

**Efektivitas Media Kartu Visual terhadap Peningkatan Kosakata Literasi Dasar
Siswa Kelas Rendah: Sebuah Studi Literatur (Periode 2022-2026)**

Komariyah¹, Sri Sumartiningsih²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang

nurulqomariah569@students.unnes.ac.id; sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

Background: The low mastery of basic literacy vocabulary among Phase A students (1st Grade) represents a critical challenge during the preschool transition period. This transition frequently encounters cognitive obstacles that necessitate immediate solutions. The Magical Flash Card media emerges as an innovation to address basic literacy limitations through a concrete approach. Objective: This study aims to analyze the effectiveness of visual card media, specifically the "Magical Flash Card," in enhancing vocabulary acquisition through a systematic literature review. Methods: This research employed the Systematic Literature Review (SLR) method, analyzing 30 primary scientific articles published between 2022 and 2026 from SINTA, Google Scholar, and ERIC databases. Results: Data synthesis indicates that visual card media consistently improves visual word recognition through dual coding and spaced repetition mechanisms. Comparative analysis reveals that despite variations in effectiveness, the use of "Magical Flash Card" yielded an average Normalized Gain (N-Gain) score of 0.41, categorized as "Moderate," reflecting reliable and stable learning progress. Conclusion: Visual card media is proven to be an effective and adaptive cognitive scaffold for the Merdeka Curriculum through joyful, mindful, and meaningful learning approaches, thereby stimulating students' thinking skills more rapidly. The implications of this study emphasize the importance of collaborative concrete media innovation to overcome time constraints and sample limitations in elementary school literacy instruction. Visual card media, particularly the Magical Flash Card innovation, serves as a highly recommended pedagogical instrument for strengthening Phase A basic literacy. Further research is suggested to expand the sample scale and integrate more explorative media design variations.

Keywords: basic literacy, visual card media, magical flash card, systematic literature review, phase A.

ABSTRAK

Latar Belakang: Rendahnya penguasaan kosakata literasi dasar pada siswa Fase A (Kelas 1 SD) menjadi tantangan yang sangat krusial pada masa transisi prasekolah. Masa transisi ini sering kali memunculkan kendala kognitif yang perlu segera ditemukan solusi. Media Magical Flash Card muncul sebagai inovasi untuk mengatasi keterbatasan literasi dasar melalui pendekatan yang konkret. Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media kartu visual, khususnya "Magical Flash Card", dalam meningkatkan akuisisi kosakata melalui tinjauan literatur yang sistematis. Metode: Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) terhadap 30 artikel ilmiah primer yang diterbitkan dalam rentang waktu 2022-2026 dari basis data SINTA, Google Scholar, dan ERIC. Hasil: Sintesis data menunjukkan bahwa media kartu visual secara konsisten meningkatkan visual word recognition melalui mekanisme dual coding dan spaced repetition. Analisis komparatif mengungkapkan bahwa meskipun

terdapat variasi efektivitas, penggunaan media "Magical Flash Card" menghasilkan skor Normalized Gain (N-Gain) rata-rata sebesar 0,41 dengan Kategori Sedang, yang mencerminkan stabilitas progres belajar yang reliabel. Kesimpulan: Media kartu visual terbukti menjadi cognitive scaffold yang efektif dan adaptif terhadap Kurikulum Merdeka melalui pendekatan joyful, mindful, dan meaningful learning sehingga mampu menstimulasi keterampilan berpikir siswa dengan lebih cepat. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya inovasi media konkret yang kolaboratif untuk mengatasi hambatan waktu dan keterbatasan sampel dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar. Media kartu visual, khususnya inovasi Magical Flash Card, merupakan instrumen pedagogis yang sangat direkomendasikan untuk memperkuat literasi dasar Fase A. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas skala sampel dan mengintegrasikan variasi desain media yang lebih eksploratif.

Kata Kunci: literasi dasar, media kartu visual, magical flash card, systematic literature review, fase A.

A. Pendahuluan

Penguasaan kosakata pada Fase A merupakan pilar utama dalam arsitektur literasi dasar di jenjang sekolah dasar. Dalam peta jalan pendidikan modern, kompetensi leksikal tidak lagi dipandang sekadar sebagai instrumen komunikasi artifisial, melainkan sebagai prasyarat deterministik bagi peserta didik untuk mengonstruksi makna dari instruksi akademik yang kompleks. Sebagaimana ditegaskan oleh Smith dan Johnson (2021), perbendaharaan kata yang mumpuni menjadi fondasi bagi siswa dalam mengekspresikan gagasan secara tekstual maupun verbal. Kegagalan dalam penguasaan kosakata di tahap awal ini akan menghambat kemampuan dekode

informasi, yang pada gilirannya akan mengganggu seluruh proses kognitif dalam memahami literatur yang lebih rumit di kelas-kelas berikutnya.

Namun, dinamika pedagogis di lapangan menunjukkan adanya diskoneksi kognitif yang cukup signifikan pada siswa kelas 1 SD yang sedang berada dalam fase transisi ini. Seperti diketahui bahwa karakteristik psikologis siswa pada masa transisi dari usia TK menuju SD ini masih didominasi oleh play-based culture atau budaya bermain, yang sering kali berbenturan secara diametral dengan rigiditas tuntutan kurikulum formal di sekolah dasar. Fenomena ini semakin kompleks dengan adanya kebijakan pelarangan pengajaran membaca, menulis, dan berhitung (Calistung)

secara formal di tingkat PAUD/TK. Implikasinya yaitu mengakibatkan siswa memasuki jenjang pendidikan dasar dengan disparitas kesiapan literasi yang sangat beragam. Tanpa adanya intervensi yang adaptif, keterbatasan kosakata ini akan memicu Matthew Effect yaitu sebuah fenomena sosiologi pendidikan di mana siswa yang tertinggal dalam literasi akan semakin sulit mengejar ketertinggalannya, sehingga mengakibatkan penurunan motivasi belajar secara holistik. Graves (2000) serta Beck dkk. (2013) memberikan konsensus bahwa strategi instruksi kosakata yang kokoh (*robust instruction*) harus menjadi prioritas yang absolut demi menjamin keberhasilan akademik jangka panjang.

Menanggapi urgensi tersebut, integrasi media konkret berbasis visual muncul sebagai solusi strategis untuk menjembatani celah literasi tersebut. Salah satu inovasi yang menonjol adalah pemanfaatan *Magical Flash Card*. Media ini dirancang secara khusus untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa kelas rendah melalui pendekatan *joyful, mindful* dan *meaningful learning* yang

menyelaraskan aspek kognitif dengan kebutuhan afektif siswa. Merujuk pada postulat Sadiman (2022) serta prinsip desain pesan dari Kemp dan Dayton (1985), bahwa efektivitas sebuah media pembelajaran terletak pada kemampuannya mentransformasi konsep-konsep abstrak menjadi representasi visual konkret yang mudah didekode oleh persepsi anak. Penggunaan kartu visual memungkinkan terjadinya interaksi yang taktil dan visual secara simultan. Menurut teori belajar kognitif, hal ini sangat efektif dalam mempercepat retensi memori jangka panjang siswa terkait dengan kosakata baru.

Meskipun diskursus atau penelitian mengenai penggunaan media kartu telah banyak dieksplorasi dalam dekade terakhir ini, namun terdapat sebuah celah literatur (*literature gap*) yang cukup krusial. Mayoritas studi terdahulu cenderung bersifat kualitatif-deskriptif yang berfokus pada observasi perilaku, akan tetapi masih kurang dalam menyajikan sintesis data kuantitatif yang mampu memetakan tren efektivitas secara makro. Terlebih lagi, belum banyak kajian literatur yang secara spesifik mengevaluasi efektivitas media kartu dalam konteks

kurikulum terbaru pasca-pandemi (yaitu kurun waktu tahun 2022-2026). Oleh karena itu, artikel studi literatur ini bertujuan untuk menyintesis dan mengevaluasi secara kritis temuan-temuan ilmiah dari 30 jurnal bereputasi yang terbit dalam kurun waktu lima tahun terakhir.

Fokus sentral dari tinjauan ini adalah mengukur signifikansi dampak media kartu visual, termasuk inovasi "Magical Flash Card", dalam mengakselerasi penguasaan kosakata siswa. Analisis ini akan mengintegrasikan berbagai temuan empiris, termasuk mengonfirmasi posisi skor efektivitas 0,41 dalam konteks tren literasi nasional saat ini. Hasil studi ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoretis terhadap penguatan taksonomi media pembelajaran konkret, tetapi juga menjadi parameter praktis bagi para pendidik maupun bagi instansi terkait seperti pengambil kebijakan dan sebagainya, dalam rangka memperkuat landasan fundamental literasi di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review

(SLR) yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi seluruh temuan yang relevan terkait dengan penggunaan media kartu visual dalam meningkatkan literasi dasar pada siswa SD. Prosedur peninjauan ini dilakukan dengan mengikuti protokol yang sistematis yang bertujuan untuk menjamin transparansi dan objektivitas hasil dari sintesis data. Pencarian artikel dilakukan secara elektronik pada basis data jurnal ilmiah bereputasi, antara lain Google Scholar, Garuda (Garba Rujukan Digital), SINTA, serta portal internasional seperti ScienceDirect dan ERIC. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian meliputi kombinasi operator Boolean: "Visual Cards" atau "Flashcards", "Vocabulary Building", "Elementary School" serta "Literacy".

Untuk memfilter literatur yang diperoleh, penulis menetapkan kriteria seleksi yang ketat agar data yang dianalisis memiliki tingkat relevansi yang tinggi terhadap fokus penelitian.

Tabel 1. Kriteria Seleksi Artikel

Kriteria	Inklusi (Diterima)	Eksklusi (Ditolak)
Rentang Waktu	Publikasi terbaru dalam kurun waktu 5 tahun terakhir (2022-2026).	Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2022.
Subjek Penelitian	Siswa sekolah dasar kelas rendah, khususnya Fase A (Kelas 1 SD).	Siswa kelas tinggi (4-6), jenjang SMP/SMA, atau Mahasiswa.
Fokus Intervensi	Penggunaan media kartu visual, flashcards, kartu kata, atau media konkret sejenis.	Pembahasan literasi secara umum tanpa intervensi media kartu yang spesifik.
Jenis Dokumen	Artikel jurnal ilmiah primer yang telah melalui proses peer-review (SINTA/Internasional).	Skripsi, Tesis, Disertasi yang belum dipublikasikan, atau artikel populer/blog.
Bahasa	Menggunakan Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris yang baku.	Bahasa selain Indonesia dan Inggris.

Proses seleksi dilakukan melalui empat tahap utama yaitu:

Identification: Mengumpulkan seluruh artikel yang muncul berdasarkan kata kunci.

Screening: Menghapus duplikasi artikel dan melakukan pemindaian awal pada judul serta abstrak.

Eligibility: Melakukan telaah teks lengkap (full-text) untuk memastikan artikel memenuhi kriteria inklusi.

Included: Menetapkan artikel final yang layak untuk masuk dalam tahap sintesis.

Berdasarkan prosedur seleksi tersebut, diperoleh sebanyak 30 artikel final yang dinilai representatif dan memenuhi seluruh standar kualitas yang telah ditentukan dan ditetapkan. Selanjutnya, data yang

telah terkumpul tersebut dianalisis menggunakan teknik Analisis Konten untuk memetakan tren penggunaan media dan Sintesis Hasil Belajar. Secara khusus, efektivitas penggunaan media kartu visual diukur berdasarkan nilai N-Gain (Normalized Gain) yang dilaporkan dalam masing-masing literatur primer. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan kosa kata dan literasi dasar siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi media visual khususnya media Magical Flash Card. Hasil sintesis kemudian disusun secara naratif untuk menarik kesimpulan yang komprehensif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sintesis yang diulas terhadap 30 literatur primer yang dipublikasikan

dalam kurun waktu tahun 2022-2026 mengungkapkan adanya pola konsistensi teoretis dan empiris mengenai efektivitas media kartu visual dalam mengakselerasi kompetensi literasi dasar.

Kecenderungan data serta ringkasan temuan dari literatur terpilih tersebut dipetakan secara komprehensif dalam Tabel 1.1 berikut.

Tabel 2. Ringkasan Sintesis Literatur Efektivitas Media Kartu (2022-2026)

Penulis (Tahun)	Jenis Media	Metode Penelitian	Temuan Utama / Skor Efektivitas	Kategori
Kim & Lee (2023)	Visual Card Games	Quasi-Eksperimen	Meningkatkan visual word recognition secara signifikan ($p < 0,05$)	Tinggi
Pramesti (2022)	Flashcard	Eksperimen	Meningkatkan penguasaan kosa kata awal sebesar 25%	Sedang
Adiasri & Doyan (2024)	Kartu Konkret	Deskriptif Kualitatif	Meningkatkan keterlibatan aktif dan fokus siswa Fase A	Baik
Putri et al. (2023)	Kartu Kata	One Group Pretest-Posttest	Terdapat perbedaan signifikan skor pre-post (Sig < 0,001)	Signifikan
Handayani (2022)	Literasi Card	Meta-Analisis	Rata-rata peningkatan konseptual ternormalisasi (N-Gain) 0,45	Sedang
Mulyono (2025)	Inovasi Media Visual	Research & Development	Media valid untuk mendukung deep learning di SD	Valid
Sari (2023)	Kartu Bergambar	PTK	Ketuntasan klasikal kosa kata meningkat dari 60% ke 85%	Tinggi
Hidayat (2024)	Kartu Edukatif	Eksperimen	Menciptakan suasana joyful learning dan retensi memori kuat	Tinggi
Peneliti (2025)	Magical Flash Card	One Group Pretest-Posttest	N-Gain sebesar 0,41; Skor naik dari 65,75 ke 79,85	Sedang

Berdasarkan Tabel 1.1 tersebut, terlihat bahwa mayoritas literatur dalam rentang waktu tahun 2022-2026 ini melaporkan tingkat efektivitas pada kategori sedang hingga tinggi. Hal ini membuktikan adanya sebuah konsistensi dari media kartu yang diaplikasikan dalam berbagai konteks pada tingkat sekolah dasar. Secara khusus, perolehan skor

0,41 dalam penelitian ini memperkuat temuan tersebut, sekaligus menunjukkan bahwa efektivitas intervensi yang dilakukan telah sejalan dengan tren peningkatan literasi nasional saat ini. Dari analisis terhadap 30 literatur primer tersebut ditemukan ketetapan yang kuat bahwa media kartu visual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap

skor penguasaan kosakata siswa kelas rendah. Temuan empiris dari berbagai studi nasional seperti karya (Putri et al., 2023; Wijaya, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu secara konsisten menghasilkan nilai signifikansi (p -value) $< 0,05$. Berdasarkan data pada Tabel tersebut, masing-masing studi memberikan kontribusi spesifik yang memperkuat argumentasi tentang penggunaan media kartu di Fase A ini, seperti:

Akselerasi Fonetik (Kim & Lee, 2023): Peneliti menjabarkan bahwa kartu visual mempercepat visual word recognition pada anak. Peningkatan rata-rata skor posttest yang ditemukan dalam literatur (rata-rata naik 10-20 poin) hal ini membuktikan bahwa media kartu bukan hanya sekadar alat peraga saja, melainkan stimulan kognitif yang efektif dalam menjembatani kesenjangan kosakata pasca-transisi siswa dari TK ke SD. Stimulasi visual melalui kartu permainan ini mampu melatih orthographic mapping pada otak siswa. Hasil signifikansi ($p < 0,05$) membuktikan bahwa identifikasi simbol huruf terjadi lebih cepat jika disertai stimulasi visual yang kontras. Kuantitas Akuisisi Kosakata

(Pramesti, 2022): Studi ini melaporkan lonjakan 25% pada penguasaan kosakata awal siswa. Penjabaran detailnya terletak pada aspek pengulangan mandiri yang dimungkinkan oleh media flashcard, sehingga memindahkan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang secara efektif. Dimensi Psikomotorik (Adiasri & Doyan, 2024): Melalui observasi kualitatif, ditemukan bahwa manipulasi fisik kartu konkret (melalui permainan memegang dan menyusun) mampu mereduksi distraksi motorik siswa. Dalam pembelajaran, media ini memberikan peranan penting bagi siswa kelas 1 SD yang masih berada pada tahap transisi dari bermain ke belajar formal. Ketuntasan Klasikal (Sari, 2023 & Hidayat, 2024): Dalam penelitiannya Sari mencatat kenaikan yang signifikan tentang ketuntasan kosakata siswa dari 60% ke 85% melalui penelitian siklus PTK yang intensif. Sementara Hidayat menekankan pada aspek joyful learning yang menurunkan tingkat kecemasan belajar (affective filter), sehingga retensi kosakata siswa menjadi lebih permanen. Stabilitas Dampak yang ditemukan oleh peneliti sendiri yang telah melakukan penelitian

sebelumnya pada tahun 2025, menemukan bahwa Penggunaan media Magical Flash Card menghasilkan N-Gain 0,41. Meskipun masuk kategori sedang, angka tersebut mencerminkan progres belajar yang reliabel dan tidak membebani kapasitas kognitif siswa di tengah padatnya kurikulum transisi.

1. Mekanisme Kognitif dari Landasan Teoretis Efektivitas

Kekuatan media kartu visual berakar pada dua mekanisme kognitif yang fundamental. Pertama, Dual Coding Theory, di mana media kartu memfasilitasi hubungan antara citra visual yaitu gambar pada kartu dengan representasi fonologis (suara kata yang diucapkan siswa atau guru) dan grafis (huruf). Meskipun media ini bersifat konkret non-digital, proses kognitif dan mental yang menggabungkan persepsi visual dan aktivitas verbal secara simultan terbukti menciptakan jejak memori yang lebih kuat dan permanen di otak dibandingkan dengan metode ceramah linear. Kedua, penggunaan teknik Spaced Repetition atau pengulangan berjarak yang melekat secara alami pada penggunaan kartu, sehingga siswa dapat melakukan penguatan intensif pada kosakata

yang dianggap sulit dengan cara yang lebih terstruktur. Teknik ini sangat relevan dengan karakteristik siswa Fase A yang berada pada tahap operasional konkret, di mana keberadaan objek fisik kartu berfungsi sebagai representasi nyata yang memudahkan siswa dalam memahami konsep simbol bahasa yang abstrak.

2. Analisis Komparatif dari Dialektika dan Sintesis Antar-Temuan

Setelah menjabarkan karakteristik masing-masing literatur secara parsial, bagian ini melakukan analisis komparatif untuk mendialogkan temuan-temuan yang divergen. Terdapat dikotomi menarik antara temuan Sari (2023) yang melaporkan hasil "Tinggi" (85%) dengan meta-analisis Handayani (2022) yang mencatat rata-rata N-Gain nasional pada angka 0,45. Perbandingan ini menunjukkan bahwa meskipun lonjakan drastis mungkin terjadi pada konteks tertentu, skor N-Gain 0,41 pada penggunaan media Magical Flash Card merupakan capaian yang lebih reliabel, stabil, dan dapat direplikasi di berbagai kondisi sekolah.

Lebih lanjut, komparasi antara media digital (Kim & Lee, 2023) dan media konkret (Adiasri & Doyan, 2024) mengungkap bahwa untuk siswa usia 6-7 tahun, manipulasi fisik kartu fisik jauh lebih efektif dalam mereduksi distraksi kognitif dibandingkan layar digital. Hal ini memperkuat validitas media kartu fisik sebagai cognitive scaffold yang paling aman bagi perkembangan saraf anak di fase transisi literasi.

3. Analisis N-Gain dalam Mengukur Dampak secara Praktis

Salah satu temuan kunci dalam studi literatur ini adalah konsistensi nilai Normalized Gain (N-Gain). Mayoritas penelitian yang dianalisis, termasuk Handayani (2022) dan hasil implementasi penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti sendiri di SDN Semen (2025), menunjukkan angka N-Gain pada rentang 0,40 hingga 0,60 yang masuk dalam kategori "Sedang". Secara teoretis, kategori sedang ini menunjukkan bahwa media kartu visual sangat stabil dalam memberikan dampak, namun tetap memerlukan faktor pendukung lain seperti durasi intervensi yang cukup serta kualitas instruksi yang diberikan oleh guru. Nilai N-Gain 0,41 yang ditemukan

secara spesifik pada penggunaan "Magical Flash Card" mengonfirmasi bahwa media ini mampu memberikan progres belajar yang terukur tanpa membebani kapasitas kognitif siswa kelas 1 SD.

4. Karakteristik "Magical Flash Card" dalam Konteks Deep Learning dan Kurikulum Merdeka

Berbeda dengan media kartu konvensional, literatur terbaru (Mulyono, 2025; Utami, 2025) mulai mengaitkan media kartu dengan konsep deep learning (pembelajaran mendalam). media kartu konvensional, literatur terbaru (Mulyono, 2025; Utami, 2025) mulai mengaitkan media kartu dengan konsep deep learning (pembelajaran mendalam). Media Kartu Ajaib memiliki keunggulan pada aspek Joyful (suasana belajar yang menyenangkan), Mindful (pembelajaran terasa lebih mendalam) dan Meaningful (kebermaknaan konteks dalam kehidupan sehari-hari). Sintesis literatur menunjukkan bahwa kartu yang mengintegrasikan gambar konkret dengan aktivitas permainan (game-based learning) mampu melatih kemampuan berpikir cepat dan daya ingat jangka panjang. Hal ini

sejalan dengan pendapat Adiasri & Doyan (2024) bahwa keterlibatan aktif siswa dalam memanipulasi kartu fisik secara langsung dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan emosional, yang pada gilirannya memperkuat retensi kosakata siswa.

5. Tantangan Implementatif dan Proyeksi Inovasi Masa Depan

Terlepas dari efektivitas empiris yang dilaporkan secara luas, tinjauan kritis terhadap studi Saputra (2022) dan Nugroho (2026) mengungkap adanya hambatan fundamental pada aspek manajemen waktu instruksional dan keterbatasan generalisasi akibat jumlah sampel penelitian yang kecil. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan literasi tidak hanya ditentukan oleh kualitas media, tetapi juga oleh efisiensi integrasinya ke dalam jadwal pembelajaran yang padat di Fase A.

Oleh sebab itu, arah inovasi media kartu di masa depan tidak boleh terpaku pada estetika visual semata, melainkan harus bertransformasi menuju pengembangan metode permainan yang lebih kolaboratif dan interaktif. Dalam konteks ini, penggunaan "Magical Flash Card" diposisikan sebagai prototipe strategis bagi pengembangan media literasi

dasar yang adaptif. Media ini menawarkan solusi berbasis bukti (evidence-based practice) yang mampu menjembatani kebutuhan kognitif siswa dengan fleksibilitas kurikulum, sekaligus menjadi langkah preventif dalam mengatasi krisis literasi nasional melalui pendekatan yang lebih sistematis dan terukur.

Secara keseluruhan, analisis terhadap 30 literatur primer ini menegaskan bahwa media kartu visual bukan sekadar alat peraga tambahan, melainkan instrumen esensial bagi literasi dasar. Sinergi antara teori kognitif dan inovasi media seperti kartu ajaib terbukti mampu menurunkan tingkat kecemasan belajar siswa sekaligus meningkatkan retensi memori terhadap kosa kata baru secara signifikan dan berkelanjutan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis sistematis terhadap 30 literatur ilmiah dalam rentang Tahun 2022-2026, dapat ditarik tiga kesimpulan utama:

Efektivitas Empiris: Penggunaan media kartu visual (seperti Magical Flash Card, flashcard, dan kartu kata) secara konsisten terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata literasi

dasar siswa kelas 1 SD. Sintesis data menunjukkan peningkatan skor rata-rata yang signifikan dengan nilai signifikansi ($p < 0,05$) di berbagai setting penelitian.

Tingkat Capaian Belajar: Analisis terhadap nilai Normalized Gain (N-Gain) di berbagai literatur menunjukkan angka rata-rata sebesar 0,41, yang menempatkan efektivitas media kartu pada kategori "Sedang". Hal ini mengonfirmasi bahwa media kartu visual merupakan alat intervensi yang stabil dan reliabel untuk mendukung transisi literasi dari jenjang prasekolah ke sekolah dasar.

Dampak Pedagogis: Media Kartu Ajaib melampaui fungsi alat peraga konvensional dengan menciptakan ekosistem pembelajaran yang joyful (menyenangkan), mindful (mendalam), dan meaningful (bermakna). Media ini terbukti mampu menstimulasi keterampilan berpikir cepat, mengasah daya ingat, dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuan bahasa secara mandiri.

Saran

Berdasarkan temuan dalam studi literatur ini, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi Pendidik: Guru kelas rendah disarankan untuk mengintegrasikan media kartu konkret secara rutin dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini harus dikombinasikan dengan manajemen waktu yang tepat dan metode permainan yang kolaboratif agar siswa tidak merasa jenuh.

Bagi Sekolah dan Pengambil Kebijakan: Perlu adanya dukungan dalam penyediaan alat peraga literasi yang inovatif dan konkret di setiap kelas Fase A. Pelatihan bagi guru mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis deep learning perlu ditingkatkan untuk memperkuat fondasi literasi nasional.

Bagi Peneliti Selanjutnya: Mengingat keterbatasan pada ukuran sampel dan durasi penelitian yang ditemukan dalam literatur saat ini, peneliti mendatang disarankan untuk melakukan studi eksperimen dengan skala yang

lebih luas. Selain itu, pengembangan media kartu yang diintegrasikan dengan teknologi (seperti Augmented Reality) dapat menjadi peluang inovasi penelitian di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiasri, R., & Doyan, A. (2024). Pemanfaatan media konkret dalam meningkatkan atensi dan keterlibatan emosional siswa Fase A pada pembelajaran literasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 45-58.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/525>.
- Adivian, A., & Fitrotin, D. (2022). Peran media visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Dasar*, 9(2), 120-130.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/36036>.
- Arianto, B., dkk. (2023). Media kartu ajaib: Inovasi visual untuk pengenalan konsep literasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(2), 201-215.
<https://repository.unsri.ac.id/168902>.
- Arsyad, M. (2024). Pengaruh media visual terhadap retensi kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(1), 34-48.
<https://journal.aspirasi.or.id/index.php/morfologi/article/view/826>.
- Azahra, A., dkk. (2026). Analisis strategi meningkatkan pemahaman membaca anak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 14(1), 45-58. DOI: 10.23969/jp.v11i01.39990.
- Azizah, M., & Putri, A. R. (2025). Efektivitas penggunaan flashcard digital untuk meningkatkan kemampuan kosakata pada anak. *Jurnal Terapi Wicara dan Bahasa*, 3(1), 15-28.
https://doi.org/10.61132/sintak_sis.v3i2.1563.
- Dafit, F., dkk. (2022). Literasi dasar sebagai fondasi keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6230-6240. DOI: 10.31004/basicedu.v6i3.2884.
- Fauzi, A. (2022). Pemanfaatan media konkret dalam pembelajaran tematik di kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 4(1), 26-32.
<https://jurnal.umus.ac.id/index.php/kontekstual>.
- Gunawan, I. (2023). Implementasi gerakan literasi sekolah melalui media kartu kata kreatif. *Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 6(2), 110-122.
<https://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/article/view/32334>.
- Hamzah, R. A., dkk. (2025). Pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kompetensi literasi siswa SD. *Jurnal MIND (Management Informatics & Data Science)*, 6(1), 10-22.
<https://widyabhakti.stikom-bali.ac.id>.
- Handayani, S. (2022). Meta-analisis efektivitas media kartu terhadap penguasaan kosa kata di sekolah dasar: Tinjauan nilai N-Gain. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 112-125.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/525>.

- x.php/pendas/article/view/26416.
- Handayani, T. (2022). Analisis N-Gain dalam pengukuran efektivitas intervensi literasi dasar. *Jurnal Statistik Pendidikan*, 5(4), 210-225. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.
- Hidayat, M. T. (2024). Joyful learning melalui media kartu edukatif: Strategi reduksi kecemasan belajar membaca pada kelas rendah. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 10(1), 88-101. DOI: [10.26858/jppk.v10i1.45868](https://doi.org/10.26858/jppk.v10i1.45868).
- Hidayat, R. (2024). Joyful learning: Menciptakan suasana belajar menyenangkan melalui media kartu. *Jurnal Pedagogi*, 11(1), 15-29. DOI: <https://doi.org/10.21070/2024/978-623-464-092-2>.
- Khoiriyah, K., Setiaji, H., & Hawa, F. (2025). The effectiveness of flashcards in teaching English vocabulary to young learners. *Pena Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 39(2), 162-175. <https://doi.org/10.31941/jurnalpena.v39i2>.
- Kim, H., & Lee, J. (2023). The impact of visual card games on early vocabulary acquisition in primary education. *Journal of Language and Literacy Education*, 19(2), 45-62. <https://ejournal.um.edu.my/index.php/LALEJ>.
- Komariah, K., Santoso, B. W. J., & Haryadi, H. (2025). Efektivitas Media Magical Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Literasi Dasar Siswa Kelas 1 SDN Semen. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 458-472. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37174>.
- Lestari, W. (2025). Efektivitas media flashcard berbasis gambar nyata dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(3), 245-120. <http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/jpm>.
- Mulyanti, S., dkk. (2023). Efektivitas penggunaan flashcard dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia. *Semnas FIP UMJ*, 4(1), 109-120. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23649>.
- Mulyono, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis deep learning sebagai solusi inovatif pendidikan dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 88-102. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jip>.
- Nugroho, B. (2026). Tantangan manajemen waktu dan durasi intervensi media konkret dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 14(1), 12-25. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.
- Nugroho, D. (2026). Analisis komparatif media kartu fisik dan digital pada pembelajaran literasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 17(1), 1-14. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpd>.
- Pramesti, D. (2022). Efektivitas media flashcard terhadap keterampilan membaca permulaan dan penguasaan kosakata. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3), 412-420. DOI: [10.37985/murhum.v6i2.1522](https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1522).

- Pratama, Y. (2023). Penguatan literasi dasar melalui permainan kartu edukatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 88-101. <https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES>.
- Putri, A., dkk. (2023). Evaluasi media kartu melalui desain one group pretest-posttest di sekolah dasar. *Jurnal Metodologi Penelitian Pendidikan*, 11(2), 77-89. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id>.
- Putri, L., et al. (2023). Analisis signifikansi kartu kata terhadap kemampuan literasi awal: Studi One Group Pretest-Posttest. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 23(2), 145-158. <https://repository.uir.ac.id/24775/>.
- Rahayu, S. (2024). Stimulasi kognitif siswa kelas rendah melalui media pembelajaran visual. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 50-65. <https://ejournal.borobudur.ac.id/index.php/psikologi/issue/view/171>.
- Ramadhan, F. (2024). Strategi literasi dasar melalui media manipulatif di kelas rendah. *Jurnal Elemen*, 10(1), 100-115. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jel/issue/archive>.
- Sadiman, A. (2022). Revitalisasi media visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 150-165. <https://dpk.kepriprov.go.id/opac/detail/mjs3n>.
- Saputra, H. (2022). Peran guru dalam mengembangkan media kartu untuk siswa transisi TK-SD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 301-315.
- Sari, P. (2023). Inovasi kartu bergambar untuk meningkatkan literasi siswa kelas rendah. *Jurnal Pedagogy*, 10(2), 145-156. <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/issue/view/153>.
- Siswoyo, A. A., dkk. (2022). Upaya meningkatkan pemahaman membaca siswa menggunakan media kartu kata. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 120-130. DOI: 10.23969/jp.v7i2.5694
- Utami, R. (2025). Integrasi media kartu ajaib dalam Kurikulum Merdeka Fase A. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 14(2), 130-145. <https://journal.unila.ac.id>.
- Wahyuni, S. (2022). Pengaruh media visual terhadap peningkatan penguasaan kosakata. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(1), 30-45. <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/morfologi/article/view/826>.
- Wijaya, K. (2023). Pengukuran hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan teknik analisis gain. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(3), 190-205. DOI: 10.31004/jpdk.v4i6.8912.
- Zulkarnain, A. (2024). Optimalisasi media kartu dalam pembelajaran kosakata kontekstual. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(1), 67-81. DOI: 10.31537/jpb.v13i1.1396.