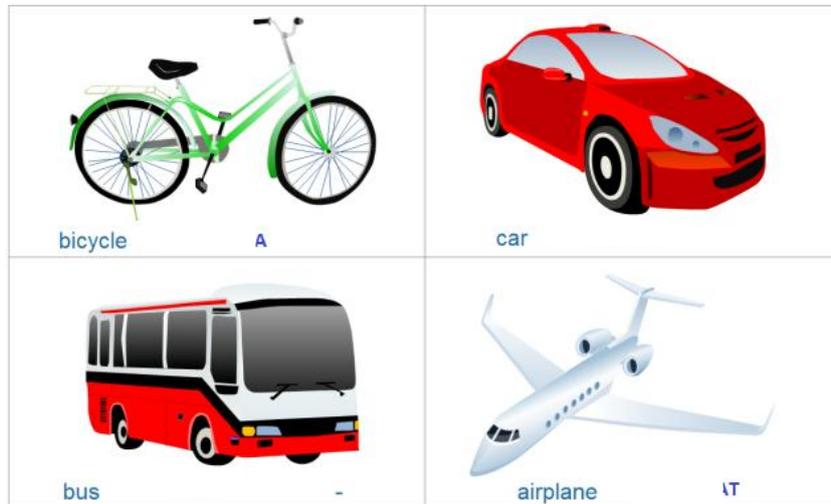
(3) Teknologi berbasis komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

(4) Teknologi gabungan

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random access memory yang besar, hard disk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan paripel (alat tambahan seperti videodisc, player, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio).

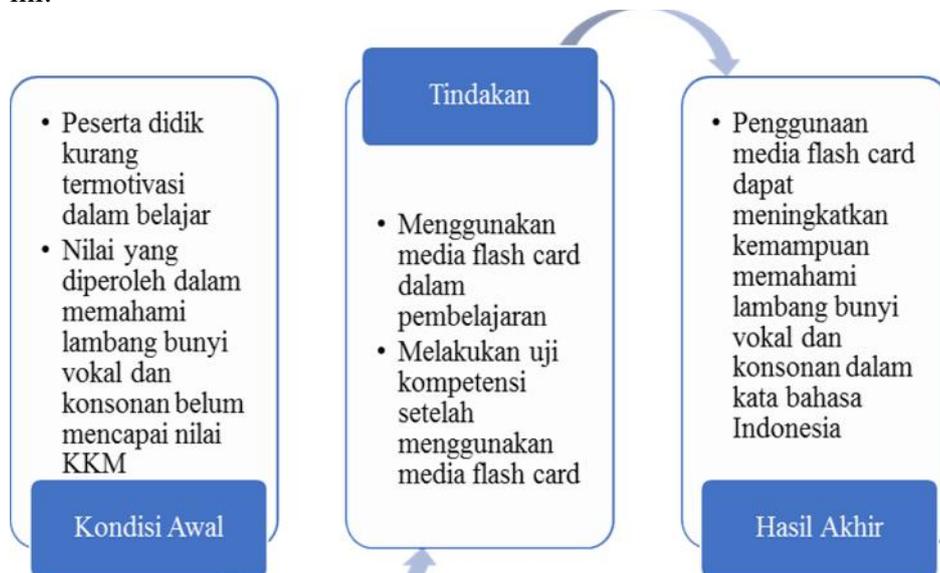
Berdasarkan jenis tersebut, maka media *flash card* termasuk dalam jenis teknologi cetak. Media ini merupakan media yang melalui proses cetak sehingga dikategorikan jenis teknologi cetak. *Flash card* yang berisi kata-kata dalam bahasa Indonesia yang telah dicetak berfungsi sebagai media untuk memahami lambang bunyi vokal dan konsonan. Berikut ini contoh *flash card* yang dapat dijadikan media.



Gambar 2.1 Contoh Flash Card

Kerangka Berpikir

Berikut adalah kerangka berpikir penelitian tindakan kelas ini.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian ini adalah “Media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa, Talang.”

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 1 A MI Nahdatul Ulama Talang. Adapun jumlah peserta didik kelas ini yakni 37 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan yaitu bulan Agustus 2018 TP 2018/2019. Selama satu bulan ini dilakukan 2 siklus dengan 4 tahap penelitian.

Subyek dan Variabel Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh peserta didik kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa, Talang. Adapun variabel dalam penelitian ini antara lain: Variabel bebas (X) atau variabel yang mempengaruhi penelitian yakni media *flash card*. variabel terikat (Y) atau variabel yang dipengaruhi penelitian ini yakni peserta didik kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa, Talang. Sedangkan sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik dan pengamat. Peserta didik tersebut adalah kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa, Talang. Sedangkan pengamat adalah guru kelas.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, pengamatan (observasi), tes atau uji kompetensi dan angket. Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi melalui tanya jawab dengan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memperoleh gambaran permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa, Talang TP 2018/2019. Khususnya pada materi memahami bunyi vokal dan konsonan dalam Bahasa Indonesia. Teknik observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengamati peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 A. Peneliti sekaligus pengamat mencatat hal-hal yang ditemui dalam kelas selama siklus 1 dan siklus 2. Tes/uji kompetensi dilakukan untuk mengukur kemampuan pemahaman peserta didik kelas 1 A terhadap lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara, pedoman observasi, lembar uji kompetensi dan angket. Pedoman wawancara berisi pertanyaan seputar permasalahan yang dihadapi peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM 72. Berikutnya, pedoman observasi berisi poin-poin pengamatan selama peserta didik mengikuti proses pembelajaran dalam 2 siklus. Sedangkan lembar uji kompetensi ini berbentuk lembar kerja yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Lembar kerja ini berisi beberapa kata dalam bahasa Indonesia yang kemudian dicari lambang bunyi vokal dan konsonannya. Terakhir adalah angket yang berisi ceklis kepuasan peserta didik setelah mengikuti penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari penelitian kemudian dideskripsikan dalam bentuk kalimat yang jelas dan lengkap untuk menunjukkan hasil penelitian. Hal ini dilakukan karena dalam penelitian ini tidak menggunakan uji statistik. Adapun prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan proses penelitian ini menggunakan Model Riel (2007). Model Riel ini memiliki 4 tahap. Tahap-tahap tersebut antara lain: (1) studi perencanaan, (2) pengambilan tindakan, (3) pengumpulan dan analisis kejadian, (4) refleksi. Masalah penelitian ini ditemukan berdasarkan studi pendahuluan. Berikut ini bagan yang menggambarkan prosedur penelitian dengan model tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Keadaan Awal Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa, Talang. Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan pemilihan kelas ini sebagai subjek adalah; a) peserta didik kurang termotivasi untuk membaca dan mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia, b) nilai ulangan harian materi mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan belum melampaui KKM 72, c) pencapaian nilai perorangan peserta didik belum merata, masih ada kesenjangan ketercapaian nilai. Tiga hal yang menjadi pertimbangan tersebut kemudian menjadi landasan untuk penelitian ini. Penelitian tindakan ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 4 tahapan. Terjadinya pengulangan siklus akibat belum

tercapainya perolehan nilai masing-masing peserta didik yang melampaui nilai KKM 72.

Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Berikut ini hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dan dijabarkan sebagai berikut:

Siklus 1

Perencanaan

Tahap ini merupakan tahap awal penelitian. Studi perencanaan yang dilakukan adalah menyusun rencana pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, pedoman observasi, dan uji kompetensi. Guru kelas sekaligus peneliti menyipkan beberapa hal tersebut. Tujuannya agar selama proses pembelajaran guru sudah memiliki gambaran dalam pelaksanaan pembelajaran. Selama penelitian berlangsung, peserta didik tidak diberi tahu keadaan sedang diteliti atau diobservasi agar penelitian terjadi secara natural.

Rencana pembelajaran disusun sesuai dengan kurikulum dan diintegrasikan dengan media *flash card*. Berikutnya, materi yang disiapkan adalah materi lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia. Materi diambil dari buku tema 1. Media yang digunakan adalah *flash card* yang berisi beberapa kata bahasa Indonesia. Bedanya dengan flash card biasa terletak pada penulisan huruf vokal dan konsonan yang memiliki warna yang berberda. Berikut ini contoh *flash card* sebagai media untuk memahami lambang bunyi vokal dan konsonan.



Gambar 2.2 Contoh Flash Card Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan

Setelah membuat media pembelajaran berupa *flash card*, selanjutnya adalah mempersiapkan pedoman observasi dan uji kompetensi. Pedoman observasi dibuat guru untuk mengamati perilaku peserta didik selama pelaksanaan tindakan kelas. Beberapa poin yang

menjadi bahan pengamatan yakni sikap sosial, motivasi belajar, semangat belajar, hingga reflesi atau evaluasi diri masing-masing peserta didik. Terakhir adalah uji kompetensi. Uji kompetensi ini berfungsi untuk mengevaluasi peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *flash card*.

Tindakan

Pengambilan tindakan dilakukan menjadi 3 tahap yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pertama, kegiatan pendahuluan dimulai dengan salam dan berdoa bersama. Kemudian guru memberikan motivasi dan semangat belajar bagi peserta didik. Guru memberikan contoh *flash card* tanpa tulisan. Peserta didik diminta menyebutkan gambar yang ada dalam *flash card* tersebut. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia. Pada kegiatan ini juga peserta didik dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. *Kedua*, peserta didik diajak untuk berinteraksi dengan media *flash card*. Kegiatan ini termasuk kegiatan inti. Peserta didik diminta untuk membaca *flash card* yang berisi gambar dan tulisan. Setelah itu, dijelaskan kata yang dibaca tersusun atas beberapa huruf atau lambang bunyi vokal dan konsonan. Selanjutnya guru menjelaskan perbedaan antara lambang bunyi vokal dan konsonan. Berikutnya guru memberikan uji kompetensi pada peserta didik. Ketiga, kegiatan penutup. Guru mengajak peserta didik untuk merefleksikan hasil belajarnya. Kemudian mengajak peserta didik untuk menyimpulkan bersama apa yang sudah dipelajari bersama. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan salam.

Pengumpulan dan Analisis Kejadian Siklus 1

Tahap berikutnya setelah pengambilan tindakan adalah pengumpulan dan analisis kejadian siklus 1. Pada tahap sebelumnya sudah dilakukan pengamatan dalam proses tindakan. Berikut ini hasil dari pengamatan yang dilakukan.

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Tindakan Pada Siklus 1

No.	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Keterangan
1.	Memperhatikan penjelasan guru				Hanya 20 peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru
2.	Memahami materi				20 peserta didik mampu memahami materi lambang bunyi vokal

No.	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Keterangan
					dan konsonan
3.	Aktif selama pembelajaran				Peserta didik yang aktif dan mengikuti instruksi yang diberikan guru berjumlah 15 anak
4.	Mengikuti diskusi				Belum semua peserta didik berdiskusi sesuai konteks
5.	Mengajukan pertanyaan				Hanya 5 peserta didik yang berani bertanya
6.	Mengerjakan uji kompetensi				Semua mengerjakan uji kompetensi
7.	Nilai melampaui KKM				Nilai 23 peserta didik tuntas, 14 peserta didik belum tuntas
8.	Mampu merefleksikan diri				Hanya 10 peserta didik yang dapat menjelaskan apa yang sudah dipelajari dan didiskusikan bersama

Catatan: Target minimal 75% peserta didik mendapat kategori baik.

Berdasarkan tabel hasil pengamatan, maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus 1 peserta didik belum 100% dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Temuan-temuan lainnya adalah beberapa sikap yang menyebabkan peserta didik tidak konsentrasi serta belum mengikuti pembelajaran dengan baik. *Pertama*, peserta didik lebih tertarik pada gambar-gambar yang diberikan guru sebagai stimulus awal pada kegiatan pendahuluan atau apersepsi. Mereka cenderung lebih senang bermain tebak gambar.

Kedua, beberapa peserta didik cenderung mengobrol dengan temanya daripada memperhatikan penjelasan dari guru. Sehingga peserta didik lain melakukan hal yang sama. Sikap inilah yang menghambat proses penyampaian materi. Padahal guru sudah menggunakan media *flash card* dalam menyampaikan materi lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia. *Ketiga*, proses diskusi belum berjalan sesuai dengan harapan. Penyebabnya adalah saat diskusi, peserta didik mendiskusikan hal lain yang tidak sesuai dengan konteks pembelajaran. Oleh sebab itu, tujuan diskusi untuk memahami lambang bunyi vokal dan konsonan tidak tercapai. *Keempat*, peserta didik tidak mau bertanya ketika mengalami kesulitan atau

belum memahami penjelasan guru. Akibatnya peserta didik dalam mengerjakan uji kompetensi tidak maksimal. Peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari KKM hanya 23 peserta didik. Artinya hanya 54,1% peserta didik yang memperoleh nilai di atas 72. Target ketuntasan minimal 75% belum tercapai.

Rekomendasi dari hasil pengamatan tersebut yaitu guru perlu mengendalikan peserta didik agar mau menyimak dan memahami penjelasan guru. Selain itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Semua peserta didik diberi kesempatan berbicara saat diskusi kelompok.

Refleksi

Hasil pengumpulan dan analisis kejadian siklus 1 menunjukkan belum optimalnya tindakan pada siklus tersebut. Peserta didik masih belum termotivasi dan mengikuti instruksi yang guru berikan. Hingga berakibat pada belum tercapainya nilai uji kompetensi melampaui KKM 72. Akan tetapi disisi lain, terjadi peningkatan persentase ketuntasan peserta didik kelas 1 A sebelum tindakan dengan setelah tindakan. Sebelum dilakukan tindakan pada siklus 1, persentase ketuntasan peserta didik masih 51,4%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, persentase ketuntasan meningkat menjadi 62,2%. Artinya sudah terjadi peningkatan persentase ketuntasan peserta didik. Namun demikian, persentase tersebut belum memenuhi target minimal ketuntasan yakni 75%. Untuk lebih jelasnya, berikut ini perbandingan perolehan nilai peserta didik sebelum dan sesudah siklus 1 dengan materi yang sama.

Tabel 4. 4 Rekapitulasi Nilai Sebelum dan Sesudah Siklus 1

Kategori	Nilai Siklus 1
KKM	72
Rerata Nilai	76,5
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60
Jumlah Peserta Didik	37
Persentase Ketuntasan	62,2%
Persentase Ketidaktuntasan	37,8%

Belum tercapainya target ketuntasan 75% tersebut perlu diperbaiki lagi pada siklus 2. Hal yang perlu diperbaiki adalah bagaimana guru dapat mengendalikan peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan rencana. Selain itu, media yang digunakan berupa *flash card* lebih ditekankan dalam menyampaikan materi lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa

Indonesia. Oleh sebab itu, hasil refleksi ini dijadikan landasan untuk melakukan pengulangan siklus.

Siklus 2

Berdasarkan hasil tindakan dan refleksi pada siklus 1 maka perlu adanya pengulangan siklus. Berikut ini uraian siklus 2.

Perencanaan

Studi perencanaan pada siklus 2 hampir sama dengan siklus 1. Beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh guru antara lain menyusun rencana pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, pedoman observasi, dan uji kompetensi. Selain itu, guru juga mempersiapkan diri untuk mengendalikan peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan rencana.

Pengambilan Tindakan Siklus 2

Tahapan pengambilan tindakan dilakukan sebagai berikut, kegiatan pendahuluan yang dimulai dengan salam dan berdoa. Berikutnya guru memberikan motivasi belajar dan tujuan belajar. Selain itu, guru juga menyebutkan materi apa yang akan dibahas dan kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pada kegiatan inti, guru menegaskan ulang materi lambang bunyi vokal dan konsonan yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, guru membagi 37 peserta didik menjadi 3 kelompok. Kemudian setiap kelompok diberikan satu paket *flash card*. Jadi, guru menginstruksikan pada setiap kelompok untuk mengocok *flash card* seperti pada permainan kartu remi. Kegiatan berikutnya adalah bermain *game* masing-masing peserta didik mengambil satu kartu untuk menebak lambang bunyi vokal dan konsonan secara bergiliran. Setelah semua peserta didik menebak, kegiatan berikutnya adalah mengisi uji kompetensi secara individu. Soal yang diujikan hampir sama seperti pada siklus 1.

Dan yang selanjutnya adalah kegiatan penutup dengan merefleksi hasil belajar dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan bersama.

Pengumpulan dan Analisis

Hasil pengumpulan dan analisis kejadian siklus 2 dijabarkan melalui tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Tindakan Pada Siklus 2

No.	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Keterangan
1.	Memperhatikan penjelasan guru				30 peserta didik memperhatikan penjelasan guru

No.	Aspek yang diamati	Baik	Cukup	Kurang	Keterangan
2.	Memahami materi				29 peserta didik mampu memahami materi lambang bunyi vokal dan konsonan
3.	Aktif selama pembelajaran				Peserta didik yang aktif dan mengikuti instruksi yang diberikan guru berjumlah 31 anak
4.	Mengikuti diskusi				Semua peserta didik sudah mengikuti diskusi sesuai konteks
5.	Mengajukan pertanyaan				Peserta didik berani bertanya
6.	Mengerjakan uji kompetensi				Semua mengerjakan uji kompetensi
7.	Nilai melampaui KKM				Sebanyak 94,6% nilai peserta didik melampaui nilai KKM 72
8.	Mampu merefleksi diri				Sebagian besar peserta didik dapat menjelaskan apa yang sudah dipelajari dan didiskusikan bersama

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus 2 ini peserta didik mencapai pembelajaran yang optimal. Rata-rata hasil pengamatan memperoleh kategori baik. Kategori kurang juga tidak ada lagi pada siklus 2 ini. Guru sudah memperbaiki iklim kelas yang sebelumnya kurang kondusif. Hasil pengamatan tersebut juga mempengaruhi hasil tes peserta didik yang meningkat. Persentasenya mencapai 94,6%.

Refleksi

Berdasarkan uraian sebelumnya, siklus ini dapat dinyatakan selesai karena telah memenuhi target 75% peserta didik berkategori cukup dan baik. Peserta didik dapat memperhatikan penjelasan guru, memahami materi, aktif dalam pembelajaran, mengikuti diskusi, mengajukan pertanyaan, mengerjakan uji kompetensi, nilai melampaui KKM 72, dan mampu merefleksi diri. Persentase ketuntasan nilai juga sudah lebih dari target 75%. Hasil tersebut diperoleh dari beberapa perbaikan yang diperlukan dari hasil refleksi siklus 1. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa, Talang. Berikut ini adalah rekapitulasi nilai uji kompetensi pada siklus 2.

Tabel 4. 6 Rekapitulasi Nilai Siklus 2

Kategori	Siklus 2
KKM	72
Rerata Nilai	85,9

Kategori	Siklus 2
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Jumlah Peserta Didik	37
Persentase Ketuntasan	94,6%
Persentase Ketidaktuntasan	5,4%

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam bahasa Indonesia menggunakan media *flash card* ini pelaksanaannya menggunakan 2 siklus. Terdapat kelebihan dan kekurangan setelah memperoleh hasil penelitian ini. Terjadi peningkatan indikator pengamatan dan peningkatan nilai uji kompetensi selama siklus berlangsung. Meskipun pada pelaksanaan terjadi kendala kurangnya motivasi peserta didik dan sikap-sikap lain yang mengganggu pembelajaran. Berikut ini perbandingan perolehan nilai peserta didik kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa, Talang.

Tabel 4.7 Perbandingan Perolehan Nilai Sebelum dan Sesudah Tindakan

Kategori	Sebelum Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
KKM	72	72	72
Rerata Nilai	71,4	76,5	85,9
Nilai Tertinggi	100	100	100
Nilai Terendah	40	60	70
Jumlah Peserta Didik	37	37	37

Berdasarkan tabel tersebut, maka penelitian ini mengalami peningkatan. Hasil ini diperoleh dari perbaikan yang dilakukan pada siklus 2. Selain mengalami peningkatan pada iklim belajar yang mulai meningkat, persentase ketuntasan ulangan harian yang diperoleh peserta didik juga meningkat. Berikut diagram yang menggambarkan peningkatan persentase ketuntasan uji kompetensi kelas 1 A MI Nahdatul Ulama 01 Kaladawa, Talang.

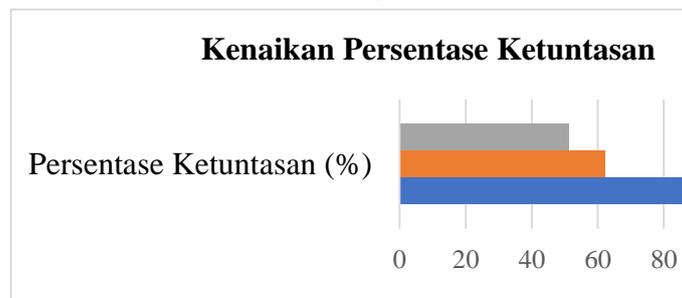


Diagram 4.1 Kenaikan Persentase Ketuntasan Uji Kompetensi

Diagram tersebut secara gamblang telah memperlihatkan kenaikan persentase ketuntasan nilai peserta didik. Sebelum ada tindakan kelas, persentase ketuntasan peserta didik hanya 51,4% pada materi memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia. Pada siklus 1, terjadi peningkatan yakni 62,2%. Peningkatan pada siklus 2 kemudian menjadi dasar untuk mengulang siklus. Tujuannya agar dapat menjapai target 75% nilai peserta didik tuntas. Kemudian pada siklus 2, terjadi peningkatan lagi sebesar 94,6%. Artinya dari hasil ini dapat dikatakan penelitian ini selesai dan mencapai target awal yakni 75%.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya dapat diperoleh dua pencapaian dari penelitian ini. Berikut ini adalah jabaran pencapaiannya.

1. Media Flash Card

Melalui penelitian tindakan kelas ini, membuktikan bahwa media *flash card* cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Khususnya sebagai media pembelajaran materi memahami lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan pemahaman sekaligus meningkatkan nilai uji kompetensi yang diraih oleh peserta didik.

Media *flash card* ini menjadi media pembelajaran yang mampu menarik peserta didik karena dapat dimaikan dengan banyak cara. Misalnya dimaikan sebagai tebak huruf vokal atau sebaliknya, berebut huruf vokal atau sebaliknya, melengkapinya huruf vokal atau sebaliknya, dan lain sebagainya. Tampilan yang menarik, memuat gambar, dan pilihan warna yang bermacam-macam dapat memberi dorongan peserta didik untuk tertarik dan semangat untuk memainkannya. Jadi, media ini secara tidak langsung mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Melalui media inovatif seperti ini pula peserta didik tidak merasa dikekang untuk memahami materi yang seharusnya mereka kuasai.

2. Nilai Uji Kompetensi

Bantuan media *flash card* mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Hal ini berdampak pada perolehan nilai uji kompetensi yang mereka kerjakan. Nilai uji kompetensi menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Tolok ukurnya bukan hanya paada nilai pada satu atau dua peserta didik saja yang memperoleh

nilai di atas KKM. Akan tetapi pemerataan perolehan nilai peserta didik juga menjadi indikator keberhasilan. Artinya dengan meratanya nilai yang melampaui nilai KKM, menjadikan pembelajaran yang berlangsung bisa merata ke semua peserta didik.

Di bawah ini adalah bukti keefektifan dan peningkatan kemampuan memahami lambang bunyi vokal dan konsonan peserta didik kelas 1 A melalui angket kepuasan setelah dilakukan tindakan kelas.

Table 4.8 Hasil Kepuasan Peserta Didik Setelah PTK

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu merasa senang menggunakan <i>flash card</i> ?	34	3
2.	Apakah kamu berusaha memahami materi pembelajaran?	30	7
3.	Apakah kamu sudah bisa membedakan lambang bunyi vokal dengan konsonan?	32	5
4.	Apakah nilai ulangan harianmu meningkat?	32	5
5.	Apabila guru perlu menggunakan media <i>flash card</i> dalam materi memahami lambang bunyi vokal dan konsonan?	34	3

PENUTUP

Simpulan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MI Nahdatul Ulama Kaladawa, Talang terhadap peserta didik kelas 1 A. Berikut adalah simpulan dari penelitian tindakan kelas ini. *Pertama*, dasar penelitian tindakan ini adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik, belum memahami materi lambang bunyi vokal dan konsonan, dan belum tercapainya nilai KKM 72. Permasalahn ini terjadi pada semester gasal tahun pelajaran 2018/2019. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap lambang bunyi vokal dan konsonan dalam bahasa Indonesia melalui media *flash card*. *Kedua*, prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Riel (2007). Dalam satu siklus terdapat 4 tahap penelitian antara lain: (1) studi perencanaan, (2) pengambilan tindakan, (3) pengumpulan dan analisis kejadian, (4) refleksi. Kemudian siklus yang dilakukan penelitian ini sebanyak 2 kali. Terjadinya pengulangan siklus akibat pelaksanaan siklus 1 belum optimal. Dan *ketiga*, hasil penelitian dan pembahasan diperoleh berdasarkan pengamatan, uji kompetensi, dan angket kepuasan setelah tindakan. Pada siklus 1, hasil pengamatan ditemukan peserta didik kurang ter-

motivasi dalam belajar dan muncul perilaku yang menghambat pembelajaran. Berikutnya hasil uji kompetensi belum bisa mencapai target KKM 72 dengan ketuntasan yang masih di bawah 75%. Hasil ini yang membuat penelitian perlu dilakukan pengulangan siklus. Pada siklus 2, peserta didik sudah mulai antusias dan mulai mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru. Nilai uji kompetensi juga meningkat sampai melampaui nilai KKM. Target persentase ketuntasan mencapai 94,6%. Sehingga penelitian ini dapat dinyatakan selesai dan berhasil. Terbukti dari hasil angket kepuasan yang menunjukkan peserta didik suka dan mampu memahami materi setelah menggunakan media *flash card*.

Saran

Melalui penelitian ini, peneliti memberikan saran bagi beberapa pihak. Beberapa pihak tersebut antara lain bagi guru, peserta didik, dan peneliti lain. Berikut ini penjelasannya. *Pertama*, diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan media *flash card* sebagai media yang menyenangkan dalam memahami materi lambang bunyi vokal dan konsonan. *Kedua*, bagi guru penelitian ini dapat menjadi rekomendasi penggunaan media yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik. Khususnya pada materi lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia. *Ketiga*, bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian tindakan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirono dan Daryanto. 2016. *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Chatib, M. 2011. *Gurunya Manusia: Menjadikan Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Kata Kerja Operasional diunduh dari laman <http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wp-content/uploads/2018/03/00-KATA-KERJA-OPERASIONAL-KKO-EDISI-REVISI-TEORI-BLOOM.pdf>.

- Kemdikbud. 2016. *Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar (SD) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemdikbud.
- Mahsun, M. S. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pesada.
- Maryanto, R. I. P dkk. _____. Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah ABC Manado. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Mulyaningsih, Endang. _____. *Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru*. Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2018 Tentang Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Wacana Prima: Bandung.
- Silabus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Kurikulum 2013.
- Windur, S. 2010. *Memory Cahmpion School: Rahasia Mengingat Materi Pelajaran Apa Saja*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.