

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pengenalan huruf di kelas I SDN Pemurus Dalam 1 merupakan salah satu pembelajaran dasar yang berperan penting dalam membantu siswa mengenal huruf sebagai bekal awal untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis. Pada tahap awal sekolah dasar, pengenalan huruf menjadi kemampuan yang perlu dikuasai siswa karena melalui kegiatan tersebut siswa belajar mengenali bentuk dan nama huruf secara tepat sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran berikutnya dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Pemurus Dalam 1, diketahui bahwa jumlah siswa kelas I sebanyak 28 orang dengan wali kelas I. Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pengenalan huruf, guru menggunakan *flashcard* alfabet sebagai salah satu media pembelajaran untuk membantu siswa mengenal nama dan bentuk huruf. Penggunaan *flashcard* alfabet dilaksanakan melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif serta dipadukan dengan kegiatan bermain sederhana sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti, diperoleh data mengenai penggunaan *flashcard* alfabet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan huruf, kondisi siswa selama

mengikuti pembelajaran, faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pembelajaran, serta upaya guru dalam mengatasi hambatan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian tersebut disajikan dalam beberapa subbab sesuai dengan fokus penelitian.

1. Penggunaan *Flashcard* Alfabet pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengenalan Huruf di Kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin, penggunaan *flashcard* alfabet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan huruf dilaksanakan melalui beberapa kegiatan yang dirancang untuk membantu siswa mengenal bentuk dan nama huruf secara bertahap. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan *flashcard* alfabet sebagai media utama yang dipadukan dengan aktivitas belajar sambil bermain sehingga siswa terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan *flashcard* alfabet dilakukan melalui lima bentuk kegiatan, yaitu *display* kartu, memasang kartu, menyebutkan huruf dengan kata, menggabungkan kartu huruf menjadi suku kata secara berkelompok, serta lomba memasang kartu dengan kata.

a. Display *Flashcard* Alfabet

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pertama yang dilakukan guru adalah menampilkan (*display*) *flashcard* alfabet di depan kelas. Guru memperlihatkan kartu satu per satu kepada seluruh siswa sehingga bentuk huruf dapat terlihat dengan jelas. *Flashcard* yang digunakan memuat huruf kapital dan huruf kecil

dengan ukuran yang cukup besar sehingga mudah diamati oleh siswa. Guru memperkenalkan huruf secara bertahap dimulai dari huruf vokal, kemudian dilanjutkan dengan huruf konsonan. Setiap kartu yang ditampilkan disertai dengan penyebutan nama huruf, kemudian siswa diminta mengucapkannya secara bersama-sama.

Selain mengenalkan nama huruf, guru juga mengajak siswa mengamati bentuk setiap huruf yang ditunjukkan. Guru sesekali membandingkan bentuk huruf yang memiliki kemiripan agar siswa lebih mudah mengenali perbedaannya. Selama kegiatan berlangsung terlihat sebagian besar siswa memperhatikan *flashcard* yang ditunjukkan guru, kemudian mengikuti penyebutan huruf secara bersama-sama dengan antusias. Hasil observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas I yang menyatakan:

*"Pada awal pembelajaran saya biasanya menunjukkan flashcard alfabet satu per satu kepada siswa. Saya mulai dari huruf vokal, kemudian dilanjutkan huruf konsonan. Saat kartu ditunjukkan, siswa saya ajak menyebutkan nama huruf secara bersama-sama agar mereka lebih mudah mengenali bentuk dan nama huruf. Saya juga menunjukkan huruf kapital dan huruf kecil supaya siswa mengetahui perbedaannya."*⁹²

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, kegiatan *display flashcard* alfabet menjadi langkah awal yang dilakukan guru untuk mengenalkan bentuk dan nama huruf kepada siswa. Melalui kegiatan ini siswa memperoleh kesempatan mengamati huruf secara langsung sebelum mengikuti aktivitas pembelajaran berikutnya.

⁹² Wawancara dengan wali kelas I , 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

b. Memasangkan *Flashcard* Alfabet

Berdasarkan hasil observasi, setelah siswa diperkenalkan dengan bentuk dan nama huruf melalui kegiatan *display flashcard*, guru melanjutkan pembelajaran dengan kegiatan memasangkan *flashcard* alfabet. Pada kegiatan ini guru membagikan *flashcard* kepada beberapa siswa, kemudian memberikan instruksi agar siswa mencari pasangan kartu yang sesuai. Bentuk pasangan yang digunakan berupa huruf kapital dengan huruf kecil yang sejenis, sehingga siswa dapat mengenali bahwa kedua bentuk huruf tersebut memiliki nama yang sama meskipun penulisannya berbeda.

Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak dan mencari pasangan kartu yang dimiliki oleh teman lainnya. Siswa tampak berkeliling di dalam kelas sambil memperhatikan huruf yang terdapat pada *flashcard* masing-masing. Setelah menemukan pasangan yang sesuai, siswa diminta berdiri di depan kelas dan menunjukkan kedua kartu tersebut kepada teman-temannya. Guru kemudian mengajak seluruh siswa menyebutkan nama huruf yang telah dipasangkan secara bersama-sama. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung.

Berdasarkan hasil pengamatan, sebagian besar siswa dapat mengikuti kegiatan dengan antusias. Mereka tampak berusaha mencocokkan huruf yang dimiliki dengan huruf milik teman lainnya sesuai arahan guru. Ketika terdapat siswa yang masih keliru dalam menentukan pasangan huruf, guru tidak langsung memberikan jawaban, tetapi memberikan petunjuk dengan mengarahkan siswa

untuk kembali mengamati bentuk huruf pada *flashcard*. Melalui cara tersebut siswa diberi kesempatan untuk menemukan pasangan huruf yang benar secara mandiri dengan bimbingan guru. Hasil observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas I yang menyatakan:

*"Setelah siswa mengenal huruf, saya biasanya mengajak mereka memasang flashcard alfabet. Ada yang memasang huruf kapital dengan huruf kecil, kemudian ada juga yang mencari pasangan huruf sesuai dengan kartu yang dipegang temannya. Kegiatan seperti ini membuat siswa lebih aktif karena mereka tidak hanya melihat kartu, tetapi juga bergerak, mencari pasangan huruf, dan saling berdiskusi dengan temannya. Kalau masih ada yang salah memasang, saya arahkan lagi supaya mereka memperhatikan bentuk hurufnya sampai menemukan pasangan yang tepat."*⁹³

Selain melatih kemampuan mengenal huruf, kegiatan memasang *flashcard* alfabet juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman sekelas selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut siswa tidak hanya belajar mengenali bentuk huruf, tetapi juga belajar bekerja sama, saling membantu, dan berani menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama kegiatan berlangsung sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan tertib dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa kegiatan memasang *flashcard* alfabet menjadi salah satu bentuk penggunaan media yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa. Kegiatan ini membantu siswa mengenal hubungan antara huruf kapital dan

⁹³ Wawancara dengan wali kelas I, 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

huruf kecil melalui aktivitas yang melibatkan pengamatan, interaksi, dan partisipasi aktif selama pembelajaran materi pengenalan huruf.

c. Menyebutkan Huruf dengan Kata

Berdasarkan hasil observasi, setelah siswa melakukan kegiatan memasang *flashcard* alfabet, guru melanjutkan pembelajaran dengan kegiatan menyebutkan huruf disertai kata. Pada kegiatan ini guru menunjukkan satu *flashcard* alfabet kepada siswa, kemudian meminta siswa menyebutkan nama huruf yang terdapat pada kartu tersebut. Setelah siswa berhasil menyebutkan nama huruf, guru mengajak siswa menyebutkan contoh kata yang diawali dengan huruf tersebut. Misalnya, ketika guru menunjukkan huruf B, siswa menyebutkan "B", kemudian melanjutkan dengan kata bola, buku, atau burung. Kegiatan yang sama dilakukan pada huruf lainnya sehingga siswa tidak hanya mengenal bentuk huruf, tetapi juga mulai menghubungkannya dengan kosakata yang telah dikenal dalam kehidupan sehari-hari.

Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab secara bergantian. Beberapa siswa tampak antusias mengangkat tangan untuk menyebutkan contoh kata sesuai huruf yang ditunjukkan. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani menjawab, kemudian mengajak seluruh siswa mengulangi penyebutan huruf beserta contoh katanya secara bersama-sama. Apabila terdapat siswa yang masih mengalami kesulitan menemukan contoh kata, guru memberikan petunjuk melalui gambar atau benda yang ada di sekitar kelas sehingga siswa lebih mudah mengingat kosakata yang sesuai.

Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya memperhatikan *flashcard* yang ditunjukkan guru, tetapi juga berpikir untuk menghubungkan huruf dengan kata yang telah mereka ketahui. Melalui kegiatan tersebut terlihat adanya interaksi antara guru dan siswa, serta antarsiswa ketika mereka saling memberikan contoh kata yang berbeda. Hasil observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas I yang menyatakan:

*"Kalau siswa sudah mengenal hurufnya, saya lanjutkan dengan meminta mereka menyebutkan contoh kata yang diawali huruf tersebut. Misalnya saya menunjukkan flashcard huruf A, lalu siswa menyebutkan 'A' dan memberikan contoh seperti ayam atau api. Dengan cara itu siswa lebih mudah mengingat huruf karena langsung menghubungkannya dengan kata yang sering mereka dengar atau gunakan sehari-hari. Kalau ada yang masih bingung, biasanya saya memberikan contoh terlebih dahulu, kemudian siswa melanjutkan dengan menyebutkan kata yang lain."*⁹⁴

Guru menjelaskan bahwa kegiatan menyebutkan huruf dengan kata dilakukan secara berulang agar siswa semakin terbiasa mengenali huruf sekaligus memperkaya kosakata yang dimiliki. Pengulangan dilakukan dengan menunjukkan *flashcard* yang berbeda kepada beberapa siswa sehingga seluruh siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa kegiatan menyebutkan huruf dengan kata merupakan salah satu bentuk penggunaan *flashcard* alfabet yang membantu siswa mengenal bentuk dan nama huruf melalui pengaitan huruf dengan kosakata yang telah dikenal. Kegiatan ini

⁹⁴ Wawancara dengan wali kelas I, 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih mengingat huruf, mengucapkan nama huruf dengan benar, serta menghubungkannya dengan contoh kata secara aktif selama proses pembelajaran.

d. Menggabungkan Huruf Menjadi Suku Kata Secara Berkelompok

Berdasarkan hasil observasi, setelah siswa mengenal bentuk dan nama huruf melalui berbagai kegiatan sebelumnya, guru melanjutkan pembelajaran dengan mengajak siswa menggabungkan *flashcard* huruf menjadi suku kata secara berkelompok. Pada kegiatan ini guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai lima orang. Setiap kelompok memperoleh beberapa *flashcard* alfabet yang berisi huruf vokal dan huruf konsonan. Guru kemudian memberikan instruksi kepada setiap kelompok untuk menyusun huruf-huruf tersebut menjadi suku kata sederhana sesuai dengan contoh yang diberikan.

Pada awal kegiatan, guru terlebih dahulu memberikan contoh cara menyusun huruf menjadi suku kata di depan kelas. Guru mengambil dua *flashcard*, misalnya huruf B dan A, kemudian menyusunnya menjadi BA sambil meminta siswa membacanya secara bersama-sama. Setelah itu guru menunjukkan contoh lain seperti CA, DA, MA, dan SA agar siswa memahami cara menggabungkan huruf konsonan dan huruf vokal menjadi satu suku kata. Selanjutnya setiap kelompok diminta menyusun *flashcard* yang mereka miliki menjadi beberapa suku kata sesuai arahan guru.

Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak berdiskusi dengan anggota kelompok untuk menentukan susunan huruf yang benar. Sebagian siswa

memegang *flashcard*, sementara siswa lainnya membantu memilih huruf yang diperlukan. Guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lainnya untuk memberikan bimbingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menyusun huruf menjadi suku kata. Apabila terdapat kelompok yang belum tepat dalam menyusun huruf, guru memberikan arahan dengan meminta siswa memperhatikan kembali urutan huruf konsonan dan huruf vokal sebelum membacanya bersama-sama.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan dilakukan secara aktif karena setiap anggota kelompok memperoleh kesempatan untuk terlibat dalam menyusun *flashcard*. Siswa tampak saling bekerja sama, berdiskusi, dan memberikan pendapat ketika menentukan susunan huruf yang akan digunakan. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa belajar melalui aktivitas yang melibatkan interaksi antarteman dengan tetap mendapatkan bimbingan dari guru. Hasil observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas I yang menyatakan:

"Kalau siswa sudah mulai mengenal huruf, saya mengajak mereka menyusun flashcard menjadi suku kata sederhana secara berkelompok. Misalnya huruf B dipasangkan dengan A menjadi BA atau M dengan A menjadi MA. Saya sengaja membuat kegiatan kelompok supaya mereka bisa saling membantu. Biasanya ada siswa yang sudah paham lalu membantu temannya yang masih kesulitan. Saya juga berkeliling untuk membimbing setiap kelompok agar susunan huruf yang dibuat sudah benar."⁹⁵

Guru menjelaskan bahwa kegiatan menyusun *flashcard* menjadi suku kata tidak bertujuan agar siswa menghafal, melainkan untuk membantu mereka memahami bahwa huruf-huruf dapat digabungkan menjadi satuan bunyi yang

⁹⁵ Wawancara dengan wali kelas I, 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

memiliki makna dalam proses belajar membaca. Oleh karena itu, guru memberikan contoh secara bertahap dan menggunakan suku kata yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa kelas I.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa kegiatan menggabungkan *flashcard* huruf menjadi suku kata secara berkelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal hubungan antara huruf vokal dan huruf konsonan melalui aktivitas yang dilakukan secara bersama-sama. Selain membantu siswa dalam materi pengenalan huruf, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu selama proses pembelajaran berlangsung.

e. Lomba Memasangkan *Flashcard* dengan Kata

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan terakhir dalam penggunaan *flashcard* alfabet dilakukan melalui lomba memasangkan *flashcard* dengan kata. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk permainan sederhana yang melibatkan seluruh siswa. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil, kemudian menyiapkan *flashcard* alfabet dan kartu yang berisi beberapa kata sederhana. Setiap kelompok diberikan tugas untuk memasangkan huruf-huruf pada *flashcard* sehingga membentuk kata yang sesuai dengan kartu kata yang telah disediakan guru.

Sebelum lomba dimulai, guru menjelaskan aturan permainan kepada seluruh siswa. Guru memperlihatkan sebuah kartu kata, kemudian setiap kelompok diminta mencari dan menyusun *flashcard* alfabet yang sesuai dengan kata tersebut. Kelompok yang berhasil menyusun huruf dengan benar dan paling

cepat diberikan apresiasi oleh guru. Selama kegiatan berlangsung, guru tetap membimbing siswa yang mengalami kesulitan serta mengingatkan agar setiap anggota kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak mengikuti kegiatan dengan penuh semangat. Setiap anggota kelompok saling berbagi tugas, ada yang mencari huruf, ada yang menyusun *flashcard*, dan ada yang memeriksa kembali susunan huruf sebelum diserahkan kepada guru. Suasana kelas menjadi lebih aktif karena siswa terlihat antusias berdiskusi dan saling membantu untuk menyelesaikan permainan. Beberapa siswa yang pada awal pembelajaran masih tampak ragu mulai berani ikut berpartisipasi bersama teman satu kelompok. Hasil observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas I yang menyatakan:

*"Di akhir pembelajaran saya biasanya membuat permainan seperti lomba memasang flashcard dengan kata supaya siswa lebih bersemangat. Saya menyiapkan kartu kata yang sederhana, kemudian setiap kelompok mencari dan menyusun huruf menggunakan flashcard sesuai kata tersebut. Anak-anak biasanya sangat antusias karena mereka merasa sedang bermain, padahal sebenarnya mereka sedang belajar mengenal huruf. Melalui kegiatan ini saya juga bisa melihat sejauh mana mereka sudah mengenal huruf yang dipelajari pada hari itu."*⁹⁶

Guru menjelaskan bahwa pemberian kegiatan dalam bentuk lomba bertujuan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran. Menurut guru, kegiatan tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam menyusun huruf dan memasangkannya dengan kata yang tersedia.

⁹⁶ Wawancara dengan wali kelas I, 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa lomba memasang *flashcard* dengan kata merupakan salah satu bentuk penggunaan *flashcard* alfabet yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan belajar sambil bermain. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mengenal bentuk dan nama huruf, tetapi juga belajar menggunakan huruf-huruf tersebut untuk menyusun kata sederhana sesuai dengan instruksi guru. Selain itu, kegiatan dilakukan secara berkelompok sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, serta saling membantu selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Aktivitas Guru dan Siswa Selama Pembelajaran Menggunakan *Flashcard* Alfabet

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin, aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran menggunakan *flashcard* alfabet berlangsung secara aktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran, sedangkan siswa terlibat secara langsung dalam setiap kegiatan yang dilakukan menggunakan *flashcard* alfabet. Aktivitas pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kegiatan yang melibatkan pengamatan, diskusi, kerja sama, dan permainan sederhana.

a. Aktivitas Guru Selama Pembelajaran Menggunakan *Flashcard*

Alfabet

Berdasarkan hasil observasi, guru memulai pembelajaran dengan menyiapkan *flashcard* alfabet yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan petunjuk mengenai kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum siswa menggunakan *flashcard*, guru terlebih dahulu memperagakan cara penggunaan media tersebut agar seluruh siswa memahami langkah-langkah yang harus dilakukan.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru terlihat aktif membimbing siswa dalam setiap penggunaan *flashcard* alfabet. Guru memberikan contoh terlebih dahulu, kemudian mengarahkan siswa untuk mengikuti setiap kegiatan, seperti menyebutkan huruf, memasang *flashcard*, menyebutkan huruf dengan contoh kata, menyusun huruf menjadi suku kata, hingga mengikuti permainan yang telah disiapkan. Guru juga berkeliling mengamati kegiatan siswa serta memberikan bantuan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan mengenali huruf.

Selain membimbing, guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar tetap bersemangat mengikuti pembelajaran. Ketika siswa dapat menyelesaikan kegiatan dengan benar, guru memberikan pujian sebagai bentuk apresiasi. Sebaliknya, apabila terdapat siswa yang melakukan kesalahan, guru memberikan arahan dan penjelasan kembali tanpa menyalahkan siswa sehingga suasana pembelajaran tetap berlangsung dengan baik. Hasil observasi tersebut didukung

oleh hasil wawancara dengan wali kelas I yang menyatakan: "*Saya membimbing siswa selama menggunakan flashcard alfabet. Kalau ada yang masih bingung mengenal huruf atau belum paham, saya jelaskan lagi sampai mereka mengerti.*"⁹⁷

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa guru berperan aktif dalam mengarahkan penggunaan *flashcard* alfabet selama pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan bimbingan, motivasi, dan pendampingan kepada siswa agar setiap kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

b. Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Menggunakan *Flashcard* Alfabet

Berdasarkan hasil observasi, siswa mengikuti setiap kegiatan pembelajaran menggunakan *flashcard* alfabet dengan cukup aktif. Pada awal pembelajaran siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai penggunaan *flashcard*, kemudian mengamati huruf-huruf yang ditampilkan di depan kelas. Setelah guru memberikan contoh, siswa mulai mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran, seperti memasang *flashcard*, menyebutkan huruf beserta contoh kata, menyusun huruf menjadi suku kata secara berkelompok, serta mengikuti permainan memasang *flashcard* dengan kata.

Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat berpartisipasi dalam setiap aktivitas yang diberikan guru. Mereka berdiskusi dengan teman satu kelompok, saling membantu ketika menyusun *flashcard*, serta berusaha menyelesaikan tugas

⁹⁷ Wawancara dengan wali kelas I , 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

sesuai arahan guru. Beberapa siswa tampak berani menjawab pertanyaan dan maju ke depan kelas untuk menunjukkan hasil kegiatan yang telah dilakukan, sedangkan siswa yang masih mengalami kesulitan tetap berusaha mengikuti pembelajaran dengan bimbingan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan, penggunaan *flashcard* alfabet memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Tidak hanya siswa yang aktif, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menggunakan *flashcard* sehingga seluruh siswa dapat berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan wali kelas I yang menyatakan: *"Kalau menggunakan flashcard alfabet, siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran. Mereka senang karena bisa belajar sambil bermain dan hampir semua mau ikut mencoba."*⁹⁸

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan *flashcard* alfabet menunjukkan keterlibatan yang baik. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga ikut berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran melalui penggunaan *flashcard* alfabet secara langsung.

3. Respon Siswa terhadap Penggunaan *Flashcard* Alfabet dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, penggunaan *flashcard* alfabet dalam pembelajaran pengenalan huruf memperoleh respon yang

⁹⁸ Wawancara dengan wali kelas I, 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

baik dari siswa kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan guru. Hal tersebut terlihat ketika siswa memperhatikan *flashcard* yang ditunjukkan guru, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang dilakukan menggunakan *flashcard* alfabet.

Pada saat guru memperlihatkan *flashcard* alfabet, siswa tampak memperhatikan bentuk huruf yang ditunjukkan dan mengikuti arahan guru untuk menyebutkan nama huruf secara bersama-sama. Ketika pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan memasang *flashcard*, menyebutkan huruf dengan kata, menyusun huruf menjadi suku kata, dan permainan memasang *flashcard* dengan kata, sebagian besar siswa terlihat antusias mengikuti setiap kegiatan. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa saling berdiskusi, mengajukan pertanyaan, serta berusaha menyelesaikan setiap tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan, penggunaan *flashcard* alfabet juga membuat siswa lebih berani untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Beberapa siswa yang pada awal pembelajaran tampak masih ragu mulai berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dan maju ke depan kelas ketika diminta guru menggunakan *flashcard* alfabet. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan, mereka tetap berusaha mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai arahan guru. Hasil observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas I yang menyatakan: "*Anak-anak biasanya senang kalau belajar*

*menggunakan flashcard alfabet. Mereka lebih semangat mengikuti pembelajaran dan tidak cepat bosan karena kegiatannya dilakukan sambil bermain."*⁹⁹

Guru juga menjelaskan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet membuat siswa lebih mudah diajak mengikuti pembelajaran dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Menurut guru, siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta berani mencoba menyelesaikan setiap kegiatan yang diberikan selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara wali kelas I yang menyatakan: "*Kalau memakai flashcard alfabet, siswa lebih mudah diajak ikut belajar. Mereka lebih aktif menjawab pertanyaan dan mau mencoba setiap kegiatan yang saya berikan.*"¹⁰⁰

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan *flashcard* alfabet memberikan respon yang positif dari siswa kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin. Respon tersebut terlihat dari antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam berpartisipasi, keberanian untuk mencoba setiap kegiatan, serta semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran pengenalan huruf menggunakan *flashcard* alfabet.

4. Faktor-Faktor Pendukung Penggunaan *Flashcard* Alfabet dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa faktor yang mendukung penggunaan *flashcard* alfabet dalam pembelajaran pengenalan huruf di kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin. Faktor-faktor tersebut berasal dari media pembelajaran yang

⁹⁹ Wawancara dengan wali kelas I, 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

¹⁰⁰ Wawancara dengan wali kelas I, 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

digunakan, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran, serta partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, *flashcard* alfabet yang digunakan memiliki bentuk yang sederhana dengan ukuran huruf yang cukup besar sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh siswa. Setiap kartu menampilkan huruf secara jelas sehingga memudahkan siswa dalam mengenali bentuk dan nama huruf. Selain itu, penggunaan *flashcard* yang dipadukan dengan berbagai aktivitas pembelajaran membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Guru juga menjadi salah satu faktor pendukung dalam penggunaan *flashcard* alfabet. Berdasarkan hasil pengamatan, guru mampu mengelola pembelajaran dengan baik melalui pemberian petunjuk yang jelas, membimbing siswa selama kegiatan berlangsung, serta memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menggunakan *flashcard* secara langsung. Guru juga menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas I sehingga siswa lebih mudah mengikuti setiap aktivitas yang diberikan. Hasil observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas I yang menyatakan: *"Menurut saya, flashcard alfabet membantu saat mengenalkan huruf karena bentuknya sederhana dan mudah digunakan. Anak-anak juga lebih tertarik mengikuti pembelajaran kalau menggunakan media seperti ini."*¹⁰¹

Selain media dan peran guru, antusiasme siswa juga menjadi faktor yang mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa menunjukkan semangat selama mengikuti pembelajaran menggunakan

¹⁰¹ Wawancara dengan wali kelas I, 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

flashcard alfabet. Siswa aktif mengikuti setiap kegiatan, bekerja sama dengan teman, serta berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Kondisi tersebut membuat proses pembelajaran berlangsung lebih hidup dan interaktif. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara wali kelas I yang menyatakan: "*Siswa kelas I biasanya senang kalau belajar menggunakan media. Mereka lebih aktif dan lebih mudah diajak mengikuti kegiatan pembelajaran.*"¹⁰²

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mendukung penggunaan *flashcard* alfabet dalam pembelajaran pengenalan huruf meliputi media pembelajaran yang mudah digunakan, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta antusiasme siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketiga faktor tersebut saling mendukung sehingga penggunaan *flashcard* alfabet dapat terlaksana dengan baik di kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin.

5. Faktor-Faktor Penghambat Penggunaan *Flashcard* Alfabet dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, penggunaan *flashcard* alfabet dalam pembelajaran pengenalan huruf di kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin tidak terlepas dari beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Kendala tersebut berkaitan dengan kemampuan siswa yang beragam, karakteristik siswa kelas I, serta keterbatasan waktu pembelajaran.

¹⁰² Wawancara dengan wali kelas I, 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

Berdasarkan hasil observasi, kemampuan siswa dalam mengenal huruf tidak sama. Sebagian siswa telah mampu mengenali bentuk dan nama huruf dengan baik, sedangkan beberapa siswa lainnya masih memerlukan bimbingan dari guru, terutama ketika diminta menyebutkan nama huruf atau memasang *flashcard* sesuai instruksi. Perbedaan kemampuan tersebut menyebabkan guru perlu memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada beberapa siswa agar mereka dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Selain itu, selama kegiatan berlangsung terdapat beberapa siswa yang mudah teralihkan perhatiannya. Hal ini terlihat ketika guru memberikan penjelasan atau saat kegiatan kelompok berlangsung. Beberapa siswa terkadang lebih memperhatikan teman di sekitarnya atau bermain dengan *flashcard* yang dipegangnya sehingga guru perlu mengingatkan dan mengarahkan kembali agar fokus mengikuti pembelajaran. Hasil observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas I yang menyatakan: "*Kemampuan siswa memang berbeda-beda. Ada yang cepat mengenal huruf, tetapi ada juga yang masih perlu dibimbing dan diingatkan beberapa kali.*"¹⁰³

Berdasarkan hasil pengamatan, kendala lain yang ditemui adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Penggunaan *flashcard* alfabet melalui berbagai kegiatan memerlukan waktu yang cukup agar seluruh siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Oleh karena itu, guru harus mengatur waktu dengan baik agar setiap kegiatan dapat terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara wali kelas I yang

¹⁰³ Wawancara dengan wali kelas I, 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

menyatakan: "*Kadang waktu pembelajaran terasa kurang karena setiap anak ingin mencoba menggunakan flashcard. Jadi kegiatan harus diatur supaya semua siswa tetap mendapat kesempatan.*"¹⁰⁴

Meskipun terdapat beberapa kendala selama pembelajaran berlangsung, guru tetap berupaya mengatasinya dengan memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, mengatur jalannya kegiatan secara bergantian, serta memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menggunakan *flashcard* alfabet sesuai dengan waktu yang tersedia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang menghambat penggunaan *flashcard* alfabet dalam pembelajaran pengenalan huruf meliputi perbedaan kemampuan siswa dalam mengenal huruf, karakteristik siswa kelas I yang masih memerlukan arahan agar tetap fokus selama pembelajaran, serta keterbatasan waktu dalam pelaksanaan kegiatan. Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diminimalkan melalui bimbingan guru dan pengelolaan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Penggunaan *Flashcard* Alfabet pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengenalan Huruf di Kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin

Penggunaan *flashcard* alfabet pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan huruf di kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu

¹⁰⁴ Wawancara dengan wali kelas I, 28 Juli 2025 pukul 10.03 WITA.

penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas awal sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *flashcard* alfabet dilaksanakan secara bertahap melalui kegiatan menampilkan (*display*) *flashcard*, memasang huruf, menyebutkan huruf dengan contoh kata, menggabungkan huruf menjadi suku kata secara berkelompok, hingga lomba memasang *flashcard* dengan kata. Rangkaian kegiatan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan *flashcard* hanya sebagai media untuk memperlihatkan huruf kepada siswa, melainkan mengembangkan berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan pengamatan, praktik, kerja sama, dan permainan edukatif.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet telah sesuai dengan hakikat media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana yang mampu memperjelas materi, meningkatkan perhatian peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sebagaimana dikemukakan oleh Azhar Arsyad, media pembelajaran berfungsi memperjelas penyajian informasi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.¹⁰⁵ Dengan demikian, penggunaan *flashcard* alfabet dalam penelitian ini telah menjalankan fungsi media pembelajaran sebagaimana dijelaskan dalam kajian teori, yaitu mempermudah

¹⁰⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 19–21.

penyampaian materi pengenalan huruf melalui media visual yang dapat diamati secara langsung oleh peserta didik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa guru menggunakan *flashcard* alfabet secara sistematis dimulai dari pengenalan huruf vokal, kemudian huruf konsonan, dilanjutkan dengan kegiatan mengenalkan huruf kapital dan huruf kecil. Tahapan tersebut memperlihatkan bahwa guru menyampaikan materi secara bertahap sesuai tingkat perkembangan peserta didik kelas I. Penyampaian materi secara bertahap memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali bentuk huruf terlebih dahulu sebelum melanjutkan pada aktivitas yang lebih kompleks, seperti menyusun suku kata maupun membentuk kata sederhana. Strategi tersebut menunjukkan bahwa guru memperhatikan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas awal yang masih membutuhkan pengalaman belajar secara konkret.

Hal tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika peserta didik lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui benda atau media yang dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan *flashcard* alfabet menjadi pilihan yang tepat karena huruf-huruf disajikan dalam bentuk visual yang sederhana sehingga peserta didik dapat mengamati bentuk setiap huruf secara langsung sebelum menghubungkannya dengan bunyi maupun kata.¹⁰⁶ Kondisi ini memperlihatkan bahwa media yang

¹⁰⁶ Jean Piaget, sebagaimana dikutip dalam teori perkembangan kognitif pada pembelajaran sekolah dasar.

digunakan guru telah sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik kelas I yang masih memerlukan objek konkret dalam proses pembelajaran.

Selain itu, kegiatan *display flashcard* yang dilakukan guru menunjukkan adanya penerapan fungsi atensi media pembelajaran. Ketika guru memperlihatkan *flashcard* satu per satu, perhatian peserta didik terarah pada bentuk huruf yang ditampilkan. Ukuran huruf yang cukup besar dan penyajiannya secara bertahap membuat peserta didik lebih mudah memperhatikan perbedaan bentuk setiap huruf. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Levie dan Lentz yang dikutip oleh Azhar Arsyad bahwa fungsi atensi media visual adalah menarik serta mengarahkan perhatian peserta didik agar berkonsentrasi terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari.¹⁰⁷ Dengan kata lain, *flashcard* alfabet tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga berfungsi mengondisikan perhatian peserta didik sehingga mereka lebih siap mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan berikutnya berupa memasang huruf kapital dan huruf kecil juga menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet tidak hanya berorientasi pada pengenalan simbol huruf, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan hubungan antara dua bentuk huruf yang memiliki nama sama. Aktivitas mencari pasangan huruf melibatkan kemampuan mengamati, membandingkan, serta mengambil keputusan berdasarkan bentuk visual yang terdapat pada kartu. Kegiatan seperti ini membantu peserta didik membangun pemahaman mengenai konsep huruf secara bertahap melalui pengalaman belajar secara langsung.

¹⁰⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 74.

Temuan tersebut sejalan dengan karakteristik *flashcard* alfabet yang dijelaskan dalam kajian teori, yaitu setiap kartu hanya memuat satu informasi utama sehingga peserta didik dapat memusatkan perhatian pada satu konsep dalam satu waktu. Penyajian informasi yang sederhana membantu peserta didik memahami materi tanpa merasa terbebani oleh banyaknya informasi sekaligus. Selain itu, tampilan visual *flashcard* yang jelas dan menarik membuat peserta didik lebih mudah mengingat bentuk huruf yang dipelajari.¹⁰⁸

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa guru menghubungkan setiap huruf dengan contoh kata yang dikenal peserta didik, misalnya huruf B dengan kata bola, buku, atau burung. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pengenalan huruf tidak berhenti pada pengenalan simbol, tetapi mulai menghubungkan huruf dengan kosakata yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Cara ini membantu peserta didik memahami bahwa setiap huruf memiliki hubungan dengan kata-kata yang sering mereka dengar maupun gunakan dalam lingkungan sekitar.

Dari sudut pandang fungsi kognitif media pembelajaran, kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami sekaligus mengingat informasi melalui hubungan antara simbol huruf dan kosakata yang telah dimiliki sebelumnya. Menurut Levie dan Lentz yang dikutip oleh Azhar Arsyad, fungsi kognitif media visual terlihat dari kemampuannya membantu peserta didik memahami serta mengingat informasi yang dipelajari melalui

¹⁰⁸ Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 29–31.

penyajian visual yang jelas.¹⁰⁹ Oleh karena itu, penggunaan *flashcard* alfabet dalam kegiatan menyebutkan huruf dengan kata tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenali huruf, tetapi juga membantu peserta didik memperkuat ingatan terhadap bentuk dan nama huruf melalui asosiasi dengan kosakata yang telah mereka kenal.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa setelah peserta didik mengenal bentuk huruf melalui kegiatan *display flashcard*, guru melanjutkan pembelajaran dengan kegiatan menggabungkan huruf menjadi suku kata secara berkelompok. Pada kegiatan tersebut peserta didik menyusun beberapa kartu huruf menjadi suku kata sederhana, seperti *ba*, *ma*, *ca*, dan *da*. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan mengenalkan bentuk huruf, tetapi juga memberikan pengalaman kepada peserta didik mengenai hubungan antara huruf vokal dan huruf konsonan dalam membentuk satuan bunyi sederhana. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bertukar pendapat, serta saling membantu ketika mengalami kesulitan menyusun huruf.

Pelaksanaan kegiatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet tidak berhenti pada tahap pengenalan simbol huruf, tetapi berkembang menjadi media yang membantu peserta didik memahami hubungan antahuruf dalam pembentukan suku kata. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I sekolah dasar yang tidak hanya mengenalkan nama huruf, tetapi juga membimbing peserta didik agar mampu menghubungkan bentuk huruf dengan bunyinya sebagai dasar perkembangan literasi. Melalui penyusunan suku

¹⁰⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 75.

kata, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mereka secara langsung memanipulasi kartu huruf, mengamati urutan huruf, kemudian mengucapkan bunyi yang terbentuk. Aktivitas tersebut membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap sesuai perkembangan kemampuan berbahasa mereka.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Miftah yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik memperoleh informasi melalui berbagai bentuk penyajian, bukan hanya melalui penjelasan verbal guru. Penggunaan media visual memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan informasi yang diamati dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.¹¹⁰ Dengan demikian, *flashcard* alfabet berfungsi sebagai media yang membantu peserta didik membangun pemahaman secara aktif melalui pengalaman belajar langsung.

Selain itu, kegiatan menyusun suku kata secara berkelompok juga menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Guru tidak mendominasi jalannya pembelajaran, tetapi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi media, berdiskusi, mencoba berbagai kemungkinan susunan huruf, kemudian memperoleh bimbingan apabila mengalami kesulitan. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa guru berperan

¹¹⁰ Miftah, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1, No. 2, 2013, 101–102.

sebagai fasilitator yang mengarahkan proses belajar, sedangkan peserta didik menjadi subjek utama dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Setiyani, Sumarno, dan Ngatmini yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *flashcard* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar secara aktif melalui pengamatan, diskusi, dan penggunaan media secara langsung. Penggunaan *flashcard* juga mendorong peserta didik berpikir lebih kritis ketika memecahkan masalah yang diberikan guru sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.¹¹¹

Selanjutnya, pada akhir pembelajaran guru melaksanakan kegiatan lomba memasang *flashcard* dengan kata. Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan tersebut dilakukan dalam bentuk permainan sederhana yang melibatkan seluruh peserta didik secara berkelompok. Setiap kelompok diberikan kartu huruf dan kartu kata, kemudian diminta menyusun huruf sehingga membentuk kata yang sesuai. Selama kegiatan berlangsung terlihat bahwa setiap anggota kelompok memiliki peran masing-masing, mulai dari mencari huruf, menyusun huruf, hingga memeriksa kembali hasil pekerjaan kelompok sebelum disampaikan kepada guru.

Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran. Peserta didik tidak merasa sedang mengikuti pembelajaran

¹¹¹ Neti Setiyani, Sumarno, dan Ngatmini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas I Sekolah Dasar," *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 11, 2022, 5220–5226.

yang bersifat formal, tetapi lebih merasakan aktivitas bermain bersama teman. Walaupun demikian, melalui permainan tersebut peserta didik tetap belajar mengenali huruf, mengingat urutan huruf, serta memahami hubungan antara huruf dengan kata sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat menjadi strategi yang efektif untuk peserta didik kelas I karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka yang masih menyukai aktivitas bermain.

Temuan tersebut didukung oleh penelitian Annisa Rahmasari dkk yang menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran pengenalan huruf mampu menciptakan pembelajaran yang menarik karena media disajikan melalui warna dan gambar yang mampu menarik perhatian peserta didik.¹¹² Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa penggunaan *flashcard* mendorong peserta didik lebih aktif selama pembelajaran serta membantu merangsang daya ingat terhadap bentuk huruf.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Munawir Pasaribu dan Nur Ainun Mukhrimah juga menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan motivasi belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi

¹¹² Annisa Rahmasari, Arda Sulis Mutiara, Devi Oktavia, Muzakki, dan Sri Hidayati, "Penerapan Media Flashcard dalam Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia Dini," *ABNA Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 3, No. 2, 2022, 1–9.

juga terlibat secara langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar berlangsung lebih aktif.¹¹³

Apabila dianalisis berdasarkan fungsi media pembelajaran, kegiatan lomba memasang *flashcard* dengan kata memperlihatkan bahwa *flashcard* alfabet telah menjalankan fungsi afektif. Fungsi afektif berkaitan dengan kemampuan media dalam menumbuhkan minat, motivasi, dan rasa senang peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Pada hasil penelitian terlihat bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme ketika mengikuti permainan, berani mencoba menyusun huruf, saling bekerja sama dalam kelompok, serta tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan guru mampu membangun suasana belajar yang positif sehingga peserta didik terdorong untuk mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dengan penuh semangat.

Selain fungsi afektif, penggunaan *flashcard* alfabet dalam penelitian ini juga memperlihatkan adanya fungsi kompensatoris. Berdasarkan hasil observasi, guru memberikan pendampingan kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan mengenali bentuk huruf dengan cara memberikan petunjuk, mengulang kembali penyebutan huruf, serta meminta peserta didik mengamati *flashcard* secara lebih teliti. Langkah tersebut memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dengan

¹¹³ Munawir Pasaribu dan Nur Ainun Mukhrimah, "Efektifitas Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah," *Journal on Teacher Education*, Vol. 4, No. 2, 2022, 436-445.

demikian, peserta didik yang belum mampu mengenali huruf tetap memperoleh kesempatan belajar yang sama melalui bantuan media dan bimbingan guru.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *flashcard* alfabet tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi pengenalan huruf, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung. Hal tersebut terlihat ketika peserta didik diminta memilih, memegang, mengamati, dan menyusun *flashcard* sesuai dengan instruksi guru. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak sekadar mendengarkan penjelasan, tetapi ikut terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Keterlibatan secara langsung ini menjadi salah satu faktor penting dalam pembelajaran di kelas I karena pada usia tersebut peserta didik masih berada pada tahap perkembangan yang lebih mudah memahami materi melalui benda konkret dibandingkan dengan penjelasan yang bersifat abstrak.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *flashcard* alfabet mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran, sedangkan peserta didik menjadi subjek utama dalam menemukan dan mengenali bentuk huruf melalui berbagai aktivitas yang telah dirancang. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi didominasi oleh penjelasan guru, melainkan memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar melalui pengamatan, percobaan, dan interaksi dengan media pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Binti Rohmatin, Tasrif Akib, dan Muhammad Saeful yang menjelaskan bahwa

penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mengenal bentuk huruf. Melalui penggunaan media tersebut, peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran karena mereka memperoleh kesempatan untuk mengamati, memegang, dan mencocokkan kartu huruf secara langsung. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.¹¹⁴

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dan bekerja sama ketika menyusun huruf menjadi suku kata maupun kata sederhana. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet tidak hanya mengembangkan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama antarpeserta didik. Melalui diskusi kelompok, peserta didik saling bertukar pendapat mengenai urutan huruf yang benar, saling membantu ketika mengalami kesulitan, serta belajar menghargai pendapat teman. Aktivitas seperti ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan apabila peserta didik belajar secara individual tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya.

Selain itu, guru secara konsisten memberikan umpan balik kepada peserta didik ketika terdapat kesalahan dalam menyebutkan maupun memasang huruf. Guru tidak langsung memberikan jawaban, tetapi terlebih dahulu memberikan

¹¹⁴ Binti Rohmatin, Tasrif Akib, dan Muhammad Saeful, “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa,” *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 1, No. 3, 2023, 44–65.

petunjuk dan mengarahkan peserta didik agar dapat menemukan jawaban yang benar secara mandiri. Cara tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga menjadi sarana yang mendukung terjadinya proses berpikir peserta didik. Melalui bimbingan guru, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memperbaiki kesalahan, mengingat kembali bentuk huruf, kemudian menghubungkannya dengan bunyi maupun kata yang sesuai.

Temuan ini didukung oleh penelitian Siti Nurfadillah, Putri Rahma Khalisa, Hilmiatul Muniroh, Ujang Jamaludin, dan Sigit Setiawan yang menyimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran karena media tersebut memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.¹¹⁵ Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa penggunaan kartu bergambar maupun kartu kata mampu meningkatkan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Apabila dianalisis lebih lanjut, penggunaan *flashcard* alfabet dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa guru telah menerapkan prinsip pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas awal sekolah dasar. Peserta didik kelas I masih memiliki rentang perhatian yang relatif singkat sehingga memerlukan media yang menarik, mudah digunakan, dan mampu mempertahankan fokus belajar. *Flashcard* alfabet memenuhi karakteristik tersebut

¹¹⁵ Siti Nurfadillah, Putri Rahma Khalisa, Hilmiatul Muniroh, Ujang Jamaludin, dan Sigit Setiawan, "Efektifitas Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 9, No. 2, 2023, 2630–2639.

karena disajikan dalam bentuk visual yang sederhana, mudah diamati, dan dapat digunakan dalam berbagai bentuk permainan edukatif. Oleh sebab itu, peserta didik tetap menunjukkan perhatian dan antusiasme selama mengikuti pembelajaran meskipun kegiatan berlangsung dalam beberapa tahapan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan huruf di kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin telah dilaksanakan secara sistematis mulai dari pengenalan huruf, penyebutan huruf, penyusunan suku kata, hingga permainan memasang huruf dengan kata. Rangkaian kegiatan tersebut membuktikan bahwa *flashcard* alfabet tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga menjadi media yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik, mempermudah pemahaman terhadap materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet memiliki peran penting dalam mendukung proses pengenalan huruf pada peserta didik kelas I sekolah dasar.

2. Pembahasan Aktivitas Guru dan Siswa Selama Pembelajaran

Menggunakan *Flashcard* Alfabet

Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan *flashcard* alfabet menunjukkan bahwa guru berperan sebagai perencana, pelaksana, sekaligus fasilitator dalam proses pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai, guru menyiapkan *flashcard* alfabet sesuai dengan materi yang akan dipelajari, kemudian mengondisikan kelas agar peserta didik siap mengikuti

pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memperkenalkan *flashcard* alfabet, memberikan contoh penggunaan media, serta membimbing peserta didik selama kegiatan berlangsung. Guru juga memberikan arahan ketika peserta didik mengalami kesulitan membedakan bentuk huruf maupun saat menyusun huruf menjadi suku kata dan kata sederhana. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga aktif mendampingi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Peran guru tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menempatkan guru sebagai fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar bermakna bagi peserta didik. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi media pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang telah dirancang. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* alfabet memberikan ruang bagi guru untuk membangun pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.¹¹⁶

Selama pembelajaran berlangsung, guru juga menerapkan berbagai strategi untuk menjaga keterlibatan peserta didik, seperti memberikan pertanyaan sederhana, meminta peserta didik menyebutkan nama huruf secara bergantian, mengajak mereka memasangkan huruf kapital dengan huruf kecil, serta melaksanakan permainan menyusun suku kata dan kata menggunakan *flashcard* alfabet. Strategi tersebut menunjukkan bahwa guru berupaya menciptakan suasana

¹¹⁶ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), 16–20.

belajar yang aktif sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi ikut berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Siti Nurfadillah dkk yang menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila guru mampu mengelola pembelajaran secara interaktif. Guru berperan penting dalam memberikan arahan, motivasi, serta umpan balik kepada peserta didik sehingga penggunaan media tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.¹¹⁷

Selain aktivitas guru, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik selama pembelajaran mengalami perubahan ke arah yang lebih aktif. Peserta didik tidak hanya memperhatikan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam berbagai kegiatan menggunakan *flashcard* alfabet, seperti mengamati bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, memasang huruf kapital dengan huruf kecil, menyusun suku kata, serta mengikuti permainan edukatif yang telah disiapkan guru. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga mereka lebih mudah memahami materi pengenalan huruf.

Keaktifan peserta didik selama pembelajaran menunjukkan bahwa *flashcard* alfabet mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru, peserta didik, dan media pembelajaran. Interaksi tersebut terlihat ketika peserta didik saling berdiskusi dalam kelompok, membantu teman yang mengalami kesulitan,

¹¹⁷ Siti Nurfadillah, Putri Rahma Khalisa, Hilmiatul Muniroh, Ujang Jamaludin, dan Sigit Setiawan, "Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah", *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 9, No. 2, 2023, 2633–2637.

serta berani menyampaikan jawaban ketika guru memberikan pertanyaan. Situasi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berlangsung secara kolaboratif dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan sosial selain kemampuan mengenal huruf.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Rizki Amelia dan Nurhayati yang menyimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik karena media tersebut mendorong mereka untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar tidak lagi berpusat pada guru, tetapi berkembang menjadi pembelajaran yang melibatkan komunikasi, kerja sama, dan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan berlangsung.¹¹⁸

Aktivitas guru dan peserta didik yang saling mendukung selama pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis. Guru berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan jalannya pembelajaran, sedangkan peserta didik menjadi subjek yang aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan media pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* alfabet tidak hanya mempermudah penyampaian materi pengenalan huruf, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran di kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin.

¹¹⁸ Rizki Amelia dan Nurhayati, "Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 1, 2024, 52–60.

3. Pembahasan Respons Siswa terhadap Penggunaan *Flashcard* Alfabet

Berdasarkan hasil penelitian, respons peserta didik terhadap penggunaan *flashcard* alfabet pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan huruf menunjukkan kecenderungan yang positif. Hal tersebut terlihat dari antusiasme peserta didik ketika guru memperkenalkan *flashcard* alfabet sebagai media pembelajaran. Sejak awal kegiatan, peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap kartu-kartu huruf yang dibawa guru. Mereka memperhatikan penjelasan, menjawab pertanyaan yang diberikan, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran seperti menyebutkan nama huruf, memasang huruf kapital dengan huruf kecil, menyusun suku kata, hingga mengikuti permainan menggunakan *flashcard* alfabet. Respons tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih siap mengikuti proses pembelajaran.

Antusiasme peserta didik selama pembelajaran tidak terlepas dari karakteristik *flashcard* alfabet yang disajikan dalam bentuk visual sederhana, berukuran cukup besar, serta mudah diamati oleh peserta didik. Tampilan media yang menarik membuat peserta didik lebih fokus terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual mampu membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan secara lisan. Dengan

demikian, peserta didik tidak mudah merasa bosan dan tetap menunjukkan perhatian selama kegiatan berlangsung.¹¹⁹

Selain menunjukkan antusiasme, hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa peserta didik lebih berani berpartisipasi ketika guru memberikan pertanyaan mengenai bentuk maupun nama huruf. Beberapa peserta didik yang pada awal pembelajaran masih tampak ragu mulai berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan atau mencoba memasang huruf yang sesuai. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena media memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang sederhana dan dilakukan secara bertahap sehingga mereka tidak merasa takut melakukan kesalahan.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Siti Nurfadillah dkk yang menjelaskan bahwa penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan keberanian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena media memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan. Peserta didik cenderung lebih aktif menjawab pertanyaan serta lebih percaya diri ketika diminta menunjukkan atau menyebutkan huruf yang terdapat pada *flashcard*.¹²⁰

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peserta didik mampu mempertahankan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Meskipun kegiatan

¹¹⁹ Annisa Rahmasari, Arda Sulis Mutiara, Devi Oktavia, Muzakki, dan Sri Hidayati, "Penerapan Media *Flashcard* dalam Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia Dini," *ABNA Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 3, No. 2, 2022, 66–71.

¹²⁰ Siti Nurfadillah, Putri Rahma Khalisa, Hilmiatul Muniroh, Ujang Jamaludin, dan Sigit Setiawan, "Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 9, No. 2, 2023, 2634–2638.

dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari pengenalan huruf hingga permainan menyusun kata, sebagian besar peserta didik tetap mengikuti arahan guru dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet mampu mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar. Pembelajaran yang diselingi permainan sederhana membuat peserta didik tetap bersemangat hingga kegiatan pembelajaran selesai.

Temuan tersebut didukung oleh penelitian Rahmawati dan Kurniawan yang menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena proses pembelajaran menjadi lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan. Peserta didik lebih mudah berkonsentrasi ketika materi disampaikan menggunakan media visual dibandingkan hanya melalui metode ceramah.¹²¹

Di sisi lain, hasil penelitian menunjukkan bahwa respons positif peserta didik tidak berarti seluruh peserta didik langsung mampu mengenali semua huruf dengan baik. Guru masih menemukan beberapa peserta didik yang memerlukan pendampingan, terutama ketika membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir sama, seperti “b” dengan “d”, “p” dengan “q”, maupun “m” dengan “n”. Meskipun demikian, peserta didik tetap menunjukkan kemauan untuk mencoba kembali setelah memperoleh arahan dari guru. Hal tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet tidak hanya meningkatkan minat belajar,

¹²¹ Rahmawati dan Kurniawan, "Pengaruh Penggunaan Media Flashcard terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 9, No. 1, 2024, 88–95.

tetapi juga membangun sikap pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Keinginan peserta didik untuk terus mencoba menunjukkan bahwa penggunaan media telah memberikan pengalaman belajar yang positif. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperbaiki jawaban tanpa memberikan tekanan ataupun hukuman ketika melakukan kesalahan. Suasana pembelajaran yang demikian membuat peserta didik merasa lebih nyaman untuk belajar dan tidak takut melakukan kekeliruan. Kondisi tersebut menjadi salah satu faktor yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif pada kelas awal sekolah dasar.

Secara keseluruhan, respons peserta didik terhadap penggunaan *flashcard* alfabet pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan huruf di kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin dapat dikategorikan baik. Hal ini terlihat dari meningkatnya perhatian, antusiasme, keaktifan, keberanian dalam menjawab pertanyaan, serta kemauan peserta didik untuk terus belajar meskipun masih mengalami kesulitan membedakan beberapa bentuk huruf. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* alfabet tidak hanya memberikan dampak terhadap aspek kognitif, tetapi juga berpengaruh terhadap aspek afektif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Pembahasan Faktor Pendukung Penggunaan *Flashcard* Alfabet pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengenalan Huruf

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *flashcard* alfabet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan huruf di kelas I SDN Pemurus

Dalam 1 Kota Banjarmasin didukung oleh beberapa faktor yang saling berkaitan, yaitu kesiapan guru dalam merancang pembelajaran, karakteristik media *flashcard* alfabet, antusiasme peserta didik, serta terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif. Keempat faktor tersebut berkontribusi terhadap kelancaran proses pembelajaran sehingga penggunaan media dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Faktor pendukung yang pertama adalah kesiapan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, guru telah mempersiapkan *flashcard* alfabet sebelum pembelajaran dimulai serta menyesuaikan penggunaannya dengan materi pengenalan huruf yang akan diajarkan. Guru juga menyusun langkah-langkah pembelajaran secara bertahap, mulai dari mengenalkan bentuk huruf, meminta peserta didik menyebutkan nama huruf, memasang huruf kapital dengan huruf kecil, hingga menyusun huruf menjadi suku kata dan kata sederhana. Perencanaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media tidak dilakukan secara spontan, melainkan telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas I.

Kesiapan guru menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Guru yang mampu memilih media sesuai tujuan pembelajaran akan lebih mudah menciptakan proses belajar yang efektif dan bermakna. Menurut Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, media pembelajaran akan memberikan hasil yang optimal apabila dirancang dan digunakan sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta

kebutuhan peserta didik.¹²² Oleh karena itu, kemampuan guru dalam merancang penggunaan *flashcard* alfabet menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran pengenalan huruf di kelas I.

Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian Rina Marlina dan Syarif Hidayat yang menjelaskan bahwa kompetensi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran berpengaruh terhadap efektivitas proses belajar di sekolah dasar. Guru yang mampu mengelola media dengan baik akan lebih mudah menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.¹²³

Faktor pendukung berikutnya adalah karakteristik *flashcard* alfabet sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, *flashcard* alfabet memiliki ukuran huruf yang cukup besar, mudah dilihat oleh seluruh peserta didik, serta dapat digunakan dalam berbagai bentuk aktivitas pembelajaran. Media tersebut tidak hanya digunakan untuk mengenalkan huruf, tetapi juga dimanfaatkan dalam kegiatan memasang huruf, menyusun suku kata, permainan kelompok, dan mencocokkan kata. Variasi penggunaan media tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Karakteristik *flashcard* alfabet yang sederhana tetapi fleksibel menjadi salah satu alasan media ini mudah diterapkan pada peserta didik kelas awal. Media dapat digunakan berulang kali tanpa memerlukan peralatan khusus, mudah dipindahkan, serta memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung

¹²² Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 63–66.

¹²³ Rina Marlina dan Syarif Hidayat, "Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar" *Jurnal Basicedu*, Vol. 7, No. 4, 2023, 3125–3133.

dengan kartu huruf. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Arief S. Sadiman yang menjelaskan bahwa media visual yang sederhana akan lebih mudah digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu menyampaikan informasi secara jelas, praktis, dan menarik perhatian peserta didik.¹²⁴

Temuan penelitian ini diperkuat oleh penelitian Dewi Sartika, Nur Azizah, dan Hendra Gunawan yang menyatakan bahwa media *flashcard* merupakan salah satu media visual yang efektif diterapkan pada peserta didik sekolah dasar karena mudah digunakan, dapat dipadukan dengan permainan edukatif, serta mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.¹²⁵

Selain guru dan media, antusiasme peserta didik juga menjadi faktor pendukung dalam penggunaan *flashcard* alfabet. Berdasarkan hasil penelitian, peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi ketika guru memperlihatkan *flashcard* alfabet. Mereka aktif mengikuti arahan guru, berpartisipasi dalam permainan, serta menunjukkan semangat ketika diminta menyusun huruf maupun memasang kartu sesuai instruksi. Antusiasme tersebut memberikan pengaruh positif terhadap jalannya pembelajaran karena peserta didik lebih mudah diarahkan untuk mengikuti setiap tahapan kegiatan.

Respons positif peserta didik menunjukkan bahwa media yang digunakan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Pada usia tersebut, peserta didik cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang

¹²⁴ Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 29–32.

¹²⁵ Dewi Sartika, Nur Azizah, dan Hendra Gunawan, "Efektivitas Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, Vol. 4, No. 1, 2024, 45–53.

melibatkan aktivitas bermain, penggunaan benda konkret, serta interaksi langsung dengan lingkungan belajar. Oleh sebab itu, penggunaan *flashcard* alfabet mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Penelitian Annisa Rahmasari dkk juga menjelaskan bahwa penggunaan *flashcard* mampu membangkitkan minat belajar peserta didik karena penyajiannya menarik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih mudah memahami materi sekaligus mempertahankan perhatian selama pembelajaran berlangsung.¹²⁶

Faktor pendukung lainnya adalah terciptanya suasana kelas yang kondusif selama penggunaan *flashcard* alfabet. Berdasarkan hasil penelitian, guru mampu mengelola kelas dengan baik sehingga kegiatan pembelajaran berjalan tertib meskipun melibatkan permainan dan aktivitas kelompok. Guru memberikan aturan yang jelas sebelum kegiatan dimulai, membimbing setiap kelompok ketika bekerja sama, serta memberikan penguatan kepada peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran. Pengelolaan kelas yang baik tersebut membuat proses penggunaan *flashcard* alfabet berlangsung secara terarah sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat dicapai.

Pengelolaan kelas yang efektif merupakan bagian penting dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Media yang baik tidak akan

¹²⁶ Annisa Rahmasari, Arda Sulis Mutiara, Devi Oktavia, Muzakki, dan Sri Hidayati, "*Penerapan Media Flashcard dalam Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia Dini*," *ABNA Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 3, No. 2, 2022, 66–71.

memberikan hasil optimal apabila guru tidak mampu menciptakan suasana belajar yang tertib dan kondusif. Sebaliknya, ketika guru mampu mengelola kelas dengan baik, penggunaan media akan semakin efektif dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan *flashcard* alfabet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan huruf tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan guru, karakteristik media, antusiasme peserta didik, serta pengelolaan kelas yang kondusif. Keempat faktor tersebut saling mendukung sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

5. Pembahasan Faktor Penghambat Penggunaan *Flashcard* Alfabet pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengenalan Huruf

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan pembelajaran menggunakan *flashcard* alfabet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan huruf di kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin telah berlangsung dengan baik. Namun demikian, selama proses pembelajaran guru masih menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas penggunaan media. Kendala tersebut berasal dari karakteristik peserta didik, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kemampuan peserta didik yang beragam dalam mengenali huruf. Meskipun hambatan tersebut tidak menghalangi pelaksanaan pembelajaran, guru tetap perlu melakukan berbagai upaya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu faktor penghambat yang ditemukan dalam penelitian ini adalah perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengenali huruf. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, tidak semua peserta didik memiliki kemampuan awal yang sama. Sebagian peserta didik telah mampu mengenali sebagian besar huruf alfabet, sedangkan beberapa peserta didik lainnya masih mengalami kesulitan membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama, seperti “b” dengan “d”, “p” dengan “q”, maupun “m” dengan “n”. Perbedaan kemampuan tersebut menyebabkan guru harus memberikan pendampingan yang berbeda kepada setiap peserta didik sesuai dengan tingkat pemahamannya.

Keberagaman kemampuan awal merupakan kondisi yang umum dijumpai pada peserta didik kelas awal sekolah dasar. Setiap peserta didik memiliki pengalaman belajar yang berbeda sebelum memasuki pendidikan dasar sehingga kemampuan mengenal huruf juga tidak sama. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memberikan layanan pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan masing-masing peserta didik agar tidak terjadi kesenjangan dalam proses belajar. Menurut teori pembelajaran berdiferensiasi, guru perlu menyesuaikan strategi, media, maupun bentuk pendampingan dengan kesiapan belajar peserta didik sehingga setiap anak memperoleh kesempatan yang sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹²⁷

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Novianti dan Suryana yang menyatakan bahwa salah satu kendala dalam pembelajaran pengenalan huruf

¹²⁷ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), 54–58.

adalah adanya perbedaan kesiapan belajar peserta didik. Guru perlu memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan agar mereka tidak tertinggal dibandingkan dengan teman-temannya.¹²⁸

Faktor penghambat berikutnya adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *flashcard* alfabet memerlukan waktu yang cukup panjang karena pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui penjelasan guru, tetapi juga melibatkan berbagai aktivitas, seperti mengenalkan huruf, memasang kartu, menyusun suku kata, berdiskusi dalam kelompok, hingga permainan edukatif. Setiap kegiatan membutuhkan waktu tersendiri agar seluruh peserta didik memperoleh kesempatan untuk menggunakan media secara langsung.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif memerlukan pengelolaan waktu yang baik. Guru harus mampu menyesuaikan alokasi waktu pada setiap tahapan pembelajaran agar seluruh kegiatan dapat terlaksana tanpa mengurangi pencapaian tujuan pembelajaran. Apabila pengelolaan waktu kurang optimal, terdapat kemungkinan beberapa kegiatan tidak dapat dilaksanakan secara maksimal sehingga pengalaman belajar peserta didik menjadi kurang utuh.

Pendapat tersebut didukung oleh Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria yang menjelaskan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merencanakan waktu,

¹²⁸ Novianti dan Suryana, "Analisis Kesulitan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Pendidikan Dasar," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 3, 2023, 3521–3530.

mengelola kelas, serta menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran.¹²⁹ Dengan demikian, pengelolaan waktu menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan ketika guru menggunakan *flashcard* alfabet dalam pembelajaran.

Selain keterbatasan waktu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa konsentrasi peserta didik kelas I belum dapat dipertahankan dalam waktu yang lama. Pada usia sekolah dasar awal, peserta didik masih mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar sehingga guru perlu memberikan variasi aktivitas agar perhatian mereka tetap terarah pada materi pembelajaran. Dalam beberapa kesempatan, terdapat peserta didik yang lebih tertarik berbicara dengan teman atau memainkan *flashcard* di luar instruksi guru. Kondisi tersebut menyebabkan guru perlu memberikan arahan kembali agar peserta didik dapat fokus mengikuti kegiatan pembelajaran.

Karakteristik tersebut sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas awal yang masih berada pada tahap transisi dari dunia bermain menuju pembelajaran formal. Oleh karena itu, penggunaan *flashcard* alfabet perlu dipadukan dengan berbagai variasi metode dan permainan edukatif agar perhatian peserta didik tetap terjaga. Guru tidak cukup hanya menggunakan media yang menarik, tetapi juga harus mampu menciptakan aktivitas pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Siti Nurfadillah dkk yang menjelaskan bahwa penggunaan media *flashcard* akan memberikan hasil yang

¹²⁹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 98–101.

lebih efektif apabila guru mampu mengombinasikannya dengan metode pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Variasi aktivitas belajar membantu mempertahankan perhatian peserta didik serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.¹³⁰

Meskipun terdapat beberapa kendala, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru berupaya mengatasinya melalui berbagai strategi. Guru memberikan pendampingan secara individual kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan, mengulang kembali materi yang belum dipahami, memberikan contoh secara langsung menggunakan *flashcard* alfabet, serta memberikan motivasi agar peserta didik tidak mudah menyerah ketika melakukan kesalahan. Selain itu, guru juga mengatur pembelajaran melalui kegiatan kelompok sehingga peserta didik dapat saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Upaya yang dilakukan guru menunjukkan bahwa hambatan dalam penggunaan *flashcard* alfabet tidak menjadi penghalang utama dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, hambatan tersebut dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Sikap reflektif guru tersebut menunjukkan adanya komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik.

¹³⁰ Siti Nurfadillah, Putri Rahma Khalisa, Hilmiatul Muniroh, Ujang Jamaludin, dan Sigit Setiawan, "Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah", *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 9, No. 2, 2023, 2635–2639.

Secara keseluruhan, faktor penghambat penggunaan *flashcard* alfabet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan huruf di kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin berasal dari perbedaan kemampuan awal peserta didik, keterbatasan waktu pembelajaran, serta karakteristik peserta didik yang masih memerlukan perhatian dan pendampingan secara berkelanjutan. Namun, berbagai hambatan tersebut dapat diminimalkan melalui kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran, memberikan bimbingan sesuai kebutuhan peserta didik, serta memanfaatkan *flashcard* alfabet secara fleksibel sesuai dengan kondisi kelas. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* alfabet tetap dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran pengenalan huruf secara efektif.