

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Kemampuan Berhitung

Kemampuan sangat erat terkait dengan anak sebagai individu yang mempunyai konsep diri, penghargaan terhadap diri sendiri (*self esteem*), dan mengatur diri sendiri (*self regulation*). Anak memahami tuntutan lingkungan terhadap dirinya, dan penyesuaian tingkah lakunya. Dilihat dari kemampuan anak suatu kelas cenderung heterogen. Sebab setiap kelas akan mengikuti gejala normal yaitu terdiri dari anak yang pandai, sedang dan kurang pandai. Efek dan kondisi kelas yang demikian ini dilihat dari segi kemampuan terhadap kemampuan kognitif dan efektif masih banyak menjadi pertentangan dari para ahli. Pengelompokan berdasarkan kemampuan akan kurang tepat jika dilihat secara paedagogis.¹

Proses belajar-mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar. Dalam proses belajar-mengajar tersirat adanya satu kesatuan yang tak berpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar.

¹ Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 200

Proses belajar mengajar bilangan harus memperhatikan karakteristik matematika. mengemukakan beberapa karakteristik yaitu: materi matematika menekankan penalaran yang bersifat deduktif, materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur dan dalam mempelajari matematika dibutuhkan ketekunan, keuletan serta rasa cinta terhadap matematika. Karena materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur maka dalam belajar matematika tidak boleh terputus-putus dan urutan materi harus diperhatikan. Artinya, perlu mendahulukan belajar tentang konsep matematika yang mempunyai daya bantu terhadap konsep matematika yang lain. Salah satu upaya untuk pengenalan terhadap konsep bilangan dan lambangnya dalam pembelajaran di TK adalah melalui perlombaan.

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di GBPKB-TK. Adapun prinsip-prinsip dalam permainan berhitung di Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut:

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya.
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara terhadap menurut tingkat kesukarannya,

misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.

3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa serta kebebasan bagi anak. Untuk itu, diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambing.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan².

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seseorang guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengenalan

² Maimunah Hasan. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. (Yogyakarta: DIVA Press, 2010.), hlm. 25

dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat banyak kasus di mana berhitung di jalur matematika seolah-olah menjadi yang menakutkan bagi anak.

B. Mengukur Kemampuan Berhitung

Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian. Penilaian pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Proses belajar dan mengajar adalah proses yang bertujuan.

Tujuan tersebut dirumuskan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Oleh sebab itu tindakan atau kegiatan tersebut dinamakan penilaian hasil belajar. Penilaian yang dilakukan terhadap proses belajar mengajar berfungsi sebagai berikut³:

1. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran, dalam hal ini adalah tujuan instruksional khusus. Dengan fungsi ini dapat diketahui tingkat penguasaan bahan pelajaran yang seharusnya dikuasai oleh

³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung; Sinar Baru Algensindo, 1995), hlm. 111

para siswa. Dengan kata lain dapat diketahui hasil belajar yang dicapai oleh para siswa.

2. Untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah dilakukan guru. Dengan fungsi ini guru dapat mengetahui berhasil atau tidaknya ia mengajar. Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa tidak semata-mata disebabkan kemampuan siswa tetapi juga bisa disebabkan kurang berhasilnya guru dalam mengajar.

Melalui penilaian berarti menilai kemampuan guru itu sendiri dan hasilnya dapat dijadikan bahan dalam memperbaiki usahanya yakni tindakan mengajar selanjutnya. Dengan demikian fungsi penilaian dalam proses belajar mengajar bermanfaat ganda, yakni bagi siswa dan bagi guru. Penilaian hasil belajar siswa lebih dikenal dengan istilah evaluasi. Sebagaimana yang dikatakan oleh Muhibbin Syah M.Ed bahwa evaluasi merupakan penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Berdasarkan Undang- Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 58 (1) evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.⁴

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Kasus*, (Bandung: PT. Remaja Karya, 1998), hlm.197

C. Faktor-Faktor Belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi 2 bagian besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.⁵

1. Faktor internal

- a. Faktor biologis (jasmaniah). Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.
- b. Faktor Psikologis. Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut. Pertama, intelegensi. Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kemauan. Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Ketiga, bakat. Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang,

⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 64

melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

2. Faktor Eksternal

- a. Faktor lingkungan keluarga. Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orangtua terhadap perkembangan proses belajar akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.
- b. Faktor lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa disekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.
- c. Faktor lingkungan masyarakat. Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah, lembaga-lembaga pendidikan

nonformal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain.

Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah siswa dari penyebab-penyebab terhambatnya pembelajaran.

D. Karakteristik Cara Belajar Anak

Anak belajar dengan cara yang berbeda dengan orang dewasa. Beberapa karakteristik cara belajar anak itu antara lain⁶ (1) anak belajar melalui bermain; (2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya; (3) anak belajar secara alamiah, dan (4) anak belajar paling baik jika yang dipelajarinya menyeluruh, bermakna, menarik, dan fungsional.

Bermain sebagai salah satu cara belajar anak memiliki ciri-ciri simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, suka rela, ditentukan oleh aturan, dan episodik. Para ahli teori konstruktivisme mempunyai pandangan tentang cara belajar anak yaitu bahwa anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya melalui kegiatan mengeksplorasi objek-objek dan peristiwa yang ada di lingkungannya dan melalui interaksi sosial dan pembelajaran dengan orang dewasa.

⁶ <http://pgpaud.unpkediri.ac.id/index.php/web/detberita/berita/22>, diakses tanggal 20 Desember 2013

Lingkungan yang diciptakan secara kondusif akan mengundang anak untuk belajar secara alamiah tanpa paksaan sehingga apa yang dipelajari anak dari lingkungannya adalah hal-hal yang benar-benar bermakna, fungsional, menarik dan bersifat menyeluruh.

E. Media Pembelajaran *Flash Card*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti “perantara atau pengantar”⁷. Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu”⁸. Media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya”⁹.

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.3

⁸ Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*,(Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), hlm. 6

⁹ Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), hlm. 137

Dengan demikian bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memosisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran. Keberadaan media dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Bila media adalah sumber belajar, secara luas dapat diartikan bahwa manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dapat disebut sebagai media. Beberapa tujuan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan guru, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain¹⁰.

2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran antara lain:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa

¹⁰ Sudjana dan Rivai. *Media pengajaran*. (Bandung:Sinar Baru, 2009).hlm. 2

- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar¹¹.

Apa yang diuraikan di atas adalah keuntungan bila memilih media dalam proses belajar mengajar di kelas karena pesan yang tadinya abstrak jika ditampilkan melalui media maka akan terlihat lebih jelas dan mudah dipahami.

3. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*

Flashcard adalah “media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*”¹². Gambar-gambar yang ada pada flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Flashcard hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.

Flash Card atau *Education Card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada Flash

¹¹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung; Alimim, 1986), hlm. 27

¹² Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung; Wacana Prima, 2009), hlm. 110

Card dikelompok-kelompokkan antara lain : seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan lain-lain. Kartu-kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu anak.

Flash Card adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. *Flash Card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya *Flash Card* terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya “kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain”¹³.

Jadi penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan siswa.

4. Pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card*

Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media pembelajaran *Flash Card* antara lain: kertas karton tebal, penggaris, gunting, spidol. Cara mendapatkan media *Flash Card* ini juga bisa membeli di toko, mendownload dari internet. Kalau ingin lebih bervariasi, maka membuat sendiri

¹³ Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 109

menggunakan komputer, menggunting gambar dari majalah atau koran, atau dengan menggambar sendiri dan agar lebih tahan lama, maka sebaiknya dilaminating.

Flash Card ini biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi¹⁴. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *Flash Card*, yaitu:

- 1) Ukuran harus memadai dan cukup besar dan jelas terlihat oleh siswa seluruh kelas
- 2) Gambar harus dapat menyampaikan pesan dengan jelas, jangan rancu, atau menggambarkan sesuatu yang membingungkan
- 3) Penggunaan *Flash Card* harus tepat, yaitu cara memegang dan cara menggerakkan saat mengganti gambar, gambar harus cukup jelas dipandang siswa dan digerakkan secara cepat dari belakang ke depan¹⁵

Dengan demikian ukuran bahan atau kertas yang akan dijadikan bahan haruslah sesuai dengan kebutuhan dan dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik.

Selain itu menurut Rudi Susilana, dan Cepi Riyana hal-hal yang perlu disiapkan dalam membuat *Flashcard* adalah :

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

¹⁴ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, hlm. 120

¹⁵ Kasihani. K.E. Suyanto, *Op.Cit*, hlm. 106

- d. Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
- e. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- f. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar atau barang-barang bekas pakai maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- g. Pada bagian akhir adalah memeberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris¹⁶.

Pemilihan bahan dan materi pelajaran dalam pembuatan media *Flash Card* haruslah benar-benar cocok karena akan sangat berpengaruh kepada kerapian serta memiliki daya tarik yang bagus sehingga tidak hanya menjadi alat atau media saja tetapi juga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan *Flash Card*

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan *Flash Card* adalah sebagai berikut:

- a. Kartu-kartu yang disusun (berisi tulisan angka) dipegang setinggi dada dan dihadapkan ke siswa
- b. Cabutlah satu persatu setelah selesai menerangkan
- c. Berikan kartu-kartu tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru satu persatu
- d. Letakan kartu tersebut kedalam kotak secara acak
- e. Siapkan siswa untuk berlomba mengambil kartu yang di instruksikan guru.

¹⁶ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Op.Cit*, hlm. 111

- f. Ulangi proses ini sampai siswa betul-betul hafal dengan insuksi dan tugas yang kita berikan¹⁷.

Dari langkah-langkah pembelajaran *Flash Card* ini maka pembelajaran diarahkan kepada penyampaian materi yang dalam hal ini huruf-huruf hijaiyah kemudian menjadikan media kertas sebagai kartu yang kemudian digunakan dalam pembelajaran.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flash Card*

Adapun kelebihan media pembelajaran *Flash Card*, yaitu :

- a. Mudah di bawa-bawa : Dengan ukuran yang kecil Flashcard dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- b. Praktis : dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flashcard sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- c. Gampang diingat : karakteristik media flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tata cara berwudlu 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 sesuatu, 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.
- d. Menyenangkan : Media flashcard dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari flashcard yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai

¹⁷ *Ibid.*, hlm.113

perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik)¹⁸.

Adapun kelemahan media pembelajaran *Flash Card*, yaitu :

- a. Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar
- b. Pelajar tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar
- c. Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara

Adapun langkah-langkah mengatasi kelemahan media *flash card* di atas adalah dengan memanfaatkan kertas dengan ukuran agak besar karena jumlah siswa yang banyak/besar, kemudian memberikan bimbingan secara intensif kepada anak yang kesulitan memahami gambar huruf sedangkan yang berhubungan dengan minimnya kesan gerak, suara dan emosi yang ditimbulkannya maka guru harus lebih aktif memberikan penjelasan jika terdapat anak yang kurang aktif.

¹⁸ *Ibid.*,