IMPLEMENTASI FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR ACAK KONGKRIT DI SD MUHAMMADIYAH KOTA LANGSA

SKRIPSI

DiajukanOleh:

JIHAN NADHIFAH

NIM. 1052018005

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

2025 M / 1446 H

PERSETUJUAN

IMPLEMENTASI FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR ACAK KONGKRIT DI SD MUHAMMADIYYAH KOTA LANGSA

Dapat Disetujui Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

Diajukan Oleh:
JIHAN NADHIFAH
NIM. 105208005

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Muhaini, MA	**Syamsiah. Z, M.Pd. I**
NIP: 19680616199051002	**NIP: 19840424201903001**

PENGESAHAN PENGUJI

IMPLEMENTASI FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR ACAK KONGKRIT DI SD MUHAMMADIYYAH KOTA LANGSA

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa Dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pada Hari/ Tanggal

Senin ,11 Agustus 2025

17 Safar 1447 H

Dewan Penguji :

Ketua,

Dr.Muhaini, MA
NIP:19680616199051002

Sekretaris,

Romario,MA
NIP:199409302025051003

Anggota,

DR. Jelita, M.Pd
NIP:196906051992032004

Anggota,

Nina Afrida, M.Pd
NIP:198405012011012015

Mengetahui :
Dekan Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa,

DR. Sabaruddin, M.Si
NIP: 198108172003121007

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	: Jihan Nadhifah
NIM	: 1052018005
Jurusan/Prodi	: PGMI
Fakultas/Program	: FTIK
Alamat	: Jln.A.Yani Lr.Kartika, Gp.Jawa kota langsa
Judul	: "Implementasi Flash Card Untuk Meningkatkan Berfikir Acak Kongkrit Di SD Muhammadiyah Kota Langsa."

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil dari karya sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan plagiat atau dibuat oleh orang lain sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Langsa, 29 Juli 2025

Penulis



Jihan Nadhifah

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah yang Maha pengasih lagi Maha penyayang. Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul : **"*Implementasi Flash Card Untuk Meningkatkan Berfikir Acak Konkrit Di SD Muhammadiyah Kota Langsa.*"** Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada program sarjana Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Institut Agama Islam Negeri Langsa. Dalam proses penulisan sampai dengan terselesaikannya skripsi ini tentunya banyak sekali pihak yang berkontribusi di dalamnya maka dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak di antaranya :

1. Allah SWT yang Maha Esa yang selalu memberikan kesehatan,kemudahan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada pintu surgaku, Almh. ibunda tercinta, Farida Meutia yang telah memberi cinta, doa, dan pengorbanan yang tak ternilai. Meski mama telah tiada, setiap langkah penulis selalu dipenuhi dengan semangat untuk membanggakan mama. walaupun terlambat skripsi ini penulis persembahkan untuk almh. Mama, sebagai wujud cinta dan bakti seorang anak yang ingin terus membuat mama bangga, didunia maupun diakhirat.
3. Untuk Cinta Pertamaku, Papa tercinta, RaimunSyah, yang sudah berusaha untuk memenuhi kehidupan penulis,membiayai perkuliahan dari awal hingga akhir, tanpa papa mungkin penulis tidak bisa menjadi sarjana, terima kasih sudah menjadi laki laki yang bertanggung jawab penuh terhadap anak-anaknya.
4. Kepada adik semata wayangku, M.Rifqi Rizqullah yang memberikan semangat dan dukungan walaupun melalui celotehannya, tetapi penulis yakin dan percaya itu adalah sebuah bentuk dukungan dan motivasi.
5. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, Ma, Sebagai Rektor IAIN Langsa

6. Dr. Sabaruddin, MA, Sebagai Dekan FakultasTarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
7. Chery Julida Panjaitan M.Pd Sebagai Ketua Jurusan PGMI
8. Junaidi, M.Pd.I selaku penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama kuliah
9. DR. Muhaini, MA selaku pembimbing pertama, yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama kuliah dalam penyusunan skripsi ini dan juga selaku penasehat akademik. Syamsiah, Z. M.Pd selaku pembimbing kedua yang senantiasa memberikan bimbingan dan mendiskusikan skripsi ini dengan penuh kearifan dan kebijaksanaan tanpa merasa bosan dan lelah demi selesainya penulisan skripsi ini.
10. Seluruh Staff Perpustakaan yang selalu mendukung buku-buku yang dibutuhkan
11. Ibu/Bapak dosen dan Staff IAIN Langsa yang telah banyak memberikan informasi dan ilmu pengetahuan dibangku perkuliahan.
12. Untuk teman dekat penulis, Annayya Alfira,Dhea Oktavia Pratiwi,Eka Sahputra terima kasih sudah menyemangati penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sebagai manusia yang mempunyai salah dan kekurangan, begitu juga dalam menyusun skripsi penelitian ini, yang isi nya jauh dari kesempurnaan memohon maaf apabila dalam penyusunan serta penulis masih terdapat kekurangan, maka dari itu peneliti meminta saran serta masukan dari pembaca. Akhirul Kalam, kepada Allah SWT juga kita berserah diri dan semoga skripsi ini ada manfaatnya.

Langsa, 03 November 2025

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....
PERNYATAAN KEASLIAN.....
KATA PENGANTAR.....iv
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI.....
BAB I PENDAHULUAN.....1
A. Latar Belakang Masalah.....1
B. Batasan Masalah.....6
C. Rumusan Masalah 7
D. Tujuan Penelitian 7
E. Hipotesis.....9
BAB II LANDASAN TEORI 10
A. Media Pembelajaran.....10
B. Flash Card 16
C. Berpikir Acak Konkrit.....21
D. Pembelajaran PPKN.....26
E. Penelitian Terdahulu 36
BAB III METODE PENELITIAN 41
A. Metode dan Jenis Penelitian.....41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 42
C. Subjek Penelitian.....42
D. Desain Penelitian.....42
E. Prosedur Penelitian.....44
F. Teknik Pengumpulan Data.....52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....56
A. Implementasi Flash Card Pada Pembelajaran PKN Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Acak Kongkrit Pada Siswa KElas III Di SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia 56

B. Peningkatan Kemampuan Berfikir Acak Kongkrit Siswa Kelas III Setelah Diimplementasikan Media Flash Card di SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia 80
C. Pembahasan Hasil Penelitian 80
BAB V PENUTUP 83
A. Kesimpulan 83
B. Saran 84
DAFTAR PUSTAKA 85

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi flash card untuk meningkatkan berfikir acak konkrit di kelas III MI Muhammadiyah 1 Langsa. Untuk mengetahui kemampuan berfikir acak konkrit siswa setelah diterapkan media flash card pada mata pelajaran PPKN di kelas III MI Muhammadiyah 1 Langsa. adapun metode yang penulis gunakan yaitu penelitian kualitatif dengan jenis *field reseach* (lapangan), teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi yaitu pengamatan langsung pada lokasi penelitian, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 10 siswa kelas III B. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis peroleh peneliti menemukan bahwa implementasi flash card untuk meningkatkan berpikir acak konkrit di SD Muhammadiyah kota Langsa ditunjukkan yang dibuktikan pada siklus I yaitu 6 orang dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 61,76% (cukup baik) siklus dua yaitu 10 orang, dengan ketuntasan klasikal adalah 100% (sangat baik). Hasil kemampuan berpikir konkrit anak meningkat dengan menggunakan pembelajaran flash card di MI Muhammadiyah satu Langsa ditunjukkan dari hasil tugas siswa selama pembelajaran pada siklus satu dengan persentase yaitu 63,33% (cukup baik). Ketuntasan klasikal pada siklus dua adalah 100% (sangat baik). Dengan penilaian hasil produk tertinggi yaitu 93,75%.

Abstrak : ***flash card, berfikir acak kongkrit***

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PPKN merupakan singkatan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di SD/MI. Ruang lingkup materi yang diajarkan dalam muatan PPKN SD/MI persatuan dan kesatuan, norma, hukum dan peraturan, hak asasi, manusia, Kebutuhan warga negara, konstitusi negara, Dari materi-materi tersebut yang diajarkan kepada siswa SD/MI bertujuan agar siswa dapat mengenali diri sendiri memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, dapat membentuk karakter yang lebih baik dan bertanggung jawab, dan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme siswa kepada NKRI. [1]

Mata pelajaran PPKN adalah salah satu pembelajaran yang sulit dipahami. Sehingga membutuhkan media pembelajaran dalam penyampaian materinya. Sehingga guru harus memiliki metode yang dapat melihat tingkat kreatifitas sekaligus dapat mengukur kemampuan dalam berfikir siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas.[2] Kesesuaian antara proses berpikir yang dimulai dari aktifitas menerima informasi, mengelola dan menyimpan didalam ingatan yang kemudian diproses dan diolah menjadi pengetahuan atau konsep-konsep. Oleh karena itu, diupayakan dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya sekolah dasar mengarah pada

[1] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia N0. 57 Tahun 2014. Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

[2] *Ibid.,*

pembelajaran yang aktif untuk mendukung peningkatan kemampuan daya ingat siswa.

Tujuan pendidikan dalam taksonomi Bloom digolongkan menjadi tiga klasifikasi, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Kemampuan berfikir termasuk kedalam ranah kognitif. Terdapat tujuh indikator pemahaman konsep dalam taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson & Krathwohl, yaitu: menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan dan menjelaskan.[3]

Keberhasilan sangat dipengaruhi oleh gaya berfikir siswa pembelajaran. Namun, pada kenyataan yang sering dijumpai pada pembelajaran di kelas, guru kurang memperhatikan penggunaan model pembelajaran ketika proses pembelajaran dilaksanakan. Model atau media pembelajaran yang biasa digunakan yaitu model konvensional, berupa metode ceramah dimana guru menjadi pusat dalam pembelajaran. Selain penggunaan metode konvensional yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran, guru juga masih minim menggunakan media pembelajaran. Banyak guru yang masih menggunakan media konvensional berupa papan tulis dan buku pegangan siswa. Penggunaan media yang tepat dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran.

Berdasarkan observasi pada SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia, mengenai pembelajaran PPKN ditemukan bahwa pemahaman siswa pada

[3] Dalam Ela Suryani, *Analisis Pemahaman Konsep? Two-tier Test Sebagai Alternatif*, (Semarang: CV. Pilar Nusantar, 2019), hlm. 4-5.

pembelajaran PPKN masih rendah, hal ini dikarenakan siswa kurang fokus pada saat pembelajaran. [4] Sehingga pembelajaran hanya fokus pada satu arah, hal ini berdampak pada kurangnya perhatian siswa pada materi pembelajaran. Ketidakefektifan metode yang guru gunakan menyebabkan siswa menjadi bosan dan malas mengikuti pembelajaran, hal ini berdampak pada kemampuan pemahaman siswa, pada saat siswa diberi pertanyaan, kebanyakan siswa tidak mampu memahami dan memberikan jawaban yang tepat.

Menurut Anthony Gregorc dalam Patimah dan Murni gaya berpikir merupakan perilaku yang khas yang dapat diamati yang menunjukkan cara yang dipilih individu dalam mengolah dan menerima informasi, dengan kata lain gaya berpikir bisa didefinisikan sebagai cara setiap individu memandang sesuatu dan bagaimana melakukan pengaturan informasi.[10] Terdapat empat kategori gaya berpikir yang dikemukakan oleh Anthony Gregorc seorang professor di bidang kurikulum dan pengajaran yaitu Sekuensial Konkret (SK),Sekuensial Abstrak (SA), Acak Konkret (AK), dan Acak Abstrak (AA). [11]

Kenyataan dalam menghadapi permasalahan tersebut maka diperlukan solusi agar pembelajaran menjadi lebih baik. Media pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan metode permainan. Sesuai dengan karakteristik peserta didik usia 7-18 tahun yang cenderung menyukai permainan dalam proses pembelajaran sehingga bisa

[4] Hasil Observasi di MIS Gampong Meutia Langsa, pada Tanggal 05 Juli 2023.

melibatkan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung.[5] Media pembelajaran yang tepat salah satunya adalah media kartu. Penggunaan media kartu dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: mudah dibawa, mudah dibuat, mudah dalam penyajian, mudah disimpan, cocok digunakan untuk kelompok besar dan kecil), dapat melibatkan semua siswa dalam penyajiannya, dapat dijadikan sebagai permainan yang menyenangkan, meningkatkan interaksi antar siswa, merangsang kemampuan berpikir siswa, dan, meningkatkan motivasi belajar siswa.[6]

Salah satu media kartu yang dapat digunakan yaitu *flash card*. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang bisa dimainkan oleh segala usia mulai dari anak-anak hingga dewasa sehingga permainan ini sangat menarik untuk dimainkan,[7] Permainan *flash card* merupakan salah satu permainan yang sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu sesuatu yang menyenangkan untuk

---

[5] Imran, R. F., & Suryani, N. A. *Preoperational Development of Eearly Childhood with Insectarium Media. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2) ,(2018), hlm. 267.

[6] Khairunnisak. *Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh Banda Aceh. Jurnal Pencerahan*, *9*(2), (2015), hlm. 66–82.

[7] Artini, N. P. W. D., Suadnyana, I. N., & Wiarta, I. W. *Penerapan Metode Bermain Berbentuk Media Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif PAUD Kusuma 2. E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha,* 2016), hlm. *4*

dilakukan dan dapat membuat partisipasi peserta didik aktif selama pembelajaran berlangsung serta mudah dalam menerapkan konsep.[8]

Sehingga mampu membantu perkembangan koginif anak karena dengan media pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif. *Flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Menariknya permainan *flash card* ini terlihat sederhana, tetapi pemain harus mempunyai taktik dan strategi untuk mencapai kemenangan, sehingga permainan ini akan meningkatkan minat siswa serta daya juang siswa untuk bisa menjadi yang terbaik. Melalui permainan *flash card* akan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan dan antara siswa akan saling bertukar pikiran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami oleh semua siswa.[9]

Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *flash card* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar anak untuk belajar karena permainan *flash card* mengajak anak untuk melaksanakan proses pembelajaran sambil bermain. Media

---

[8] Afifah, N., & Hartatik, S. Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, (2019), hlm.*4*(2

[9] Yunita Sari, *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Flash cardPada Materi Senyawa ahaidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Vidya Karya. Vol.33, No.1, (2018), hlm. 36

kembelajaran *flash card* berpengaruh positif terhadap motivasi dan pemahaman konsep peserta didik.[10] Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *flash card* mencipkatan susana belajar yang menyenangkan dan efektif sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir acak kongkrit peserta didik.[11]

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis media pembelajaran yang perlu dikembangkan pada pembelajaran PPKN yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi awal mengenai bahan ajar yang perlu dikembangkan dan kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami pembelajaran PPKN.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh permainan *flash card* pada pembelajaran PPKN dengan judul ***"Implementasi Flash Card Untuk Meningkatkan Berfikir Acak Kongkrit Di SD Muhammadiyah Kota Langsa."***

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya kajian yang akan dibahas, penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu pada pelajaran PPKN dengan materi yang dikaji tentang penyesuaian diri hewan dan tumbuhan pada dengan sub tema Bangga

---

[10] Kholida, A., Sutama, I. W., & Suryadi, S. *Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *11*(2), (2020), hlm. 76–87.

[11] Nova, F., Suprapto, P. K., & Hernawati, D. *Implementasi Flash card dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, *8*(3), (2020), hlm. 84–90.

Menjadi Anak Indonesia dengan menggunakan *flash card* sebaga media pembelajaran di kelas III MIS Gp. Meutia Langsa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masala, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi flash card pada pembelajaran PPKN dalam meningkatkan kemampuan berfikir acak kongkrit pada siswa kelas III di SD 1 Muhammadiyah Gampoeng Muetia ?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berfikir acak kongkrit siswa kelas III setelah diimplementasikan media flash card di SD 1 Muhammadiyah Gampoeng Muetia?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui Implementasi flash card pada pembelajaran PPKN dalam meningkatkan kemampuan berfikir acak kongkrit pada siswa kelas III di SD 1 Muhammadiyah Gampoeng Muetia.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berfikir acak kongkrit siswa kelas III setelah diimplementasikan media flash card di SD 1 Muhammadiyah Gampoeng Muetia.

D. Manfaat Penelitian

Adapun harapan saya dalam penelitian ini adalah dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi sekolah dapat memberikan acuan dalam peningkatan mutu pendidikan di sekolah.
2. Bagi guru dapat memberikan suatu informasi atau pengetahuan lebih dalam lagi mengenai media pembelajaran.
3. Bagi peneliti secara pribadi yaitu sebagai sarana perluasan wawasan terhadap model dan model pembelajaran.
4. Bagi akademi diharapkan dapat menambah referensi tentang pemahaman konsep siswa serta menjadi rujukan bagi mahasiswa lainnya untuk penelitian selanjutnya.

E. Definisi Operasional

1. Media *Flash card*

Flashcard merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada

kartu. [12] Jadi media *flash card* adalah media permainan kartu yang digunakan dalam proseb belajar mengajar.

3 Pembelajaran PPKN

IPA merupakan singkatan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaan merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di SD/MI. Ruang lingkup materi yang diajarkan dalam muatan PPKN SD/MI diantaranya mencakup persatuan dan kesatuan, norma, hukum dan peraturan, hak asasi, manusia, Kebutuhan warga negara, konstitusi negara.[13]

4. Berfikir Acak Kongkrit

Berpikir acak kongkrit yang dimaksud disini adalah berfikir kritis dengan ketepatan dalam memberikan alasan dari suatu masalah dalam mengemukakan pendapat tentang beberapa hal yang dipikirkan tentang isi dari materi tertentu. Berpikir kritis sendiri merupakan berpikir pada tingkat yang paling tinggi. Hal ini karena berpikir kritis melibatkan kegiatan menganalisis, mensintetis, mengenal permasalahan dan pemecahannya, menyimpulkan dan mengevaluasi.[14]

---

[12] Sari, R. R., & Lutfi, A. *Kelayakan Permainan Flas Card Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom*. UNESA *Journal of Chemical Education*, 4(2), (2015), hlm. 186-194.

[13] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia N0. 57 Tahun 2014. Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

[14] Ibid

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dari rumusan masalah di atas maka dapat dikemukakan bahwa terdapat peningkatan media *flash card* terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran PPKN di kelas III MIS Gp. Meutia Langsa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi *Flash Card* Pada Pembelajaran PPKN Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Acak Kongkrit Pada Siswa Kelas III Di SD 1 Muhammadiyah Gampoeng Muetia

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 06 Maret sampai dengan 20 Maret 2023. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan, dimana satu pertemuan pemberian tindakan dan satu kali pertemuan Uji Kompetensi kemampuan hasil kreativitas siswa selama proses pembelajaran siklus yang setiap pertemuan terdiri dari 90 menit. Tindakan pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran Tematik dengan *flashcard* di kelas III SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia Kota Langsa dengan jumlah siswa 10 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini melalui empat tahapan yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Setelah melalui tahapan-tahapan tersebut maka diperoleh data-data yang berkaitan dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan *berfikir acak kongkrit* siswa siswa dengan menggunakan *flashcard* di kelas III SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia Kota Langsa. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan, ditemukan bahwa masih terdapat kemampuan berfikir acak kongkrit siswa di kelas III SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia Kota Langsa masih rendah. Terdapat 3 siswa yang yang kurang responsive dalam belajar, 2 siswa yang menunjukkan sikap ragu-ragu dalam

mengutarakan ide pemikiran. Dan 5 lainnya sudah memiliki kepercayaan diri dalam memberikan jawaban menurut pendapat diri sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan di SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia Kota Langsa diperoleh informasi sebagai berikut :

1. Sebagian besar siswa kurang responsif dalam mengerjakan tugas yang diberikan
2. Siswa menyukai mengerjakan soal pelajaran yang disukai
3. Motivasi siswa dan kemampuan belajar siswa yang berbeda-beda;
4. Pembelajaran masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba menerapkan *flashcard* untuk meningkatkan *berfikir acak kongkrit* siswa di SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia Kota Langsa, adapun hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Penelitian Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, pembelajaran yang dimulai pada tanggal 06 Maret 2023, dan diakhiri pada tanggal 15 Maret 2023 dengan mengamati hasil tugas yang diberikan. Dalam pelaksanaan siklus I kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti dan berkolaborasi menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, yaitu: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang Subtema "*Bangga sebagai Anak Indonesia*" yang akan dipelajari dengan menggunakan kartu bergambar yaitu *flashcard*, menyusun dan mempersiapkan bahan ajar yang akan diajarkan, menyiapkan media pembelajaran, mempersiapkan lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, dan mempersiapkan angket diakhir siklus I.

Tabel 4.1 Jadwal Pembelajaran Siklus I

No.	Hari/Tanggal	Pertemuan	Kegiatan
1	Selasa, 06 Maret 2023	Pertemuan I	Membuat menganalisis makna kesatuan dan persatuan melalui flash card
2	Kamis, 15 Maret 2023	Pertemuan II	Membuat cerita melalu kartu flash card yang dibagikan

Sumber : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 2023.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap ini peneliti dan guru berkolaborasi menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tahap pelaksanaan siklus I. Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan dalam satu kali pertemuan pemberian tindakan dan satu kali pertemuan membuat produk cerita pada sebuah kertas diakhir siklus I untuk mengukur hasil keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan subtema *Bangga sebagai Anak Indonesia*. Berikut ini deskripsi pelaksanaan dan pengamatan kegiatan pembelajaran Tematik dengan menggunakan *flashcard* .

1) Pertemuan I

Pertemuan I pada siklus I dilaksanakan pada hari selasa 06 Maret 2023 jam ke 1-2 pada pukul 07.30-09.20 WIB. Materi yang akan disampaikan adalah pentingnya *Bangga sebagai Anak Indonesia*.

a) Kegiatan awal

Pada awal pembelajaran guru memberi salam kepada siswa dan menjawab

salam. Selanjutnya guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebelum pelajaran dimulai. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan memanggil nama-nama siswa menurut absen. Sebelum memulai pembelajaran guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya guru mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru membuka pembelajaran dan menginformasikan tentang materi yang akan diajarkan, dilanjutkan dengan apersepsi melalui tanya jawab yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan untuk menggali pengetahuan siswa dan setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Guru menyampaikan secara naratif (bercerita) tetang pokok-pokok materi tentang kesatuan dan persatuan. Cerita yang diambil dari sebuah gambar kartu yang telah dicetak dapat menjadi bahan yang menggugah pikiran dan imajinasi siswa sekaligus mengenal bagaimana kesatuan dan persatuan. Pada pertemuan pertama guru memberi kesempatan kepada siswa menemukan apa saja yang mereka ketahui tentang Bangga sebagai Anak Indonesia. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk menonton video bersama-sama didalam kelas tentang cara pembuatan Bangga sebagai Anak Indonesia. Saat guru memperkenalkan berbagai bentuk cerita mengenai Bangga sebagai Anak Indonesia, terdapat beberapa siswa yang antusias menanyakan tentang kegiatan yang akan dilakukan. Setelah guru menjelaskan dan memperkenalkan apa itu menunjukan contoh cerita dengan cara kerjanya, siswa mulai mengerti cara mengerjakan tugas yang diberikan. Siswa terlihat antusias memperhatikan materi tentang membuat cerita mengenai Bangga sebagai Anak

Indonesiaku, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, anak-anak tahukah bagaimana menjaga kesatuan dan persatuan bangsa. Siswa menjawab serempak dengan jawaban tidak tahu. Selanjutnya guru memberitahukan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini yaitu *flashcard* dimana pada siklus I anak-anak membuat jawaban berdasarkan gambar yang diperoleh. Setelah pengenalan materi selesai, siswa ditugaskan mencari berbagai referensi berkaitan dengan gambar yang diberikan, maksud dari diberikan tugas ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana siswa memiliki kemampuan berfikir acak kongkrit. Selanjutnya guru menyuruh siswa menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan cerita tentang Bangga sebagai Anak Indonesia. Selanjutnya Guru dan siswa mendiskusikan hasil jawaban yang ditemukan melalui gambar yang diberikan yang telah dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi yang ada kartu bergambar.

c) Penutup

Guru memperhatikan dan mendengar penjelasan siswa tentang hasil cerita siswa yang telah dibuat. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, selanjutnya guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran serta memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh semua siswa.

b. Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Hari Kamis tanggal 24 Oktober 2023 pada jam 3-4 yaitu pukul 10.20-12.20. Sebelum kegiatan pembelajaran guru dan peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat cerita. Pertemuan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan dan kemauan siswa menulis dengan melakukan tahapan membuat cerita.

a) Kegiatan awal

Pada awal pembelajaran guru memberi salam kepada siswa dan menjawab salam. Selanjutnya guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebelum pelajaran dimulai. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan memanggil nama-nama siswa menurut absen. Sebelum memulai pembelajaran guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya guru mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru membuka pembelajaran dan menginformasikan tentang materi yang akan diajarkan dengan tema Bangga sebagai Anak Indonesia dengan subtema keragamaan bangsaku, dilanjutkan dengan apersepsi melalui tanya jawab yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan untuk menggali pengetahuan siswa dan setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Guru menyampaikan secara naratif (bercerita) tentang pokok-pokok materi tentang Bangga sebagai Anak Indonesia dalam cerita keragamaan bangsa. Cerita dari lisan ke lisan dapat menjadi bahan yang menggugah pikiran dan imajinasi siswa sekaligus mengenal bagaimana cara siswa melalui kartu flash card. Siswa juga diberi

kesempatan untuk menemukan apa saja yang mereka ketahui tentang Bangga sebagai Anak Indonesia. Siswa dapat menonton video bersama-sama didalam kelas tentang cara pembuatan cerita dengan menulis pada sebuah kertas, yang berisi jawaban-jawaban. Video ini akan menjadi inspirasi yang berharga bagi anak-anak karena siswa belajar pengamatan melalui video yang ditayangkan yang kemudian diharapkan membuka ide dan wawasan baru. Siswa menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan *flashcard* .

Siswa akan membuatkan cerita berdasarkan judul yang telah peneliti bagikan dan mencari di internet sesuai dengan yang peneliti bagikan. Masing-masing dan diberi waktu yang cukup selama proses pembuatan. Guru dan siswa mendiskusikan gambar yang telah dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi. Setiap siswa, siswa diminta untuk menjadi perwakilan dalam mempertanggung jawabkan atau mempresentasikan ide dari hasil gambar kriya siswa yang telah dibuat. Guru memperhatikan dan mendengar penjelasan siswa tentang jawaban siswa yang telah dibuat. Guru dan siswa mendiskusikan gambar yang telah dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi. Setiap siswa, siswa diminta untuk menjadi perwakilan dalam mempertanggung jawabkan atau mempresentasikan ide dari hasil cerita yang ditulis oleh siswa yang telah dibuat. Guru memperhatikan dan mendengar penjelasan siswa tentang hasil diperoleh oleh siswa yang telah dibuat.

c) Penutup

Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan

selanjutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh sesiswa peserta didik. Guru merencanakan tindak lanjut.

c. Hasil Pengamatan Tindakan Proses Pembelajaran

Hasil Observasi oleh dua siswa pengamat terhadap aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut :

c. Hasil Pengamatan Tindakan Proses Pembelajaran

1. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

Hasil Observasi oleh dua pengamat terhadap aktivitas guru pada saat pembelajaran pada lampiran 3 dan 4 dapat ditunjukkan melalui tabel tabel 4.1 :

Tabel 4.1
Rekapitulasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dengan Menggunakan *Flashcard* Siklus I

Pengamat	**Pert I**	**%**	**Pert. II**	**%**
I	12	75%	13	81,25%
II	11	68,75%	13	81,25%
Rata-rata		**71,87%**	**Rata-rata**	**81,25%**
Kategori		**Baik**	**Kategori**	**Baik**

Dari Tabel 4.1 di atas terlihat bahwa guru telah melaksanakan *flashcard* dengan baik namun guru terlihat belum bisa sepenuhnya menyampaikan tujuan dan guru belum mampu mengarahkan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran yang memakai *flashcard* .

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dinyatakan dengan persentase Berdasarkan hasil observasi kedua guru dan teman sejawat pada siklus I pertemuan I pada tabel diatas jumlah skor yang diperoleh dari teman sejawat atau pengamat I adalah 12 dengan persentase 75% dan dari guru atau pengamat II adalah 11 dengan persentase 68,75%, sedangkan jumlah skor maksimal

adalah 16. Setelah dihitung skor persentase dari pengamat I dan pengamat II diperoleh skor persentase rata-rata aktivitas guru adalah 71,87%.

Sedangkan pada pertemuan ke II Siklus I aktivitas peneliti mengalami peningkatan dari sebelumnya berdasarkan tabel diatas jumlah skor yang diperoleh dari sejawat atau pengamat I adalah 13 dengan persentase 81,25% dan dari guru atau pengamat II adalah 13 dengan persentase 81,25%, sedangkan jumlah skor maksimal adalah 16. Setelah dihitung skor persentase dari pengamat I (teman sejawat) dan pengamat II (guru) diperoleh skor persentase rata-rata aktivitas guru adalah 81,25%.

2. Hasil pengamatan Kemampuan berfikir acak kongkritSiswa

Selain mengamati guru, pada saat pembelajaran dilakukan juga pengamatan terhadap kreativitas siswa dengan menggunakan *flashcard* diperoleh data pada lampiran 6 dan dapat direkapitulasi pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan proyek menemukan jawaban Siswa Siklus I Di SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia Kota Langsa

Jumlah siswa (34)	T	TT
N	6	4
% klasikal	61,76%	28,23%

Berdasarkan hasil tabel 4.2 Pada siklus I masih banyak siswa yang belum memiliki kemampuan *berfikir acak kongkrit* pada pembelajaram PPKN, peneliti mengajak siswa melaksanakan praktik membuat menemukan jawaban dengan menggunakan bahan yang diambil dari internet. Peneliti membimbing sekaligus melakukan pengawasan terhadap semua tahapan kegiatan yang dilakukan siswa. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk mebuat jawaban-jawaban dengan apa yang ditemukan oleh siswa. Ternyata banyak anak yang kurang antusias pada kegiatan ini, mereka terlihat kebingungan dan tidak tahu apa yang harus di buat. Hanya ada beberapa anak saja yang terlihat antusias dan dapat menemukan jawaban melalui

bahan internet yang dibawa. Uniknya dari penelitian ini, hampir semua anak menyalurkan kemampuan dalam mencari jawaban dengan bebas yang bentuknya dan warna hampir sama Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dinyatakan dengan persentase. Berdasarkan hasil observasi kemampuan berfikir acak kongkrit di atas diketahui siswa yang tuntas sebanyak 6 atau 61,76% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 4 atau 28,23%. Ditinjau dari masing-masing indikator berfikir acak kongkrit pada lampiran 6 dapat ditunjukkan pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Indikator Kemampuan Berfikir Acak Kongkrit pada Siklus I
Di SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia Kota Langsa

No.	Indikator	persentase	Ket
1.	Berani mengambil resiko	72,05	B
2.	Memiliki dorongan yang kuat untuk menemukan alternatif	78,99	B
3.	Mengerjakan sesuatu dengan cara sendiri	74,75	B
4.	Lebih berorientasi pada proses dibanding hasil	72,42	B

Berdasarkan tabel 4.3 di atas kemampuan berfikir acak kongkrit siswa berdasarkan indikator di ketahui bahwa pada indikator Berani mengambil resiko dan gagasan, siswa mampu mengembangkan cerita dengan jawaban-jawaban termasuk baik dengan perolehan yaitu sebesar 72,05%, selanjutnya pada indikator Mengerjakan sesuatu dengan cara sendirpeserta didik sudah memiliki dorongan yang kuat untuk menemukan alternatif dalam pembelajaran sesuai dengan tema yang ditentukan sudah termasuk kategori sangat baik dengan perolehan 78,99% dan termasuk kategori paling tinggi dibandingkan indikator lainnya, selanjutnya indikator lebih berorientasi pada proses dibanding hasil perolehan 74,75% yaitu

dimana peserta didik memiliki kemampuan mencari jawaban tanpa bantuan orang tua.

c. Hasil Kemampuan berfikir acak kongkrit Siswa

Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa september Januari 2023 - Kamis 24 Oktober 2023 yang diikuti oleh seluruh siswa/siswi kelas III yang berjumlah 10 siswa yang terdiri dari 4 laki-laki dan 6 perempuan. Hasil *flashcard* pada siklus I ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan berfikir acak kongkrit siswa setelah diaplikasikan *flashcard*. Sebelum menggunakan kartu *flash card* peneliti juga memberikan beberapa pendalaman materi dan meminta siswa membentuk siswa besar yang didudukkan secara bersiswa. Kemudian guru menjelaskan bahwa tujuan jawaban dari gambar Bangga sebagai Anak Indonesia adalah untuk menguji berfikir acak kongkrit siswa. Selanjutnya peneliti mengajak siswa siswa yang sesuai dengan gambar yang diberikan. Adapun frekuensi dan persentase nilai hasil belajar siswa untuk siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Proyek Menemukan jawaban Pada Siklus I

No	Nama	Nilai	Ket.
1.	Aldi Syahputra	68,75	TT
2.	Dian Syah	87,5	T
3.	Fadil Syahril	68,75	TT
4.	Raihan Ananda	68,75	TT
5.	Fahira	75	T
6.	Arsyila fajira	93,75	T
7.	Mutia Naima	81,25	T
8.	Adinda putri	93,75	T
9.	Kansa	75	T

10.	Fitria	68,75	TT

Dilihat dari tabel 4.3 di atas bahwa hasil penilaian *flashcard* menulis masih banyak yang cukup terampil yaitu sebanyak 4 orang atau 36,36%. Hal ini dikarenakan antusias siswa masih kurang dalam mengerjakan tugas yang diberikan, hal tersebut disebabkan karena masih ada siswa kurang bingung dalam siswa sesuai dengan gambar. kemauan mencari serta jawaban-jawaban yang ditemukan dalam gambar. 4 siswa menunjukkan atau 36,36% menunjukkan kemampuan berfikir acak kongkrit baik Sedangkan 3 siswa selanjutnya atau 27,27% menunjukkan hasil sangat baik, sehingga diperlukan pelaksanaan siklus ke II untuk meningkatkan kemampuan berfikir acak kongkrit.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan pada siklus I berhasil atau belum maka perlu adanya refleksi, hasil refleksi dari kegiatan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Pada hasil siklus I hasil produk siswa ditemukan sebanyak 3 siswa atau 27,27% menunjukkan kemampuan berfikir acak kongkrit sangat baik. Sedangkan pada kategori baik sebanyak 4 siswa atau 36,36 %, dan pada kategori cukup baik sebanyak 4 siswa atau 36,36%, pada kategori belum baik sebanyak 0 siswa atau 0%.
2. Guru telah mampu mengelola pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* dengan baik. Hal ini berdasarkan data hasil pengamatan terhadap kinerja guru dalam menggunakan *flashcard* dengan persentase, pada pertemuan

pertama guru memperoleh nilai rata-rata observasi pada pertemuan I adalah 71,87% meningkat pada pertemuan II adalah 81,25% dan nilai rata-rata aktivitas yang diperoleh guru adalah 76,56%.

3. Antusias siswa dalam membuat menemukan jawaban masih kurang karena siswa masih belum berani untuk mengeluarkan ide-ide, siswa masih bingung mencari jawaban. berdasarkan hasil pengamatan untuk aktivitas siswa cukup baik dengan perolehan nilai dari pertemuan I adalah senbanyak 6 atau 61,76% siswa yang tuntas sedangkan 4 atau 38,23 % siswa tidak tuntas.

Dari beberapa analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada tindakan siklus I belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Hal ini di sebabkan masih adanya kelemahan-kelemahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Kekurangan dan kelemahan tersebut berasal dari guru dan siswa. Adapun kekurangan yang berasal dari guru di antaranya guru masih belum menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik, guru masih kewalahan pada saat mengarahkan siswa untuk berfikir acak kongkrit, dan guru masih belum bisa menyesuaikan waktu dengan tepat pada saat pembelajaran. Hal ini karena guru masih belum berpengalaman dalam menerapkan *flashcard* sehingga perlu memperbaiki kelemahan dan kekurangan dalam dirinya.

Kelemahan juga terjadi pada siswa diantaranya, siswa masih belum berani untuk menjawab pertanyaan secara lisan dan siswa masih belum berani dan juga masih malu-malu dalam menjawab pertanyaan. Untuk itu siswa perlu memperbaiki kelemahannya pada dirinya, sehingga peneliti merasa perlu melakukan tindakan siklus II.

4. Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, pembelajaran yang dimulai pada tanggal 17 Maret 2023, dan diakhiri pada tanggal 20 Maret 2023 dengan mengamati kemampuan berfikir acak kongkrit siswa melalui tugas yang diselesaikan. Dalam pelaksanaan siklus II kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan Siklus II

Pada tahap perencanaan, peneliti dan berkolaborasi menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, yaitu: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang Tema *"*Bangga sebagai Anak Indonesia*"* dengan subtema kesatuan dan persatuan yang akan dipelajari dengan menggunakan *flashcard*, menyusun dan mempersiapkan bahan ajar yang akan diajarkan, menyiapkan media pembelajaran, mempersiapkan lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, dan mempersiapkan angket diakhir siklus II.

Tabel 4.5 Jadwal Pembelajaran Siklus II

No	Hari/tanggal	Pertemuan	Pokok Materi
1.	Kamis, 17 Maret 2023	Pertemuan I	1. Menemukan referensi berkaitan dengan gambar
2.	Selasa, 04 Oktober2023	Pertemuan II	2. Menemukan jawaban-jawaban

Sumber : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 2023.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus II

Pada tahap ini peneliti dan guru berkolaborasi menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tahap

pelaksanaan siklus II. Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan dalam satu kali pertemuan pemberian tindakan dan satu kali pertemuan membuat produk menemukan jawaban diakhir siklus II untuk mengukur hasil keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan tema Bangga sebagai Anak Indonesia dengan subtema kesatuan dan persatuan. Berikut ini deskripsi pelaksanaan dan pengamatan kegiatan pembelajaranTematik dengan menggunakan *flashcard*.

2) Pertemuan I

Pertemuan I pada siklus II dilaksanakan pada hari selasa 17 Maret 2023 jam ke 3-4 pada pukul 09.30-10.55 WIB. Materi yang akan disampaikan adalah mengulang kembali materi Bangga sebagai Anak Indonesia

a) Kegiatan awal

Pada awal pembelajaran guru memberi salam kepada siswa dan menjawab salam. Selanjutnya guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebelum pelajaran dimulai. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan memanggil nama-nama siswa menurut absen. Sebelum memulai pembelajaran guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya guru mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru membuka pembelajaran dan menginformasikan tentang materi yang akan diajarkan, dilanjutkan dengan apersepsi melalui tanya jawab yang berkaitan dengan siswa melalui kartu flash card yang telah diajarkan untuk menggali pengetahuan siswa dan setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Guru menyampaikan secara naratif (bercerita) tetang pokok-pokok materi tentang Bangga sebagai Anak Indonesia. Cerita dari lisan ke lisan dapat menjadi bahan yang menggugah pikiran dan imajinasi siswa sekaligus mengenal bagaimana cara menemukan dan menentukan jawaban-jawaban dan bagaimana mendesain menemukan jawaban dengan baik. Pada pertemuan pertama guru memberi kesempatan kepada siswa menemukan apa saja yang mereka ketahui tentang Bangga sebagai Anak Indonesia. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk menonton video bersama-sama didalam kelas tentang menemukan dan menentukan jawaban yang sesuai dengan gambar. Saat guru memperkenalkan berbagai cerita tentang Bangga sebagai Anak Indonesia terdapat beberapa siswa yang antusias menanyakan tentang Bangga sebagai Anak Indonesia. Setelah guru menjelaskan dan memperkenalkan apa itu menunjukan contoh cerita Bangga sebagai Anak Indonesia dengan alur ceritanya, siswa mulai mengerti cara membuat gagasan pokok. Siswa terlihat sangat antusias memperhatikan materi yang berkaitan dengan gambar yang terdapat di flash card, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, anak-anak tahukah kalian tentang keberagaman bangsa, Siswa menjawab serempak dengan jawaban tidak tahu. Selanjutnya guru memberitahukan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini yaitu mencari berbagai referensiu yang berkaitan dengan gambar. Setelah pengenalan materi selesai, siswa ditugaskan membuat jawaban sesuai dengan gambar yang diberikan yang sebelumnya di bagikan dengan pemikiran masing-masing, maksud dari diberikan tugas ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mampu meningkatkan kemampuan berfikir acak kongkrit. Selanjutnya guru menyuruh siswa menjawab tugas yang diberikan. selanjutnya Guru

dan siswa mendiskusikan mengenai jawaban telah dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi yang ada di gambar flash card. Selanjutnya guru membentuk siswa untuk pembuatan menemukan jawaban masing-masing siswa.

c) Penutup

Guru memperhatikan dan mendengar penjelasan siswa tentang hasil jawaban dari gambar flash card siswa yang telah dibuat. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, selanjutnya guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran serta memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh sesiswa peserta didik.

b. Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 04 Februari 2023 pada jam 1-2 yaitu pukul 08.30-09.55. Sebelum kegiatan pembelajaran guru mengulang kembali materi sebelumnya tentang menulis Bangga sebagai Anak Indonesia selanjutnya siswa melanjutkan kembali proses membuat flash card dengan menemukan jawaban tentang Bangga sebagai Anak Indonesia. Pertemuan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan dan kemauan menulis siswa dengan melakukan tahapan menghias cerita pada majalah dinding.

a) Kegiatan awal

Pada awal pembelajaran guru memberi salam kepada siswa dan menjawab salam. Selanjutnya guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebelum pelajaran dimulai. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan memanggil

nama-nama siswa menurut absen. Sebelum memulai pembelajaran guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya guru mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru membuka pembelajaran dan menginformasikan tentang materi yang akan diajarkan yaitu, dilanjutkan dengan apersepsi melalui tanya jawab yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan yaitu menemukan dan menentukan Bangga sebagai Anak Indonesia yang dituangkan dalam sebuah gambar yaitu menemukan jawaban pada flash card yang digunakan untuk menggali pengetahuan siswa dan setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Guru menyampaikan secara naratif (bercerita) tentang pokok-pokok materi tentang Bangga sebagai Anak Indonesia. Cerita dari lisan ke lisan dapat menjadi bahan yang menggugah pikiran dan imajinasi siswa sekaligus mengenal bagaimana cara berhemat dan bagaimana mendesain menemukan jawaban dengan baik. Siswa juga diberi kesempatan untuk menemukan apa saja yang mereka ketahui tentang menemukan jawaban pada majalah dinding. Siswa dapat menonton video bersama-sama didalam kelas tentang cerita keanekaragaman bangsa dan budaya. Video ini akan menjadi inspirasi yang berharga bagi anak-anak karena siswa belajar pengamatan melalui video yang ditayangkan yang kemudian diharapkan membuka ide dan wawasan baru. Siswa menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan menemukan jawaban.

Siswa akan membuatkan menemukan jawaban berdasarkan kreasi mereka masing-masing pada proyek membuat flash card dan diberi waktu yang cukup

selama proses pembuatan. Guru dan siswa mendiskusikan jawaban dari gambar yang telah dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi. Setiap siswa, siswa diminta untuk menjadi mempertanggung jawabkan atau mempresentasikan ide dari hasil gambar flash card siswa yang telah dibuat. Guru memperhatikan dan mendengar penjelasan siswa tentang hasil gambar siswa yang telah dibuat. Guru dan siswa mendiskusikan gambar yang telah dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi.

c) Penutup

Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh sesiswa peserta didik. Guru merencanakan tindak lanjut.

c. Hasil Pengamatan Tindakan Proses Pembelajaran

1**. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru**

Hasil Observasi oleh dua pengamat terhadap aktivitas guru pada saat pembelajaran pada lampiran 9 dan 10 dapat ditunjukkan melalui tabel tabel 4.6 :

Tabel 4.6
Rekapitulasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dengan Menggunakan *Flashcard* Siklus II

Pengamat	**Pert I**	**%**	**Pert. II**	**%**
I	15	93,75%	16	100%
II	14	87,5%	15	93,75%
Rata-rata		**90,62%**	**Rata-rata**	**96,87%**
Kategori		**Baik**	**Kategori**	**Sangat Baik**

Dari Tabel 4.6 di atas terlihat bahwa guru telah melaksanakan *Flashcard* dengan baik dan terlihat guru sudah bisa sepenuhnya menyampaikan tujuan dan guru sudah mampu mengarahkan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran yang menggunakan *Flashcard* .

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dinyatakan dengan persentase Berdasarkan hasil observasi kedua guru dan teman sejawat pada siklus II pertemuan I pada tabel diatas jumlah skor yang diperoleh dari teman sejawat atau pengamat I adalah 15 dengan persentase 93,75% dan dari guru atau pengamat II adalah 14 dengan persentase 87,5%, sedangkan jumlah skor maksimal adalah 16 atau 100%. Setelah dihitung skor persentase dari pengamat I dan pengamat II diperoleh skor persentase rata-rata aktivitas guru adalah 90,62%.

Sedangkan pada pertemuan ke II Siklus II aktivitas peneliti mengalami peningkatan dari sebelumnya berdasarkan tabel diatas jumlah skor yang diperoleh dari sejawat atau pengamat I adalah 16 dengan persentase 100% dan dari guru atau pengamat II adalah 15 dengan persentase 93,75%, sedangkan jumlah skor maksimal adalah 16. Setelah dihitung skor persentase dari pengamat I (teman sejawat) dan pengamat II (guru) diperoleh skor persentase rata-rata aktivitas guru adalah 96,87%.

2. Hasil pengamatan berfikir acak kongkrit

Selain mengamati guru, pada saat pembelajaran dilakukan juga pengamatan terhadap kreativitas siswa dengan menggunakan *flashcard* diperoleh data pada lampiran 12 dan dapat direkapitulasi pada tabel 4.7:

Tabel 4.7 Hasil Pengamatan berfikir acak kongkrit Siswa Siklus II Di SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia Kota Langsa

Jumlah siswa (34)	T	TT
N	10	0
% klasikal	100%	0%

Berdasarkan hasil tabel 4.7 Pada siklus II siswa yang sudah memiliki kemampuan dan kemauan menulis pada proyek flash card yaitu menemukan jawaban, peneliti mengajak siswa melaksanakan praktik membuat menemukan jawaban dengan menggunakan gambar yang diberikan. Peneliti membimbing sekaligus melakukan pengawasan terhadap semua tahapan kegiatan yang dilakukan siswa. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk mebuat bebas sesuai dengan apa yang diinginkannya namun dengan menggunakan gambar flash card. Ternyata banyak anak yang antusias pada kegiatan ini, mereka sudah memiliki ide apa yang harus di buat. Hanya ada beberapa anak saja yang terlihat kurang antusias dan dapat menggambarkan ide-ide terampilnya melalui bahan menemukan jawaban yang diambil dari internet. Uniknya dari penelitian ini, hampir semua anak menyalurkan ide-ide dengan tanpa khawatir dengan hasil yang diperoleh. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dinyatakan dengan persentase. Berdasarkan hasil observasi kemampuan berfikir acak kongkrit siswa di atas pada jumlah siswa yang tuntas yaitu sebanyak 10 atau 100%.

Ditinjau dari masing-masing indikator kreativitas pada lampiran 12 dapat ditunjukkan pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Indikator berfikir acak kongkrit Siswa Siklus II Di SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia Kota Langsa

No.	Indikator	Nilai	Ket
1.	Berani mengambil resiko	87,74	SB
2.	Memiliki dorongan yang kuat untuk menemukan alternatif	86,36	SB
3.	Mengerjakan sesuatu dengan cara sendiri	87,98	SB
4.	Lebih berorientasi pada proses dibanding hasil	86,36	SB

Berdasarkan tabel 4.8 di atas kemampuan berfikir acak kongkritsiswa berdasarkan indikator di ketahui bahwa pada indikator pengembangan ide dan gagasan, siswa berani mengambil resiko termasuk baik dengan perolehan yaitu sebesar 87,74%, selanjutnya pada indikator Memiliki dorongan yang kuat untuk menemukan alternatif peserta didik sudah mampu menemukan dan meneliti sesuatu dalam pembelajaran sesuai dengan tema yang ditentukan sudah termasuk kategori sangat baik dengan perolehan 86,36%, selanjutnya indikator kelancaran peralihan paragraf perolehan 87,98% yaitu dimana peserta didik memiliki kemampuan Mengerjakan sesuatu dengan cara sendiri. Pada indikator pemilihan diksi siswa memperoleh skor 86,36, Untuk indikator Lebih berorientasi pada proses dibanding hasil siswa melakukan dengan baik dengan skor 84,06. Sedangkan pada siswa memperoleh skor 87,74. Adapun indikator yang paling rendah perolehan persentase yaitu indikator indikator ejaan dan tanda baca.

3. Hasil Kemampuan berfikir acak kongkrit Siswa

Siklus II dilaksanakan pada hari kamis dan selasa pada tanggal 26 September– 20 Maret 2023 yang diikuti oleh seluruh siswa/siswi kelas III yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 4 laki-laki dan 6 perempuan. Hasil *flashcard*

pada siklus II ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan berfikir acak kongkrit siswa setelah diaplikasikan *flashcard*. Sebelum melakukan pembuatan menemukan jawaban peneliti juga memberikan beberapa pendalaman materi dan meminta siswa membentuk siswa besar yang didudukkan secara bersiswa. Kemudian guru menjelaskan bahwa tujuan pembuatan menemukan jawaban Bangga sebagai Anak Indonesia adalah untuk menguji kemauan dan kemampuan menulis siswa. Selanjutnya peneliti mengajak siswa membuat menemukan jawaban sesuai dengan flash card Adapun frekuensi dan persentase hasil dari jawaban siswa untuk siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Proyek Flash card Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ket.
1.	v	93,75	T
2.	Kungfu panda	93,75	T
3.	Nemo	81,25	T
4.	Mariposa	87,5	T
5.	Pokemon	87,5	T
6.	Riko the series	93,75	T
7.	Mickey mouse	93,75	T
8.	Frozen	93,75	T
9.	Doraemon	93,75	T
10.	Tingkerbell	93,75	T
11.	Tayo	87,5	T

Dilihat dari tabel 4.9 di atas bahwa hasil proyek flash card siswa pada sudah banyak yang menunjukkan hasil 10 siswa atau 90% dengan kategori sangat terampil dan sebanyak 1 siswa atau 10% dengan kategori terampil. Hal ini dikarenakan

antusias siswa sudah mulai terlihat pada saat menemukan jawaban untuk jawaban gambar, hal tersebut disebabkan karena siswa telah melihat berbagai materi video tentang Bangga sebagai Anak Indonesia dan juga guru telah memberikan penjelasan serta motivasi kepada siswa dalam menuangkan ide serta menentukan tema, kerapihan dan ketelitian.

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan pada siklus II berhasil atau belum maka perlu adanya refleksi, hasil refleksi dari kegiatan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Pada hasil siklus II hasil produk siswa ditemukan sebanyak 10 siswa atau 90% menunjukkan sangat terampil menulis. Sedangkan pada kategori terampil menulis sebanyak 1 siswa atau 10 %, dan pada kategori cukup terampil sebanyak 0 siswa atau 0%, pada kategori belum terampil sebanyak 0 atau 0% belum terampil.
2. Guru telah mampu mengelola pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* dengan baik. Hal ini berdasarkan data hasil pengamatan terhadap kinerja guru dalam menggunakan *flashcard* dengan persentase, pada pertemuan I guru memperoleh nilai rata-rata observasi adalah 90,62% yang kemudian meningkat pada pertemuan II adalah 96,87% dan nilai rata-rata aktivitas yang diperoleh guru adalah 93,74 atau 94%.
3. Antusias siswa dalam membuat menemukan jawaban pada proyek flash card sudah berani untuk mengeluarkan ide-ide, siswa mampu menujukkan kemampuan berfikir acak kongkrit. berdasarkan hasil pengamatan untuk

aktivitas siswa sangat baik dengan perolehan nilai dari pertemuan II adalah sebanyak 10 atau 100% tuntas.

B. Peningkatan Kemampuan Berfikir Acak Kongkrit Siswa Kelas III Setelah Diimplementasikan Media Flash Card Di SD 1 Muhammadiyah Gampoeng Muetia

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II dapat diketahui bahwa keterampian menulis siswa dengan menggunakan *flashcard* terjadi peningkatan. Hal ini disebabkan oleh pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sudah baik dan mengarah pada pembelajaran dengan *flashcard* .

Tabel 4.10 Ketuntasan Klasikal pada Proyek Menemukan jawaban Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II

Siklus	**Ketuntasan (%)**	**Hasil Produk (%)**
Siklus I	61,76%	63,33%
Siklus II	100%	100%

Dengan demikian terjadi peningkatan setiap siklusnya yang sedari mana tertera pada tabel 4.10. pada siklus I kemampuan berfikir acak kongkrit siswa diperoleh yaitu 61,76% meningkat pada siklus II sebanyak 38,24 % menjadi 100%, adapun hasil produk pada siklus I diperoleh yaitu 63,33% dan meningkat pada siklus II sebanyak 36,67% menjadi 100%.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa *flashcard* dapat meningkatkan kemauan dan kemampuan/ terampil menulis siswa. Hal ini disebabkan karena

flashcard memberikan kebebasan pada anak-anak untuk membuat berbagai gambar tulis cerita dengan menuangkan idenya sesuai dengan pemikiran masing-masing sehingga mereka tertarik untuk membuatnya. Dalam penelitian tampak bahwa anak menjadi antusias dan aktif dalam belajar. Dengan demikian mereka akan senang dan mau belajar. Selain itu juga anak-anak akan mendapat pengalaman baru dalam menemukan jawaban dengan menemukan dan menentukan Bangga sebagai Anak Indonesia dengan ketelitian,kerapian dan sebagainya. Hal ini sesuai pendapat *Mawardi dan Mariati*, bahwa *flashcard* akan membuat siswa aktif dan antusias dalam melakukan percobaan, konsep yang tersaji dalam materi akan menjadi konkret, siswa mampu menemukan hal-hal baru yang berhubungan dengan materi secara mandiri.[1]

Selain itu, Penelitian ini juga dibetuknya siswa, dengan adanya siswa maka akan terbentuknya kerjasama. Dimana kerjasama itu sendiri akan memudahkan anak-anak dalam hal berkomunikasi, memberi pendapat serta berdiskusi sehingga mereka akan mengerti hal-hal apa saja yang harus mereka lakukan dalam pembuatan menemukan jawaban. Dengan begitu mereka akan melakukannya secara bersama-sama. Dengan adanya kerjasama tersebut maka dari situ mereka akan menyamakan pemikiran atau konsepnya atas hasil diskusi tersebut sehingga mereka mampu memecahkan atau menemukan solusi dari masalah yang mereka hadapi dalam menemukan jawaban sehingga terwujudlah kerjasama siswa yang baik. Hal itu akan membuat anak-anak lebih bersemangat lagi dalam membuat menemukan jawaban.

[1] Jafri Haryadi dan Santi Pratiwi. *Implementasi Model Discovery Learning Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*. MES : Journal Of Mathematics Education and Science. Vol. 6 No. 2, Mei 2021. hal. 61

Flashcard ini juga mampu membuat siswa termotivasi. Hal ini disebabkan dengan adanya rangsangan dari guru yaitu dengan menanyangkan gambar serta menemukan jawaban dan membuat memberi penjelasan materi yang berkaitan dengan penelitian ini. Dengan video tersebut, siswa sangan antusis dan termotivasi dalam memikirkan bagaimana bentuk menemukan jawaban dan menentukan gagasan pokok yang bagus dan siswa juga ada yang bertanya apakah boleh menemukan jawabannya betuk seperti ini. Dengan adanya motivasi maka mampu membangkitkan siswa dalam menemukan ide-ide baru dalam gambar membuat menemukan jawaban dan. Hal ini sesuai pendapat *Chaplin* menyatakan bahwa motivasi digunakan untuk menimbulkan faktor-faktor tertentu didalam organisme yang membangkitkan, mengelola, mempertahankan, dan menyalurkan tingkah laku menuju sasaran.[2]

[2] Suharni dan Purwanti, *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 3 No. 1, Desember 2018. hal. 135.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Implementasi belajar siswa dengan menggunakan *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kongkrit siswa kelas III di SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia Kota Langsa ditunjukkan yang dibuktikan pada siklus I yaitu 6 orang, dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 61,76 % (cukup baik). Siklus II yaitu 10 orang, dengan ketuntasan klasikal adalah 100% (sangat baik).
2. Hasil kemampuan berfikir acak kongkrit siswa meningkat dengan menggunakan *flashcard* di SD 1 Muhammadiyah Gampong Meutia Kota Langsa ditunjukkan dari hasil produk siswa selama pembelajaran pada siklus I dengan persentase yaitu 63,33% (cukup baik). Ketuntasan klasikal pada siklus II adalah 100% (sangat baik). Dengan penilaian tertinggi yaitu 93,75%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis peroleh disarankan bahwa:

1. Diharapkan guru dapat lebih memperhatikan durasi waktu ketika menerapkan *Flashcard* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan indikator berfikir acak kongkrit pada temana Bangga sebagai Anak Indonesia agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

2. Diharapkan siswa dapat berperan lebih aktif lagi ketika pembelajaran dikelas baik ketika menyampaikan pendapat atau ketika bertanya perihal materi yang kurang paham agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar.
3. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya untu meneliti tentang variabel yang lain seperti prestasi belajar atau metode pembelajaran lainnya.