

## Studi Literatur tentang Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* sebagai Upaya Meningkatkan Minat dan Kemampuan Literasi Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar

Wing Kaukab Zamrud Permata Sari Indah\*, Haryadi, Bernadus Wahyudi Joko Santoso  
Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

\*Corresponding Author: [wingkaukab85@students.unnes.ac.id](mailto:wingkaukab85@students.unnes.ac.id)  
Dikirim: 18-05-2026; Direvisi: 24-06-2026; Diterima: 26-06-2026

**Abstrak:** Kemampuan literasi siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, masih menjadi tantangan yang perlu mendapat perhatian karena berpengaruh terhadap keberhasilan belajar pada jenjang berikutnya. Rendahnya minat baca serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa menjadi salah satu faktor yang menghambat peningkatan kemampuan literasi di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa kelas rendah di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh dari berbagai artikel ilmiah yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020–2025 melalui database Google Scholar, ERIC, DOAJ, dan Garuda. Proses analisis dilakukan melalui tahap identifikasi, seleksi, evaluasi, dan sintesis data dari empat artikel yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap pembelajaran literasi. *Flashcard* terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian visual yang menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan *flashcard* juga efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, memperkaya kosakata, serta meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri siswa dalam berbahasa. Data empiris dari berbagai penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, baik dari segi nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar setelah penerapan media ini. Dalam pembahasan ditemukan bahwa keberhasilan penggunaan *flashcard* dipengaruhi oleh desain media yang menarik, kesesuaian dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa, serta peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Meskipun demikian, diperlukan kreativitas guru dalam mengembangkan variasi penggunaan agar pembelajaran tidak monoton. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* efektif dan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa kelas rendah sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Flashcard; Literasi; Media Pembelajaran; Minat; Sekolah dasar.

**Abstract:** The literacy skills of elementary school students, particularly in the lower grades, remain a challenge that requires attention because it impacts their success in learning at the next level. Low interest in reading and limited use of engaging learning media that are appropriate to students' developmental characteristics are among the factors hindering literacy development in elementary schools. This study aimed to analyze the effectiveness of using *flashcard* learning media in improving the interest and literacy skills of lower-grade elementary school students. The study employed a Systematic Literature Review (SLR) method with a qualitative approach. The data were obtained from various scientific articles published between 2020 and 2025 through databases such as Google Scholar, ERIC, DOAJ, and Garuda. The analysis process was conducted through the stages of identification, selection, evaluation, and synthesis of data from four relevant articles. The results of the review indicated that the use of *flashcards* consistently had a positive impact on literacy learning. *Flashcards* were proven to increase students' learning interest through visually

appealing and interactive presentations. In addition, the use of *flashcards* was effective in improving early reading skills, enriching vocabulary, and enhancing students' activeness and confidence in language use. Empirical data from various studies showed an improvement in learning outcomes, both in terms of average scores and the percentage of learning mastery after the implementation of this media. The discussion revealed that the success of using *flashcards* was influenced by the attractiveness of the media design, its suitability with students' cognitive development characteristics, and the teacher's role as a learning facilitator. However, teachers' creativity was still required to develop variations in usage to avoid monotonous learning. Therefore, it was concluded that flashcard learning media was effective and appropriate to be used as an alternative medium in improving the interest and literacy skills of lower-grade elementary school students.

**Keywords:** Flashcards; Literacy; Learning Media; Interest; Elementary School.

## PENDAHULUAN

Kemampuan literasi merupakan salah satu keterampilan fundamental yang wajib dimiliki oleh setiap individu, terutama sejak usia dini. Literasi tidak sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi, mengolah pesan, menyampaikan ide secara lisan maupun tulisan, serta berpikir kritis dan logis melalui bahasa. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), kemampuan literasi berperan sangat penting sebagai fondasi bagi keberhasilan belajar di jenjang pendidikan selanjutnya. Anak yang memiliki kemampuan literasi yang baik akan lebih mudah memahami mata pelajaran lain seperti Matematika, IPA, dan IPS. Sebaliknya, keterbatasan dalam literasi dasar dapat menjadi penghambat serius dalam proses pembelajaran di kelas (Ifrida et al. 2023).

Data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2023 mengungkapkan bahwa lebih dari 40% siswa kelas rendah belum mencapai standar minimal kemampuan membaca awal. Mereka belum mampu mengenal huruf dengan tepat, membaca suku kata secara lancar, memahami isi bacaan sederhana, maupun menuliskan kalimat sesuai struktur Bahasa Indonesia yang benar. Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum nasional dengan realita yang terjadi di sekolah dasar, terutama dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada tahap awal (Wahyuni, Nugrahanta, and Prasetya 2024).

Salah satu penyebab utama rendahnya literasi adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang variatif dan minimnya waktu untuk mengeksplorasi bahasa secara kreatif juga turut menjadi penghambat dalam pengembangan literasi. Menurut (Mariamah, Putrayasa, and Sudiana 2022) pendekatan inovatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, terutama dalam penguasaan kemampuan membaca permulaan. Pentingnya memilih media pembelajaran yang menarik, tepat, dan baik dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar (Febrita and Ulfah 2019). Media pembelajaran seperti itu mungkin merupakan game edukasi yang sangat disukai oleh anak di era saat ini.

Penggunaan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan dalam pembelajaran meliputi alat yang secara fisik dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Serta media berguna dalam memberikan variasi dalam pembelajaran agar mengurangi kebosanan sekaligus meningkatkan perhatian peserta didik, lalu



penerapan media memperjelas penyampaian pesan yang mengandung informasi, menumbuhkan minat belajar pada peserta didik yang semula ada keterbatasan ruang, waktu dan indera. Gambar-gambar yang digunakan pada *flashcard* merupakan pesan yang dirangkai dan penyajiannya dengan keterangan pada setiap sisi kartu lainnya dari gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

*Flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk gambar yang dalam pembelajaran kosakata dan mengakibatkan meningkatnya kosa kata siswanya yang merupakan penelitian (Hussaini et al. 2016). Kosa kata berkaitan dengan kebahasaan dan keterampilan berbicara, *flashcard* yang berbentuk kartu juga terasa lebih luwes digunakan karena ukurannya yang pas untuk anak sekolah dasar dengan gambar sesuai dengan materi yang dibahas tentunya. Riset lainnya berkenaan dengan penerapan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran oleh (Putri 2020). Hasil penelitian menunjukkan, peningkatan pada minat dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Dari penelitian tersebut, memberikan hasil peningkatan pada kemampuan literasi dengan penerapan media pembelajaran *flashcard*. Ditinjau pula dengan kelebihan *flashcards* yang memperkuat perbehandaraan kata, mencolok, dapat digunakan untuk beberapa tingkatan usia.

Berdasarkan hasil pemaparan pada pendahuluan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* merupakan jenis media pembelajaran yang sangat cocok dan layak diterapkan dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menunjang minat dan kemampuan literasi siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Prosedur SLR mengacu pada tahapan yang dikemukakan oleh (Kitchenham, Madeyski, and Brereton 2020), yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian yaitu: (1) bagaimana efektivitas media *flashcard* dalam meningkatkan minat belajar siswa, dan (2) bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan literasi siswa kelas rendah SD. Selanjutnya ditentukan kriteria inklusi dan eksklusi artikel. Kriteria inklusi meliputi artikel yang diterbitkan tahun 2020–2025, penelitian terkait penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran literasi, serta subjek penelitian siswa sekolah dasar. Kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak relevan, tidak tersedia secara lengkap, atau tidak menggunakan metode ilmiah.

Pada tahap pelaksanaan, pencarian artikel dilakukan melalui database Google Scholar, ERIC, DOAJ, dan Garuda dengan kata kunci “*flashcard*”, “literasi siswa SD”, dan “media pembelajaran”. Dari hasil pencarian diperoleh sejumlah artikel yang kemudian diseleksi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Proses seleksi dilakukan melalui tahap identifikasi, screening, eligibility, dan inclusion.

Tahap analisis data dilakukan dengan teknik analisis isi (content analysis). Peneliti mengkaji setiap artikel untuk menemukan pola, tema, dan temuan utama terkait penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian disintesis secara deskriptif untuk menghasilkan kesimpulan yang komprehensif.



Tujuan penelitian ini adalah menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran *flashcard* yang nantinya akan digunakan untuk mempermudah dalam meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa pada kelas rendah di sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses pencarian dan seleksi banyak studi, dipilih sembilan studi yang relevan dan diidentifikasi mengenai penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, studi-studi ini secara konsisten menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam meningkatkan minat dan keaktifan siswa dan kemampuan literasi.

**Tabel 1.** Analisis Data

| Penulis  | Judul penelitian  | Metodologi   |
|--|---|--|
| (Desfrida, Fahrurrozi, and Wardhani 2023)                      | Pengembangan Media E-Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indoensia Kelas I Sekolah dasar  | Metode Research and Development (RnD) dengan memanfaatkan model pendekatan 4D dan menggunakan uji validitas yang terdiri dua uji validitas |
| (Febiani Musyadad, Supriatna, and Gosiah 2020)                 | Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN Kertamukti         | Penelitian Tindakan Kelas (PTK)  |
| (Parawansa, Haryanto, and Mulyani 2022)                        | Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Klesman                                | Penelitian Lapangan, Penelitian Kuantitatif, Penelitian eksperimen   |
| (Cahyanti, William, and Nurmalasari 2023)                      | Pengembangan Media Pembelajaran E-Flascard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar                           | penelitian dan pengembangan (reaserch and development) dengan jenis model pengembangan ADDIE   |
| (Hasna Raisa Fitri, Muh Ngali Zainal Makmun, and Fadilah 2024) | Pengembangan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indoensia Kelas I MINU Tri Bhakti At-Taqwa             | Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D)   |
| (Maziyah and Zumrotun 2024)                                    | Pengauh Media Flascard Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Di SDN 3 Karangaji  | metode kuantitatif dengan menggunakan jenis eksperimen One Group Pretest and Posttest Design   |
| (Marsifa and Gunansyah 2025)                                   | Pengembangan Media Flascard “Keroket” Berbasis augmented Reality Materi Kearifan Lokal untuk Meningkatkan kemampuan Literasi Budaya siswa Sekolah Dasar | Research and Development dengan model ADDIE.   |
| (Destrinelli et al. 2025)                                      | Implementasi Media Flascard berbasis Quizlet Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas III SD  | Penelitian Tindakan Kelas (PTK)  |
| (Efendi et al. 2026)   | Mekanisme Penggunaan Media Flashcard terhadap kemampuan Membaca Permulaan   | Penelitian Tindakan Kelas (PTK)  |



Media pembelajaran *flashcard* secara signifikan meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa kelas rendah di sekolah dasar dari analisis terhadap 4 sumber jurnal terbaru. Penelitian oleh (Desfrida, Fahrurrozi, and Wardhani 2023) “Pengembangan Media E-Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sekolah dasar” hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berupa E-Flashcard atau kartu kata berbasis elektronik mendapat skor 92,9 % dengan kategori "sangat baik". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil produk dari pengembangan E-Flashcard tersebut layak dan dapat menjadi media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa Kelas I Sekolah Dasar (SD) yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca permulaan dan dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan.

Dilanjutkan oleh penelitian (Desfrida, Fahrurrozi, and Wardhani 2023) “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca siswa Dengan Menggunakan Media Flashcard Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN Kertamukti” hasil penelitian mengenai peningkatan hasil kemampuan membaca melalui media flash card pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pada siswa kelas III SDN Kertamukti I Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang, Maka dapat ditarik kesimpulan Aktifitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menerapkan media *flashcard* dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa, siswa sangat termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran serta tumbuh keberanian dan rasa percaya diri dalam berkomunikasi, mengungkapkan ide dan hasil belajar kemampuan membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Kertamukti I mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media *flashcard*. hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil evaluasi belajar, presentase ketuntasan belajar, dan nilai rata-rata diskusi. Nilai rata-rata evaluasi belajar Pra Siklus mencapai 50,76, pada siklus I mencapai 70,96 dan siklus II mencapai 81,50. Sedangkan presentase ketuntasan belajar pada pra siklus adalah 38%, siklus I mencapai 61% dan siklus II mencapai 82%.

Dilanjutkan oleh penelitian (Parawansa, Haryanto, and Mulyani 2022) “Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Klesman” Hasil penelitian adanya perbedaan setelah menggunakan media *flashcard* dapat diperkuat dengan beberapa penelitian sebelumnya yakni Dhea Febriana Anggraini (2019), Budi Rahman (2013). Hasil kesimpulan dari beberapa penelitian tersebut membuktikan bahwa adanya perbedaan serta peningkatan membaca siswa setelah menerapkan media *Flashcard*. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan  $H_a$  diterima, ditunjukkan dari perolehan thitung  $11,184 >$  tabel 2,030 dengan tarif signifikansi 5%. Dari hasil penyelidikan ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode media *Flashcard* di MI Ma'arif Klesman menunjukkan hasil yang efektif.

Penelitian Oleh (Cahyanti, William, and Nurmalasari 2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar dari hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan uji beda diperoleh nilai sig. (2-tailed) pre-test dan post-test sebesar 0,00. Sedangkan hasil uji keefektifan n gain, diperoleh nilai mean n-gain sebesar 75,68 atau  $> 75$ . Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran E-Flashcard sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Hasil Pengembangan E-Flashcard ini dapat



dijadikan guru sebagai alat bantu membaca permulaan bagi siswa kelas 1 sekolah dasar.

Selanjutnya penelitian dari (Hasna Raisa Fitri, Muh Ngali Zainal Makmun, and Fadilah 2024) “Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I MINU Tri Bhakti At-Taqwa” penelitian ini menunjukkan media *flashcard* merupakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut materi dapat tersampaikan dengan baik, lebih aktif dan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Hasil validasi oleh ahli materi dengan skor 39 dan diperoleh persentase 78,0% termasuk kriteria yang cukup valid, namun masih memerlukan revisi. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media adalah dengan skor 48 dan diperoleh persentase sebesar 96,0% termasuk dalam kriteria sangat valid. Hasil peningkatan kognitif anak menjadi meningkat, hal tersebut dapat dilihat melalui hasil observasi kognitif anak dengan nilai persentase 83,1%, dengan demikian kognitif anak menunjukkan bahwa siswa menjadi sangat aktif.

Penelitian oleh (Maziyah and Zumrotun 2024) dengan judul Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Di SDN 3 Karangaji, Penelitian ini menunjukkan hasil yaitu nilai yang diperoleh siswa dalam pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata pretest mendapatkan nilai sebesar 27 dan pada posttest mendapatkan rata-rata nilai sebesar 62. Selain siswa sudah memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang baik, siswa juga terlihat menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. guru juga dapat menghemat waktu ketika menyampaikan materi pelajaran karena siswa menjadi lebih mudah paham. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa.

Dilanjutkan penelitian oleh (Marsifa and Gunansyah 2025) “ dengan judul Pengembangan Media *Flashcard* “Keroket” Berbasis augmented Reality Materi Kearifan Lokal untuk Meningkatkan kemampuan Literasi Budaya siswa Sekolah Dasar, Hasil dari implementasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa media *Flashcard* “KEROKET” berbasis Augmented Reality dapat menunjang keterlibatan siswa, sehingga dapat mengakomodasi peningkatan kemampuan literasi budaya siswa berkaitan dengan pengetahuan seputar ragam kearifan lokal daerahnya, yakni Magetan.

Penelitian oleh (Destrinelli et al. 2025) dengan judul Implementasi Media *Flashcard* berbasis Quizlet untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas III SD, dari hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek “menemukan informasi” dari 69% menjadi 88%, “memahami isi bacaan” dari 65% menjadi 85%, dan “evaluasi bacaan” dari 62% menjadi 77%. Rata-rata nilai literasi meningkat dari 67% (pretest) menjadi 83% (post-test), sementara partisipasi aktif siswa mencapai 85%. Temuan ini mengindikasikan bahwa Quizlet efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara simultan. Interpretasi hasil menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis visual dan audio mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sesuai gaya belajar siswa, serta mendukung pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini merekomendasikan integrasi media Quizlet secara lebih luas dalam kurikulum Bahasa Indonesia di tingkat dasar sebagai inovasi pembelajaran yang aplikatif dan berdampak positif.



Selanjutnya penelitian oleh (Efendi et al. 2026) dengan judul Mekanisme Penggunaan Media *Flashcard* terhadap kemampuan Membaca Permulaan, berdasarkan penelitian terlihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media flash card. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I dan II. Pada kondisi awal (pra tindakan), kemampuan membaca permulaan siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal, dari 20 siswa hanya 5 siswa (25%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 15 siswa (75%) belum tuntas. Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 20 siswa, 17 siswa (85%) sudah mencapai KKM, sedangkan hanya 3 siswa (15%) yang belum tuntas. Persentase ketuntasan ini telah melampaui target ketuntasan klasikal 80%. Observasi aktivitas juga menunjukkan peningkatan yang sangat baik, baik pada siswa maupun guru, dengan persentase 92,85% untuk keduanya. Peningkatan kemampuan membaca permulaan dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II membuktikan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Penggunaan media pembelajaran *Flashcard* terbukti memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa kelas rendah pada sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi siswa, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar, selain itu media *flashcard* dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga dapat meningkatkan perbendaharaan kata siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap berbagai penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa kelas rendah di sekolah dasar. Media *flashcard* mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa *flashcard* berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, seperti pengenalan huruf, suku kata, dan kata sederhana. Selain itu, penggunaan *flashcard* juga terbukti dapat memperkaya kosakata siswa, meningkatkan pemahaman terhadap makna kata, serta melatih keterampilan berbahasa baik secara lisan maupun tulisan.

Dari sisi afektif, media *flashcard* mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih berani dalam membaca, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa *flashcard* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik siswa. Keberhasilan penggunaan media *flashcard* sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator yang kreatif dan inovatif dalam merancang serta mengimplementasikan pembelajaran. Variasi penggunaan *flashcard*, baik dalam bentuk permainan maupun kegiatan interaktif lainnya, menjadi faktor penting dalam menjaga efektivitas pembelajaran, dengan demikian media pembelajaran *flashcard* layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia



di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, dalam upaya meningkatkan kualitas literasi siswa secara menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alkhasanah, Nuraini, Yusrika Firda Isnaini, Lastiadi Muhtadin, Prapti Octavia Ningsih, and Ahmad Fatoni. 2023. "Analysis of Difficulties in Learning to Beginning Reading for Grade 2 Elementary School Students." (1).
- Anggraeni vivi, yulsyofriend, yeni indra. 2019. "PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MEMBACA: Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif." *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2): 73.
- Cahyanti, Nadila Resti, Nanda William, and Wahyu Nurmalasari. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6(4): 2170–82. doi:10.31949/jee.v6i4.6160.
- Desfrida, Anna, Fahrurrozi Fahrurrozi, and Prayuningtyas Angger Wardhani. 2023. "Pengembangan Media E-Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sekolah Dasar." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 8(2): 187. doi:10.30998/sap.v8i2.18160.
- Destrinelli, Destrinelli, Risdalina Risdalina, Sandrina Dwi Melany, Rizki Eka. S, and Latifa Ruliandari. 2025. "IMPLEMENTASI MEDIA FLASHCARD BERBASIS QUIZLET UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS SISWA KELAS III SD." *Al-Irsyad: Journal of Education Science* 4(2 SE-Artikel): 226–35. doi:10.58917/aijes.v4i2.215.
- Efendi, Rinja, Mayang Sari Nasution, Maya Sari, Ariana Diyah, and Anesti Putri. 2026. "Mekanisme Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan." *Journal of Education Research* 0738(1): 21–32.
- Fahira Arsyaf, Herlina Usman, Maryam Aunurrahim, and Sri Yulianingsih. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Berbasis Website Untuk Pembelajaran IPA SD." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 2(3): 349–57. doi:10.55606/jurdikbud.v2i3.756.
- Febiani Musyadad, Vina, Asep Supriatna, and Nina Gosiah. 2020. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti." *Jurnal Tahsinia* 2(1): 85–96. doi:10.57171/jt.v2i1.279.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. 2019. "Peranan MedFebrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Prosiding DPNPM Unindra 2019, 0812(2019), 181–188. Ia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Prosiding DPNPM Unindra 2019* 0812(2019): 181–88.
- Hasna Raisa Fitri, Muh Ngali Zainal Makmun, and Lutfi Fadilah. 2024. "Pengembangan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Minu Tri Bhakti At-Taqwa."



*Berkala Ilmiah Pendidikan* 4(1 SE-Articles): 164–72.  
doi:10.51214/bip.v4i1.895.

- Hussaini, Iliyasu, Lee Ming Foong, Dikko Suleiman, Abba Aji Abubakar, and Corresponding Author. 2016. “Improving Nigerian and Malaysian Primary School Students Vocabulary Skills Using Flash Cards.” *International Journal of Research & Review* ([www.gkpublication.in](http://www.gkpublication.in)) 3(7): 20. [www.ijrrjournal.com](http://www.ijrrjournal.com).
- Ifrida, Farhana, Miftakhul Huda, Harun Joko Prayitno, Eko Purnomo, and Sujalwo Sujalwo. 2023. “Pengembangan Dan Peningkatan Program Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*: 1–12. doi:10.56972/jikm.v3i1.94.
- Kitchenham, Barbara, Lech Madeyski, and Pearl Brereton. 2020. “Meta-Analysis for Families of Experiments in Software Engineering: A Systematic Review and Reproducibility and Validity Assessment.” *Empirical Software Engineering* 25(1): 353–401. doi:10.1007/s10664-019-09747-0.
- Mariamah, Mariamah, Ida Bagus Putrayasa Bagus Putrayasa, and Nyoman Suidiana. 2022. “Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(1): 733–39. doi:10.36312/jime.v8i1.2797.
- Marsifa, Fitriya, and Ganes Gunansyah. 2025. “Pengembangan Media Flashcard ‘Keroket’ Berbasis Augmented Reality Materi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 13(6): 1696–1710. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/70245>.
- Maziyah, Hilda Nur, and Erna Zumrotun. 2024. “Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Di Sdn 3 Karangaji.” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5(1): 157–64. doi:10.51494/jpdf.v5i1.1401.
- Mulyati, Yeti. “Hakikat Kemampuan Berbahasa.” : 1–34.
- Munthe, Ashiong P, and Jesica Vitasari Sitinjak. 2020. “Tantangan Atau Kendala Menerapkan Flash Card Pada Pembelajaran.” : 210–28.
- Neni Putri, Oma Aprida, Jumira Warlizasusi, Abdul Sahib, Destriani Destriani. 2024. “Scidac Plus Scidac Plus.” *Berkala Ilmiah Pendidikan* 4(1): 132–43.
- Nurjanah, Tia Anisa, Yeti Sumiyati, and Info Artikel. 2023. “PENGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN Proses Belajar Mengajar Atau Proses Pembelajaran Merupakan Suatu Kegiatan Melaksanakan Kurikulum Suatu Lembaga Pendidikan , Agar Dapat Memengaruhi Para Siswa Menca.” II(1): 18–24.
- Parawansa, Khofifah Indah, Sri Haryanto, and Pamungkas Stiya Mulyani. 2022. “Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman.” *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan* 2(2): 72–78. doi:10.25008/jitp.v2i2.18.



- Pranowo, Galih. 2021. "Pengembangan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran." *Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 6: 129–39.
- Purnama Sari, Betty, and Dara Fitrah Dwi. 2022. "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 101884 Limau Manis." *Continuous Education: Journal of Science and Research* 3(2): 10–21. doi:10.51178/ce.v3i2.783.
- Putri, Khoirani Lutfiana. 2020. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Pembelajaran Flash Card Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas V SD N Gumpang 3." *Didaktika Dwija Indria* 8(4): 24–29. doi:10.20961/ddi.v8i04.39825.
- Rahma, Mitra, and Febrina Dafit. 2021. "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 13(2): 397–410. doi:10.37680/qalamuna.v13i2.979.
- Rahman, Budi, and Haryanto Haryanto. 2014. "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2." *Jurnal Prima Edukasia* 2(2): 127. doi:10.21831/jpe.v2i2.2650.
- Saputra, Joko, and Sivina Noviyanti. 2022. "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar* 1(1): 11–33. doi:10.22437/jtpd.v1i1.19615.
- Sumbawati, Yuyun, Muhammad Tahir, and Sudirman Sudirman. 2022. "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 1 Penujak Tahun Ajaran 2021/2022." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(3c): 1817–22. doi:10.29303/jipp.v7i3c.846.
- Susantini, Ni Luh Putu, and Maria Goreti Rini Kristiantari. 2021. "Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9(3): 439. doi:10.23887/paud.v9i3.37606.
- Wahyuni, Maria Eni, Gregorius Ari Nugrahanta, and Andreas Erwin Prasetya. 2024. "ANALISIS AWAL KEMAMPUAN LITERASI SISWA SD KELAS RENDAH." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 11(2 SE-Articles): 333–43. doi:10.38048/jipcb.v11i2.2460.
- Witri, Dina, Heri Hadi Saputra, and Aisa Nikmah Rahmatih. 2022. "Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II Di SD Negeri 1 Wanasaba Daya." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(4): 2181–89. doi:10.29303/jipp.v7i4.929.
- yani, merlinda,ayu s, Nisa khairun, setiawan heri. 2021. "Arosyidah,+394-Article+Text-1437-1-6-20211226." *Primary Education Journal* 2(2): 136–46.

