PAPER NAME

Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini

AUTHOR

Noviana Mariatul Ulfa

WORD COUNT

3379 Words

CHARACTER COUNT

21515 Characters

PAGE COUNT

9 Pages

FILE SIZE

337.0KB

SUBMISSION DATE

Feb 19, 2020 1:30 PM GMT+7

REPORT DATE

Feb 19, 2020 1:31 PM GMT+7

23% Overall Similarity

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

- 14% Internet database
- 13% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 18% Submitted Works database

GENIUS
Indonesian Journal Of Early Childhood Education
OJS: http://genius.iain-jember.ac.id

Analisis Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Anak Usia Dini

Noviana Mariatul Ulfa
Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Jember
Noviana.mu@gmail.com

Abstract

Early Childhood Education is one of the educational institutions which is now a concern among the world of education. So that it has become a necessity for observers and education policy makers to pay attention and think of what strategies are best to be implemented in the implementation of learning in PAUD institutions. Learning strategies are defined as each activity, whether procedures, steps, methods or media chosen in order to provide convenience, facilities, and other assistance to students in achieving instructional goals. The learning strategies in early childhood always prioritize aspects of the activities of playing, singing (having fun), and working in the sense of activities. Playing, singing and doing activities are three characteristics of PAUD. Any aspect of education should be covered with active play, singing, and activities or work. These three things will hone brain intelligence, emotional intelligence, and physical skills that are carried out cheerfully, freely, and without burden. In the learning strategy contains various alternatives that must be considered to be chosen in the framework of teaching planning. To implement a certain strategy requires a set of teaching media. One of the learning media that can be chosen is flash card learning media.

Keywords: *early childhood learning strategies, flash card media*

Abstrak

Strategi pembelajaran pada anak usia dini selalu mengedepankan aspek-aspek aktivitas bermain, bernyanyi (bergembira), dan bekerja dalam arti berkegiatan. Bermain, bernyanyi dan berkegiatan merupakan tiga ciri PAUD. Pendidikan aspek apapun hendaknya dilungkupi dengan keaktifan bermain, bernyanyi, dan berkegiatan atau bekerja. Ketiga hal ini akan mengasah kecerdasan otak, kecerdasan emosi, dan keterampilan fisik yang dilakukan dengan ceria, bebas, dan tanpa beban. Selama ini proses pembelajaran di dalam kelas anak lebih banyak diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika anak didik kita lulus dari kehidupan sekolah, mereka pintar secara teoritis, akan tetapi mereka miskin aplikasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis kesesuaian media pembelajaran *flash card* untuk anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode *library research*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk melaksanakan suatu strategi tertentu pada anak usia dini diperlukan seperangkat media pengajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa dipilih yaitu media pembelajaran *flash card*.

Kata Kunci : strategi pembelajaran anak usia dini, media flash card

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan dasar bagi perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, daya cipta, dan penyesuaiannya dengan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, perlu diusahakan agar pendidikan ini dapat dinikmati oleh segenap lapisan masyarakat. Dalam proses pembelajaran, anak perlu didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis kesesuain media pembelajaran *flash card* untuk anak usia dini. Selama ini proses pembelajaran di dalam kelas anak lebih banyak diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika anak didik kita lulus dari kehidupan sekolah, mereka pintar secara teoritis, akan tetapi mereka miskin aplikasi. Oleh karena itu efektifitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran merupakan salah satu aspek yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan belajar dan lancarnya kegiatan belajar mengajar.

Hal lain yang harus dilihat selain guru yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus dapat mendorong tumbuhnya kegiatan belajar siswa secara optimal dalam bentuk kegiatan mandiri atau kelompok. Penggunaan media dalam kegiatan mengajar merupakan syarat mutlak bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, harapannya agar siswa dapat belajar secara aktif dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Banyaknya media dalam mengajar menuntut guru untuk selektif dalam memilih mediayang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Keberhasilan dari suatu pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat dilihat dari seberapa baik hasil belajar siswa dan keterkaitan dengan materi. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yang berbeda. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Proses pembelajaran yang kondusif akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, begitu pula dengan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh keaktifan belajar siswa.

Siswa di dalam kelas bisa saja menjadi tidak aktif, salah satunya karena pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. Keaktifan belajar itu sangat penting dimiliki siswa selama proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diserap oleh siswa dengan maksimal. Keaktifan belajar siswa diharapkan bisa maksimal dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran guru diharapkan dapat mencari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya adalah dengan menerapakan media pembelajaran kooperatif *Flash Card.*

Dengan menerapkan media pembelajaran ini diharapkan pemahaman siswa dapat berkembang karena pembelajaran kooperatif dilakukan sesuai dengan kehidupan di masyarakat misalnya dengan bekerja sama memotivasi, produktivitas dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Tinjauan Literatur

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan oleh peneliti. Penelitian pertama berjudul "penerapan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia di TK Negeri Desa Tigawasa". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia setelah penerapan media pembelajaran *flashcard* pada anak Kelompok A semester II di TK Negeri Desa Tigawasa-Buleleng Tahun Ajaran 2015/2016.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil analisis data menunjukan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia anak dengan penerapan media pembelajaran pada siklus I sebesar 55% yang berada pada kategori rendah ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,55% yang tergolong pada kategori tinggi, jadi terdapat peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada anak setelah diterapkan media pembelajaran *flashcard* sebesar 27,55% pada anak kelompok A Semester II di TK Negeri Desa Tigawasa Tahun Ajaran 2015/2016. Persamaan dengen penelitian ini yaitu sama –sama menggunakan media pembelajaran *flash card*, sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia. Untuk jenis penelitian pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan pada penelitian sekarang merupakan penelitian literasi (kajian pustaka).

Penelitian kedua berjudul "peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan *flash card* di Pos PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember melalui penggunaan permainan *flash card*. Sehingga hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran terutama untuk meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pembelajaran. Siklus pertama diuji dengan permainan *flash card* seri bentuk, siklus kedua diuji seri warna dan siklus ketiga diuji dengan seri binatang.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus pertama, kedua, dan ketiga dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan flash card sangat tepat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dan melatih ketertiban anak dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga dari hasil penelitian di setiap siklusnya dalam penilaian indikator perkembangan kognitif yang mengalami peningkatan, maka dari itu disarankan kepada pendidik anak usia dini untuk dapat menerapkan permainan *flash card* ini dalam membantu mengembangkan kognitif peserta didiknya. Persamaan dengen penelitian ini yaitu sama–sama menggunakan media pembelajaran *flash card*, sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu media flash card dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Untuk jenis penelitian pada penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas,

sedangkan pada penelitian sekarang merupakan penelitian literasi (kajian pustaka).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah kepustakaan (*library research)* yaitu mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan objek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan. Atau telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan *personal document* sebagai sumber data-data penelitian, seperti buku dan penelitian-penelitan terdahulu mengenai penerapan *flash card*. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi yaitu mengidentifikasi wacana dari buku, artikel ataupun jurnal dan informasi lainnya yang berhubungan dengan judul penelitian. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif, analisis isi (*content analysis*) dan analisis kritis.

Hasil dan Pembahasan

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan yang merupakan jenis penelitian kualitatif yang pada umumnya tidak terjun ke lapangan dalam pencarian sumber datanya. Adapun yang akan dibahas dan dihasilkan dalam penelitian kepustakaan adalah pembahasan detail tentang variabel yang di amati dengan cara observasi. Berikut ini variabel-variabel yang diamati terkait judul dari penelitian kepustakaan.

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lie menyatakan bahwa" *Cooperative Learning*" dengan istilah pembelajaran gotong royong yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok yang terdiri dari 4-6 orang saja.

Sedangkan menurut Kagan belajar kooperatif adalah istilah yang digunakan dalam prosedur pembelajaran interaktif, dimana siswa belajar bersama-sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk memecahkan berbagai masalah. Setiap siswa tidak hanya menyelesaikan tugas individunya, tetapi juga membantu tugas teman kelompoknya, sampai semua anggota kelompok memahami suatu konsep. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif bukan hanya sekadar belajar kelompok atau kerja kelompok, karena dalam pembelajaran kooperatif ini ada tuntutan untuk saling bekerjasama sehingga timbul adanya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat efektif diantara anggota kelompok. Banyak alasan yang membuat pembelajaran kooperatif memasuki jalur utama praktik pendidikan, salah satunya adalah berdasarkan penelitian dasar yang mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian hasil para siswa, dan juga akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman

sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Alasan lain adalah tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka.

2. Media Pembelajaran *Flash Card*

Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambar yang dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar *flash card.* gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang di cantumkan pada bagian belakang kartu (Susilana, dan Riyana, 2009: 94).

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. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Media *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

3. Karakteristik dan Macam-Macam 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. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Sedangkan media *Flashcard* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flashcard* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flashcard* misalnya: *flashcard* membaca, *flashcard* berhitung, *flashcard* binatang dan lain-lain.

a. Kelebihan dan kekurangan dari media *Flash Card*
   - Media *flash card* memiliki kelebihan menurut Susilana, dan Riyana (2009: 95), menyatakan kelebihan dari media *flash card* terbagi menjadi, empat yaitu:
   - Mudah di bawa Dengan ukuran yang kecil *Flash Card* dapat disimpan di atas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas atau pun di luar kelas.
   - Praktis Di lihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, dalam mengunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jikanakan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pasti posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusussupaya tidak tercecer.
   - Gampang Diingat Karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep tersebut, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.
   - Menyenangkan Media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang di simpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah, selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik)

b. Kekurangan media *flash card* Selain beberapa kelebihan yang bisa kita temukan pada media *flash card*, namun *flash card* juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya:
   - Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
   - Gambar benda yang terlalu komplek kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
   - Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

4. Cara Pembuatan

Dalam pembuatan media *flash card* ada beberapa cara yang harus dipersiapkan secara lengkap. Menurut Susilana, dan Riyana (2009: 95), ada beberapa cara dalam pembuatan media *flash Card*, agar medianya layak di pakai di dalam proses pembelajaran.

a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
b. Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm.
c. Potong-potong kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau kater hingga tepat berukuran 25X30 cm. Buatlah kartu-kartu

tersebut sejumlah gambar yang akan di tempelkan atau sejumlah materi yang akan di sampaikan.

d. Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung di buat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambarkan, misalnya kertas HVS, kertas concort atau kertas karton.
e. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menmggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
f. Jika gambar yang akan tempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang terjual di toko, di pasar, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
g. Pada bagian akhir adalah memberikan tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada di depannya. Nama-nama tersebut biasa di tulis dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya bahasa indonesia, dan bahasa inggris.

5. Persiapan Penggunaan

Dalam mempersiapkan penggunaan media *flash card* ada beberapa yang harus dipersiapkan menurut Susilana, dan Riyana (2009: 96), ada beberapa langkah yang harus di persiapkan dalam penggunaan media *Flash Card*, di antaranya:

a. Mempersiapkan diri

Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Kalau perlu untuk memperlancar lakukanlah dengan latihan berulang-ulang meski tidak langsung dihadapan siswa. Siapkan pula bahan dan alat-alat yang mungkin diperlukan. Periksa juga urutan gambarnya kalau-kalau ada yang terlewatkan atau sususnannya tidak tepat.

b. Mempersiapkan *Flash Card*

Sebelum dimulai pembelajaran pastikan bahwa jumlah *flash Card*nya cukup, cekjuga urutannya apakah sudah benar, dan perlu atau tidak media lain untuk membantu.

c. Mempersiapkan Tempat

Hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyajian pesan pembelajaran apakah sudah tepat berada di tengah-tengah siswa, apakah ruangannya sudah tertata dengan baik. Perhatikan juga penerangannya lampu atau intersitas cahaya di ruangan tersebut apakah sudah baik, yang terpenting adalah semua siswa bisa dapat melihat isi *flas card* dengan jelas dari semua arah.

d. Mempersiapkan Siswa

Sebaiknya siswa ditata dengan baik, diantaranya dengan cara duduk melingkari dihadapan guru, perhatikan siswa untuk memperoleh pandangan secara memadai. Cara duduk secara melingkari di pastikan semua siswa dapat melihat sajian dengan baik, tidak dapat melihat ke depan karena terhalang teman yang lainnya atau terlalu jauh sehingga tidak jelas.

6. Cara Penggunaan *Flash Card*

Hal-hal yang harus di perhatikan di dalam penggunaan media *Flash card*, menurut Susilana dan Riyana (2009: 96), berpendapat ada empat cara dalam penggunaan media *flash card*, di antaranya yaitu:

1. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
2. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tesebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian untuk melihat kartu tesebut.
4. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya carilah gambar traktor, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar traktor dan bertuliskan traktor.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* dapat diimplementasikan untuk jenjang anak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil *library research* saran yang dapat diajukan adalah:

1. Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, seperti penggunakan media pembelajaran *flash card* untuk anak usia dini.
2. Guru-guru sebaiknya melakukan inovasi pembelajaran dan menggunakan metode belajar yang menekankan siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar di kelas agar siswa lebih aktif dan mandiri.
3. Guru-guru dalam proses mengajar hendaknya berpusat pada siswa dengan memberikan suatu permasalahan sesuai dengan materi untuk siswa pecahkan dengan bantuan berupa arahan dan menjadi sumber bagi siswanya.
4. Guru dapat memberikan Reward kepada siswa yang berprestasi dan aktif dalam pembelajaran serta memberikan punishment kepada siswa yang tidak mau belajar dengan baik agar siswa tersebut berubah menjadi lebih baik.

Referensi

Dimyati, dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hammer, V A .2001. *The Influence Of Interaction On Active Learning, Learning Outcomes And Community Bonding in an Online Technology Course*. Disertation: University Of Cincinnati.

Isah Cahyani. 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia.

Kagan, S & Kagan, M. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.

Kagan, S & Kagan, L. 2000. *Cooperative Learning Course Workbook*. San Clemente: Kagan Publishing.

Kristiana, V,. Ngadiso., SUJOKO. 2012. *The Effectiveness Of Fan-N-Pick Method In Teaching Reading Comprehension Viewed From Student's Self-Confidensce. Journal English Teaching. 1 (1): 121-131*.

Latif, dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Lie, A. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.

Nurwidawati, Aprilia. https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/67078, 14 April 2020.

Suartini,dkk. 2016. Penerapan Metode Bermain *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia di Tk Negeri Desa Tigawasa. (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016).

Susilana, R. dan Riyana,C. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.

Tarigan, H.G. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

23% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 14% Internet database
- 13% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 18% Submitted Works database

TOP SOURCES

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

1	rp2u.unsyiah.ac.id Internet	<1%
2	Koyimah Koyimah. "Penerapan Pembelajaran Think Pair Share Untuk ... Crossref	<1%
3	Universitas Negeri Makassar on 2013-08-14 Submitted works	<1%
4	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2018-... Submitted works	<1%
5	University of Venda on 2017-11-02 Submitted works	<1%
6	pak.uii.ac.id Internet	<1%
7	repositorio.uta.edu.ec Internet	<1%
8	ejournal.radenintan.ac.id Internet	<1%

9	jurnal.umb.ac.id Internet	<1%
10	Ani Rindiani, Ahmad Nurwadjah EQ, Andewi Suhartini. "Eksistensi dan ... Crossref	<1%
11	Jati Lasworo Asih, Erlina Prihatnani. "Perbandingan Hasil Belajar Trigo... Crossref	<1%
12	Suhari Suhari. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Sepakbola ... Crossref	<1%
13	Universitas Negeri Jakarta on 2023-01-11 Submitted works	<1%
14	Universitas Negeri Makassar on 2013-06-25 Submitted works	<1%
15	Universitas Samudra on 2022-02-22 Submitted works	<1%
16	contohtesis.idtesis.com Internet	<1%
17	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet	<1%
18	ejournal-fip-ung.ac.id Internet	<1%
19	mrjendela-maryoto.blogspot.com Internet	<1%
20	Agustinawati Agustinawati. "MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBI... Crossref	<1%

21	Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, Agung Purwanto. "Penggunaan M... Crossref	<1%
22	publikasiilmiah.com Internet	<1%
23	Emmi Fauziah. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan C... Crossref	<1%
24	Senja Ayu Nurvita, Slameto Slameto, Eunice Widyanti Setyaningtyas. "P... Crossref	<1%
25	Universitas Jenderal Soedirman on 2020-08-24 Submitted works	<1%
26	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2015-03-26 Submitted works	<1%
27	Yayuk Hermi Setyowati. "Penggunaan Metode Kooperatif Model Team ... Crossref	<1%
28	e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id Internet	<1%
29	jurnal.stikes-alinsyirah.ac.id Internet	<1%
30	jurnal.umus.ac.id Internet	<1%
31	liamulya95.blogspot.com Internet	<1%
32	Bellevue Public School on 2021-06-28 Submitted works	<1%

33	Universitas Muria Kudus on 2016-04-15 Submitted works	<1%
34	blackashsaitcommunity.blogspot.com Internet	<1%
35	eprints.unsri.ac.id Internet	<1%
36	repository.uniska-bjm.ac.id Internet	<1%
37	Karina Novianti, Effie Efrida Muchlis, Syafdi Maizora. "Penerapan Mode... Crossref	<1%
38	Nur Aisyah, Ridwan Ridwan, Huda Huda, Wiwin Faisol, Hasanah Muawa... Crossref	<1%
39	Universitas Negeri Makassar on 2013-07-15 Submitted works	<1%
40	Universitas Negeri Makassar on 2013-08-15 Submitted works	<1%
41	Universitas Sebelas Maret on 2018-07-28 Submitted works	<1%
42	eprints.sinus.ac.id Internet	<1%
43	infopendidikanterbaruku.blogspot.com Internet	<1%
44	komputerewongsobo.blogspot.com Internet	<1%

45	madrasahnu.blogspot.com Internet	<1%
46	repository.unmuha.ac.id:8080 Internet	<1%
47	worldwidescience.org Internet	<1%
48	Apria Suhartati, Bukman Lian, Arief Kuswidyanarko. "Pengaruh Penggu... Crossref	<1%
49	Dwi Retno Wahyuni. "PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALA... Crossref	<1%
50	Mega Hazwani, Adityawarman, Yolanda Pahrul, Moh. Fauziddin. "Opti... Crossref	<1%
51	Midland College on 2021-11-06 Submitted works	<1%
52	Universitas Jenderal Soedirman on 2020-09-07 Submitted works	<1%
53	Universitas Negeri Jakarta on 2019-06-28 Submitted works	<1%
54	Universitas Negeri Jakarta on 2021-08-25 Submitted works	<1%
55	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-16 Submitted works	<1%
56	Universitas Pendidikan Indonesia on 2017-06-03 Submitted works	<1%

57	Wulan Y.C., Yasmi Y., Purba C., Wollenberg E.. "Analisa konflik: sektor ... Crossref	<1%
58	achfaozie28.blogspot.com Internet	<1%
59	edunesia.org Internet	<1%
60	ejurnalmalahayati.ac.id Internet	<1%
61	files.osf.io Internet	<1%
62	risti.xyz Internet	<1%
63	sakongterbaru.com Internet	<1%
64	lifestruck.tv Internet	<1%
65	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-02-11 Submitted works	<1%
66	Universitas Sebelas Maret on 2019-04-21 Submitted works	<1%
67	oranglampung.wordpress.com Internet	<1%
68	ranicristinayulia.blogspot.com Internet	<1%

69	Haikal Gion Zikri, Rizki Ananda, Yanti Yandri Kusuma. "Peningkatan Ha... Crossref	<1%
70	Kustiyowati Kustiyowati. "PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA FLASH ... Crossref	<1%
71	Sohibul Bahri. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WAYANG GOLEK DA... Crossref	<1%
72	Universitas Diponegoro on 2017-07-27 Submitted works	<1%
73	Universitas Muria Kudus on 2016-04-07 Submitted works	<1%
74	Universitas Negeri Jakarta on 2017-07-18 Submitted works	<1%
75	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-01-28 Submitted works	<1%
76	Universitas Sebelas Maret on 2019-07-12 Submitted works	<1%
77	cakheppy.wordpress.com Internet	<1%
78	nurfitriyanielfima.wordpress.com Internet	<1%
79	restudesriyanti.wordpress.com Internet	<1%