

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan *flashcard* alfabet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan huruf di kelas I SDN Pemurus Dalam 1 Kota Banjarmasin, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* alfabet dilaksanakan melalui lima kegiatan, yaitu *display flashcard*, memasang *flashcard*, menyebutkan huruf dengan kata, menggabungkan huruf menjadi suku kata secara berkelompok, serta lomba memasang *flashcard* dengan kata. Pelaksanaan kegiatan tersebut berlangsung secara bertahap dengan melibatkan siswa secara aktif sehingga pembelajaran pengenalan huruf menjadi lebih interaktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal bentuk serta nama huruf melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Aktivitas guru selama pembelajaran ditunjukkan melalui perannya dalam menyiapkan media, memberikan arahan, membimbing, memotivasi, dan memberikan penguatan kepada siswa. Sementara itu, siswa menunjukkan keterlibatan yang baik dengan mengikuti setiap kegiatan pembelajaran menggunakan *flashcard* alfabet. Penggunaan media tersebut memperoleh respon positif dari siswa yang terlihat dari antusiasme, keaktifan, serta semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran pengenalan huruf.

Faktor-faktor yang mendukung penggunaan *flashcard* alfabet meliputi media yang mudah digunakan, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran,

dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Adapun faktor-faktor yang menghambat meliputi perbedaan kemampuan siswa dalam mengenal huruf, masih adanya siswa yang memerlukan bimbingan lebih lanjut, karakteristik siswa yang mudah kehilangan fokus, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Meskipun demikian, berbagai hambatan tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru dan pengelolaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru, diharapkan penggunaan *flashcard* alfabet dapat terus diterapkan dan dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pengenalan huruf. Guru juga diharapkan dapat memadukan penggunaan *flashcard* dengan berbagai metode atau permainan edukatif agar pembelajaran semakin menarik, menyenangkan, serta mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan setiap peserta didik.

2. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penyediaan media pembelajaran yang bervariasi, termasuk *flashcard* alfabet, sehingga proses pembelajaran di kelas I dapat berlangsung lebih efektif dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian mengenai penggunaan *flashcard* alfabet pada materi atau jenjang yang berbeda, sehingga dapat memberikan gambaran yang

lebih luas mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.