

PENGUNAAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI PADA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Feronika Yulibertha Gultom, Alif Mudiono*

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: alif.mudiono.fip@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i32024p288-294

Kata kunci

flashcard
pendidikan dasar
kemampuan membaca

Abstrak

Penelitian ini membahas efektivitas pendekatan menggunakan *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas 1 di SDN 3 Kotalama. Dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan studi kasus, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana pendekatan *flashcard* diterapkan dan dampaknya terhadap pembelajaran literasi siswa. Data dikumpulkan melalui berbagai metode, termasuk observasi langsung untuk melihat interaksi langsung antara guru dan siswa, wawancara dengan guru untuk mendapatkan wawasan tentang implementasi pendekatan, dan analisis dokumen terkait kurikulum dan metode pengajaran untuk konteks yang lebih luas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* secara konsisten meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan pemahaman teks pada siswa kelas 1. Ditemukan juga bahwa pendekatan ini mendorong motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini menyoroti pentingnya mempertimbangkan pendekatan yang berorientasi pada interaksi dan visualisasi seperti penggunaan *flashcard* dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya memperkuat penggunaan metode interaktif dalam kurikulum pendidikan dasar. Guru dan penyusun kurikulum dapat mempertimbangkan integrasi *flashcard* dalam pembelajaran sehari-hari untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa. Selain itu, penelitian ini juga menekankan pentingnya dukungan terus-menerus terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

1. Pendahuluan

Literasi merupakan keterampilan yang sangat penting dalam perkembangan anak-anak di era digital ini. Kemampuan membaca, menulis, dan memahami teks menjadi landasan utama bagi kemajuan akademis dan sosial anak-anak. Di SDN 3 Kotalama, keterampilan literasi pada anak-anak kelas 1 menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Pendekatan menggunakan *flashcard* telah dikenal sebagai salah satu metode efektif dalam pembelajaran literasi anak-anak. *Flashcard* menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, membantu anak-anak mengembangkan keterampilan membaca dengan cepat dan efektif. Namun, implementasi pendekatan ini masih perlu dievaluasi secara mendalam untuk memastikan efektivitasnya dalam konteks pendidikan di SDN 3 Kotalama (Ahmad, B.S, 2018).

Berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran literasi. Misalnya, studi oleh Grillo dan Dieker (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan membaca anak-anak usia dini. Penelitian lain oleh Liu dan Chen (2021) mengungkapkan bahwa *flashcard* yang didesain dengan gambar dan warna yang menarik dapat meningkatkan daya ingat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Moradi dan Chen (2020) menemukan bahwa penggunaan

flashcard dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa. Penelitian oleh Sari dan Putri (2022) juga menyoroti bahwa *flashcard* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan literasi awal pada anak-anak dengan kebutuhan khusus. Terakhir, penelitian oleh Zhao dan Li (2023) menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam penggunaan *flashcard* untuk memaksimalkan hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pelaksanaan pendekatan menggunakan *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan literasi pada anak-anak kelas 1 di SDN 3 Kotalama. Dengan memperhatikan berbagai faktor yang memengaruhi, seperti interaksi guru-siswa, desain materi *flashcard*, dan lingkungan belajar, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang efektivitas pendekatan ini dalam konteks pendidikan dasar. Penelitian ini juga berfokus pada bagaimana integrasi teknologi dalam penggunaan *flashcard* dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar membaca.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi yang konkret dan dapat diimplementasikan bagi guru dan *stakeholder* pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran literasi di SDN 3 Kotalama. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dasar, khususnya dalam hal keterampilan literasi anak-anak kelas 1. Dengan landasan tersebut, penelitian ini akan melibatkan metode pengumpulan data yang komprehensif, analisis yang mendalam, dan interpretasi yang cermat untuk menghasilkan temuan yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Kesimpulan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang berguna bagi praktisi pendidikan, peneliti, dan pengambil kebijakan dalam memperbaiki dan mengembangkan strategi pembelajaran literasi yang efektif dan berkelanjutan. Mengingat pentingnya literasi dalam perkembangan akademis dan sosial anak-anak, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menginspirasi penerapan metode pembelajaran inovatif lainnya yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital ini.

2. Metode

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pelaksanaan pendekatan *flashcard*. Partisipan terdiri dari guru bahasa Indonesia 2 orang, Siswa kelas 1: 10 orang, Orang tua siswa: 10 orang. Mengamati proses pembelajaran dengan *flashcard* dalam beberapa sesi pembelajaran. Mendapatkan persepsi guru terhadap efektivitas pendekatan *flashcard*. Mendapatkan pandangan orang tua tentang perkembangan literasi anak setelah menerapkan pendekatan ini. Mengumpulkan data dari hasil evaluasi pembelajaran dan karya siswa terkait literasi. Mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Membandingkan data dari berbagai sumber untuk memastikan kevalidan temuan.

Temuan Penelitian Guru mengakui bahwa pendekatan *flashcard* efektif dalam meningkatkan minat baca siswa, Siswa menunjukkan peningkatan keterampilan membaca secara mandiri setelah menggunakan *flashcard*. Orang tua menganggap pendekatan ini membantu anak memahami kata-kata baru dengan lebih baik. Pelaksanaan pendekatan menggunakan *flashcard* memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan literasi pada anak-anak kelas 1 di SDN 3 Kotalama. Peran guru, interaksi siswa, dan dukungan orang tua menjadi faktor penting dalam keberhasilan pendekatan ini.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Efektivitas Pendekatan *Flashcard*

Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah terbukti sangat efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar membaca dan menulis. Hal ini disampaikan oleh para guru dalam hasil penelitian tersebut.

- (1) Visualisasi Konsep: *Flashcard* menyajikan konsep-konsep bahasa dengan cara yang visual dan menarik. Gambar-gambar yang terdapat di *flashcard* membantu siswa memahami makna kata-kata dan kalimat dengan lebih jelas. Misalnya, gambar yang mengilustrasikan kata "anjing" akan membantu siswa mengaitkan kata tersebut dengan gambar anjing, memperkuat pemahaman mereka.
- (2) Stimulasi Kognitif: Melalui penggunaan *flashcard*, siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar. Mereka secara kognitif diuji untuk mengenali kata-kata, menghubungkan gambar dengan kata-kata, dan memahami konteks penggunaan kata-kata tersebut. Hal ini merangsang kegiatan berpikir siswa secara lebih mendalam.
- (3) Variasi Pembelajaran: *Flashcard* memberikan variasi dalam metode pembelajaran. Dibandingkan dengan metode tradisional yang lebih sering menggunakan buku teks, penggunaan *flashcard* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Selain melaporkan efektivitas penggunaan *flashcard* dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan antusiasme belajar, para guru juga mencatat beberapa hal lain yang relevan:

- (1) Peningkatan Keterampilan Literasi: Guru-guru melihat adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca dan menulis siswa setelah memperkenalkan *flashcard*. Siswa lebih cepat dalam mengenali kata-kata, memahami makna teks, dan mengembangkan keterampilan menulis dengan mengaitkan gambar-gambar di *flashcard* dengan kalimat-kalimat yang mereka buat.
- (2) Interaksi Aktif: Penggunaan *flashcard* juga mendorong interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa serta antara sesama siswa. Dalam sesi pembelajaran yang melibatkan *flashcard*, siswa lebih banyak berbicara, bertanya, dan berdiskusi, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan dinamis.
- (3) Keberlanjutan Minat Belajar: Perkenalan awal dengan *flashcard* tidak hanya meningkatkan antusiasme belajar saat itu, tetapi juga menciptakan keberlanjutan minat belajar siswa. Mereka cenderung lebih terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran bahasa di masa depan.

Penggabungan antara efektivitas penggunaan *flashcard* dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan antusiasme belajar, dan memperbaiki keterampilan literasi menunjukkan bahwa pendekatan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia pada anak-anak kelas 1 di SDN 3 Kotalama.

Observasi kelas menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan *flashcard*. Mereka lebih aktif dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang melibatkan *flashcard*.

3.2. Persepsi Guru dan Siswa

Guru-guru melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah mengajarkan konsep-konsep bahasa dengan menggunakan *flashcard* karena dapat memvisualisasikan kata-kata dan kalimat dengan lebih jelas. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih senang belajar menggunakan *flashcard* karena gambar-gambar yang terdapat di *flashcard* membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

3.2.1. Pengaruh Terhadap Keterampilan Literasi

Evaluasi hasil pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca dan menulis siswa setelah menerapkan pendekatan *flashcard*.

Wawancara dengan orang tua juga mengonfirmasi bahwa anak-anak menunjukkan kemajuan dalam mengenali kata-kata dan mengembangkan keterampilan membaca secara mandiri setelah menggunakan *flashcard*.

Keefektifan Pendekatan Flashcard

Hasil penelitian yang mendukung literatur tersebut menunjukkan bahwa pendekatan menggunakan *flashcard* dapat memiliki dampak positif pada motivasi dan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa. Berikut adalah penjelasan dan lanjutan dari hasil penelitian tersebut:

- (1) Visualisasi Gambar Membantu Pemahaman Konsep: *Flashcard* memanfaatkan visualisasi gambar yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep bahasa dengan lebih baik. Dengan melihat gambar yang terkait dengan kata-kata atau frasa, siswa dapat mengaitkan makna dengan representasi visual, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Arief, D, 2014).
- (2) Mengurangi Kebosanan dalam Pembelajaran: Penggunaan *flashcard* juga dapat mengurangi kebosanan dalam pembelajaran. Dengan variasi visual yang disediakan oleh *flashcard*, siswa cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar, karena mereka memiliki stimulus yang berbeda dari sekadar teks atau presentasi lisan.
- (3) Meningkatkan Keterlibatan Siswa: *Flashcard* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Ketika siswa secara aktif terlibat dalam memanipulasi dan merespons *flashcard*, baik secara individu maupun dalam kelompok, mereka mengalami interaksi langsung dengan materi pelajaran, yang dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar (Al-Faleet, K., & Keshta, A.S, 2013).

Lanjutan dari hasil penelitian ini dapat dilakukan dengan mengamati perubahan dalam motivasi siswa seiring dengan penggunaan *flashcard* dalam jangka waktu yang lebih panjang. Misalnya, apakah motivasi siswa tetap tinggi setelah beberapa minggu atau bulan menggunakan *flashcard*, atau apakah ada perubahan dalam cara siswa menghadapi materi pembelajaran bahasa setelah terbiasa dengan metode *flashcard*. Dengan memperluas waktu observasi, kita dapat mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam jangka panjang.

Peran Guru dan Siswa

Persepsi positif dari guru dan siswa terhadap penggunaan *flashcard* menunjukkan bahwa metode ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa *flashcard* dapat membantu siswa dalam:

- (1) Meningkatkan kosakata: *Flashcard* dapat membantu siswa mempelajari kata-kata baru dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Siswa dapat melihat kata di satu sisi kartu dan definisi atau terjemahannya di sisi lain. Mereka kemudian dapat berlatih mengucapkan kata tersebut dan mencocokkannya dengan definisi atau terjemahannya.
- (2) Meningkatkan pemahaman bacaan: *Flashcard* dapat membantu siswa memahami bacaan dengan cara yang lebih baik dengan membantu mereka mempelajari kata-kata baru dan konsep-konsep penting. Siswa dapat menggunakan *flashcard* untuk meninjau kata-kata yang mereka pelajari dalam teks sebelum membaca, dan kemudian menggunakannya untuk membantu mereka memahami teks saat mereka membacanya.
- (3) Meningkatkan kemampuan mengeja: *Flashcard* dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan mengeja mereka dengan membantu mereka mempelajari cara mengeja kata-kata yang berbeda. Siswa dapat melihat kata di satu sisi kartu dan ejaannya di sisi lain. Mereka kemudian dapat berlatih mengeja kata tersebut dan memeriksanya sendiri.
- (4) Meningkatkan kemampuan berhitung: *Flashcard* dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berhitung mereka dengan membantu mereka mempelajari fakta-fakta matematika dan konsep-konsep penting. Siswa dapat menggunakan *flashcard* untuk meninjau fakta-fakta matematika yang mereka pelajari sebelum mengerjakan soal, dan kemudian menggunakannya untuk membantu mereka menyelesaikan soal (Arsyad, 2014).

Persepsi positif guru dan siswa terhadap *flashcard* menunjukkan pentingnya peran aktif guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Guru yang kreatif dapat menggunakan *flashcard* dengan berbagai cara untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Berikut adalah beberapa contohnya:

- (1) Gunakan *flashcard* untuk bermain game: Guru dapat menggunakan *flashcard* untuk bermain berbagai macam game, seperti tebak kata, tebak gambar, dan bingo. Game-game ini dapat membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
- (2) Gunakan *flashcard* untuk bercerita: Guru dapat menggunakan *flashcard* untuk bercerita kepada siswa. Ini adalah cara yang bagus untuk membantu siswa mempelajari kata-kata baru dan konsep-konsep penting dalam konteks yang menarik.
- (3) Gunakan *flashcard* untuk penilaian: Guru dapat menggunakan *flashcard* untuk menilai kemajuan siswa. Ini adalah cara yang cepat dan mudah untuk melihat apakah siswa memahami materi yang telah mereka pelajari (Browne, C, 2015).

3.2.2. Dampak Positif

Siswa yang aktif berpartisipasi dan terlibat dalam pembelajaran *flashcard* cenderung mencapai hasil yang lebih baik dalam keterampilan literasi. Hal ini karena *flashcard* dapat membantu siswa dengan berbagai aspek literasi, seperti kosakata, pemahaman bacaan, kemampuan mengeja, dan kemampuan berhitung. Selain itu, *flashcard* juga dapat membantu siswa untuk (Borg & Gall, 1983):

- Meningkatkan motivasi belajar: Siswa yang merasa senang dan terlibat dalam pembelajaran lebih cenderung termotivasi untuk belajar.
- Meningkatkan kepercayaan diri: Siswa yang merasa sukses dalam pembelajaran lebih cenderung percaya diri dengan kemampuan mereka.

- Mengembangkan keterampilan belajar: *Flashcard* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan belajar yang penting, seperti organisasi, manajemen waktu, dan strategi belajar.

Persepsi positif guru dan siswa terhadap *flashcard* menunjukkan bahwa metode ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran (Amelia & Nasih, 2022). Guru yang kreatif dapat menggunakan *flashcard* dengan berbagai cara untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Siswa yang aktif berpartisipasi dan terlibat dalam pembelajaran *flashcard* cenderung mencapai hasil yang lebih baik dalam keterampilan literasi dan mengembangkan berbagai keterampilan penting lainnya.

3.2.2. Implikasi Praktis

Kontribusi Praktis dan Rekomendasi Penerapan *Flashcard* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis dengan merekomendasikan penggunaan *flashcard* sebagai salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi anak-anak kelas 1.

Flashcard terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek literasi, seperti kosakata, pemahaman bacaan, kemampuan mengeja, dan kemampuan berhitung. Hal ini menjadikan *flashcard* sebagai alat bantu yang bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 1.

Guru dan sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan pendekatan *flashcard* dalam kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia untuk memaksimalkan potensi pembelajaran siswa.

Pengenalan kosakata: Gunakan *flashcard* untuk memperkenalkan kata-kata baru kepada siswa. Siswa dapat melihat kata di satu sisi kartu dan gambar atau definisi di sisi lain. Guru dapat menggunakan *flashcard* untuk bermain game, seperti tebak kata atau bingo, untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Membaca nyaring: Gunakan *flashcard* untuk membantu siswa memahami bacaan. Guru dapat menunjukkan *flashcard* yang berisi kata-kata baru saat membaca nyaring kepada siswa. Siswa juga dapat menggunakan *flashcard* untuk membaca sendiri, dengan cara menunjukkan *flashcard* yang berisi kata yang ingin mereka baca.

Menulis: Gunakan *flashcard* untuk membantu siswa belajar menulis. Guru dapat menunjukkan *flashcard* yang berisi kata-kata baru dan meminta siswa untuk menuliskannya. Siswa juga dapat menggunakan *flashcard* untuk membuat cerita atau puisi sendiri. Berikut beberapa tips untuk menggunakan *flashcard* secara efektif:

- Gunakan *flashcard* dengan berbagai cara: Jangan hanya menggunakan *flashcard* untuk satu kegiatan saja. Gunakan *flashcard* untuk berbagai kegiatan, seperti bermain game, membaca nyaring, dan menulis.
- Buatlah *flashcard* yang menarik: Gunakan gambar dan warna yang menarik untuk membuat *flashcard* lebih menarik bagi siswa. Siswa juga dapat membuat *flashcard* mereka sendiri.
- Gunakan *flashcard* secara teratur: Gunakan *flashcard* secara teratur untuk membantu siswa belajar dan mengingat informasi baru.

- Berikan umpan balik yang positif: Berikan umpan balik yang positif kepada siswa saat mereka menggunakan *flashcard*. Hal ini akan membantu mereka merasa termotivasi dan percaya diri.

Dengan mengintegrasikan pendekatan *flashcard* dalam kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan literasi mereka dan mencapai potensi penuh mereka (Rohmatin dkk., 2023).

Penting untuk dicatat bahwa *flashcard* hanyalah salah satu alat bantu yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan literasi anak-anak kelas 1. Guru harus menggunakan berbagai metode dan strategi pengajaran untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan untuk belajar dan berkembang.

3.3. Keterbatasan Penelitian dan Rekomendasi Masa Depan

Keterbatasan penelitian ini termasuk ukuran sampel yang terbatas dan cakupan hanya pada satu sekolah. Hal ini berarti bahwa temuan penelitian ini mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan melibatkan beberapa sekolah dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas pendekatan *flashcard*. Penelitian ini hanya mengukur efektivitas *flashcard* dalam jangka pendek. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui apakah efektivitas *flashcard* bertahan seiring waktu. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat membandingkan efektivitas *flashcard* dengan metode pembelajaran lainnya, seperti pengajaran langsung atau penggunaan perangkat lunak pendidikan.

Berikut beberapa pertanyaan penelitian yang dapat diajukan dalam penelitian mendatang:

- Apakah efektivitas *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan literasi anak-anak kelas 1 bertahan seiring waktu?
- Bagaimana efektivitas *flashcard* dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya?
- Apa faktor-faktor yang dapat memengaruhi efektivitas *flashcard*?
- Bagaimana guru dapat menggunakan *flashcard* secara efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi anak-anak kelas 1?

Penelitian lebih lanjut tentang efektivitas *flashcard* dapat membantu guru dan pembuat kebijakan membuat keputusan yang lebih tepat tentang cara terbaik untuk meningkatkan keterampilan literasi anak-anak kelas 1. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat membantu mengembangkan sumber daya dan pedoman untuk guru tentang cara menggunakan *flashcard* secara efektif di kelas. Dengan melakukan penelitian lebih lanjut, kita dapat memastikan bahwa semua anak memiliki kesempatan untuk mencapai potensi penuh mereka dalam membaca dan menulis.

4. Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan pendekatan menggunakan *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan literasi pada anak-anak kelas 1 di SDN 3 Kotalama, dapat disimpulkan beberapa hal (1) Efektivitas Pendekatan *Flashcard*: Penggunaan *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi anak-anak kelas 1. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan memahami teks pada anak-anak setelah mengikuti pendekatan *flashcard*; (2) Peningkatan Motivasi Belajar: Anak-anak menunjukkan peningkatan motivasi dan minat dalam belajar setelah diterapkan pendekatan *flashcard*. Mereka lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *flashcard*; (3) Penggunaan Metode Interaktif: Pendekatan *flashcard* membuktikan bahwa metode interaktif seperti

penggunaan kartu gambar dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi anak-anak dalam proses pembelajaran; (4) Relevansi dalam Konteks Bahasa Indonesia: Pendekatan *flashcard* khususnya efektif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia pada anak-anak kelas 1, membantu mereka memahami konsep-konsep dasar bahasa dan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Dengan demikian, pendekatan menggunakan *flashcard* dapat dianggap sebagai metode yang efektif dan relevan untuk meningkatkan keterampilan literasi pada anak-anak kelas 1 di SDN 3 Kotalama.

Daftar Rujukan

- Ahmad, B.S. (2018). Pengembangan media storigami untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis permulaan di sekolah dasar. Tesis, eprints uny, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Al-Faleet, K., & Keshta, A.S. (2013). The effectiveness of using puzzles in developing palestinian tenth graders' vocabulary achievement and retention. *Humanities and social sciences*, 1 (1), 46-57. doi: <http://dx.doi.org/10.11648/j.hss.20130101.16>.
- Amelia, A., & Nasih, A. M. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Bergambar pada Siswa TK El Mu'jizah Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(12), 1682-1695. <https://doi.org/10.17977/um064v2i122022p1682-1695>
- Arief, D. (2014). Pengaruh penggunaan media kartu terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang. *Jurnal Al-Ta'lim*, 21 (1), 18-24. Retrieved from <https://journal.tarbiyahainib.ac.id/index.php/attalim/article/view/68>.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barzilai, S., & Blau, I. (2014). Scaffolding game-based learning: impact on learning achievements, perceived learning, and game experiences. *Computers & Education*, 70, 65-79. doi: 10.1016/j.compedu.2013.08.003.
- Borg & Gall. (1983). *Educational reseacrh an introduction* (4th edition). London: Longman, Inc.
- Browne, C. (2015). *The nature of puzzles. game & puzzle design*, 1 (1), 23-34. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/83152980.pdf>.
- Grillo, K. & Dieker, L. (2020). The Impact of *Flashcards* on Vocabulary Development and Reading Fluency in Young Children. *Journal of Early Childhood Literacy*, 20(3), 320-335.
- Liu, X. & Chen, Y. (2021). Enhancing Vocabulary Acquisition and Retention through Interactive *Flashcards*: A Study on Primary School Students. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(2), 134-145.
- Makmara. T. (2009). *Tuturan persuasif wiraniaga dalam Berbahasa Indonesia: Kajian etnografi komunikasi*. (Unpublished master's thesis) Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia.
- Moradi, H. & Chen, S. (2020). The Effectiveness of *Flashcard*-Based Learning for Vocabulary Acquisition in Primary Education. *International Journal of Educational Research*, 99, 101-112.
- Rohmatin, B., Akib, T., & Saeful, M. (2023). 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*, 1(3), 44-65.
- Sari, D. & Putri, A. (2022). Utilizing *Flashcards* to Improve Early Literacy Skills in Children with Special Needs. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 11(1), 56-65.
- Scheinin, P. (2009). Using student assessment to improve teaching and educational policy. In M. O'Keefe, E. Webb, & K. Hoad (Eds.), *Assessment and student learning: Collecting, interpreting and using data to inform teaching* (pp. 12-14). Melbourne, Australia: Australian Council for Educational Research.
- Zhao, L. & Li, W. (2023). Integrating Technology with *Flashcards* to Enhance Literacy Learning in Primary Schools. *Educational Research and Reviews*, 18(4), 201-213.