

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV MI PSM Merak Blaru melalui penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan guru, aktifitas siswa, dan hasil belajar, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwasannya setelah menggunakan media flashcard pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IV MI PSM Merak Blaru aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh prosentase sebesar 58,6%(kurang) menjadi 90,5%(sangat baik) disiklus II. Sedangkan observasi terhadap aktivitas guru diperoleh prosentase sebesar 57,69%(kurang) menjadi 87,5%(baik). Maka berdasarkan pada hasil observasi wawancara dengan guru dan siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan kearah yang lebih baik dari sebelumnya. Peningkatan ini sangat dimungkinkan terjadi karena guru telah menggunakan media flashcard sehingga siswa dapat bermain sambil belajar..
2. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media flashcard dinilai sangat baik dari data awal menuju siklus I siswa yang mencapai KKM sebanyak 13 anak dengan prosentase 61,9%(kurang) dan dari siklus I menuju

siklus II meningkat menjadi 20 anak dengan prosentase 95,24%(sangat baik) yang sudah memenuhi nilai di atas KKM.

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang dilakukan, maka penelitian ini dinyatakan berhasil. Terbukti dengan terpenuhinya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

## B. Saran

Saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya media *flashcard* ini tidak hanya diterapkan dalam pembelajaran bhs Inggris saja melainkan pada mata pelajaran lainnya juga. Hal ini dikarenakan selain dapat meningkatkan aktivitas siswa, dapat juga meningkatkan keterampilan guru dan juga hasil belajar pada siswa.
2. Media *flashcard* ini sangat cocok digunakan untuk anak sekolah dasar dan sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan peserta didik.
3. Media *flashcard* ini sebaiknya dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alterbative untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, agar siswa merasa senang dan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.