

**TINJAUAN LITERATUR PENGEMBANGAN DAN PENGGUNAAN MEDIA
KARTU PINTAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
SEKOLAH DASAR**

Tia Hana Resmita¹, Sutji Muljani²
^{1,2} Universitas Pancasakti Tegal
tiahana93@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to synthesize empirical findings regarding the development and use of flashcards in Indonesian language learning in elementary schools through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The analysis was conducted on five SINTA-accredited articles published between 2023 and 2025, selected based on inclusion criteria related to research design, focus, accessibility, and contextual relevance. The synthesis results indicate that flashcards, both printed and digital, effectively improve students' early reading skills, vocabulary mastery, and interest in learning. The development process using the ADDIE model resulted in a valid, practical, and easily incorporated media into learning activities. The engaging visual design and interactive features of digital flashcards have been shown to increase student motivation and engagement. However, limited sample size, lack of standardized motivational instruments, and variations in research methods limit the generalizability of the findings. Overall, flashcards have strong potential to strengthen basic literacy and improve the quality of Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: *smart cards, Indonesian language, elementary school, basic literacy, learning motivation, learning media, systematic literature review*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mensintesis temuan empiris mengenai pengembangan dan penggunaan media flashcard dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Analisis dilakukan terhadap lima artikel terakreditasi SINTA terbit tahun 2023–2025 yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi terkait desain penelitian, fokus kajian, aksesibilitas, dan relevansi konteks. Hasil sintesis menunjukkan bahwa flashcard, baik dalam bentuk cetak maupun digital, efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan, penguasaan kosakata, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE menghasilkan media yang valid, praktis, dan mudah diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran. Desain visual yang menarik serta fitur interaktif pada flashcard digital terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, keterbatasan ukuran sampel, instrumen motivasi yang kurang terstandar, dan variasi metode penelitian membatasi generalisasi temuan. Secara keseluruhan, flashcard memiliki potensi kuat dalam memperkuat literasi dasar dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: kartu pintar, bahasa indonesia, sekolah dasar, literasi dasar, motivasi belajar, media pembelajaran, systematic literature review

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memegang peran dasar dan krusial dalam membangun kemampuan literasi awal peserta didik. Peserta didik dalam fase ini perlu menekankan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Nurhasanah et al., 2022). Hal ini bertujuan agar peserta didik mengembangkan keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dalam proses pembelajaran (Ali, 2022). Meskipun demikian, fakta menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih dilaksanakan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru dan buku teks (Sukma et al., 2023). Hal ini berakibat pada kurangnya pemanfaatan media inovatif dalam pembelajaran. Kondisi ini tentu menyebabkan peserta didik merasa bosan, pasif, dan kesulitan memahami materi yang diajarkan (Zulfan & Muthi, 2024). Kesulitan ini juga terjadi pada kompetensi dasar peserta didik jenjang sekolah dasar seperti membaca dan penguasaan kosakata. Oleh karena itu, strategi dan media pembelajaran inovatif diperlukan agar dapat menciptakan situasi belajar yang interaktif, aktif,

dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik jenjang sekolah dasar.

Dalam perkembangan teknologi saat ini, penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi sebuah kebutuhan krusial dan penting untuk mendukung proses belajar yang aktif dan efektif. Media pembelajaran inovatif dapat menyampaikan konsep dengan jelas, meningkatkan perhatian peserta didik, serta menciptakan situasi belajar yang menarik dan mudah dipahami (Rahim et al., 2022). Beragam penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif seperti media visual, game edukatif, dan penggunaan basis teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik dan berdampak pada sikap peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan (Wardoyo et al., 2021). Oleh karena itu, inovasi secara berkelanjutan terhadap perkembangan media pembelajaran menjadi salah satu elemen penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, aktif, adaptif, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di sekolah.

Salah satu media pembelajaran menjadi inovasi dengan peluang

besar diterapkan dan diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam jenjang sekolah dasar adalah kartu pintar. Kartu pintar atau yang biasa disebut dengan *flashcard* memiliki beberapa keunggulan seperti media yang sederhana dan simpel, mudah digunakan, fleksibel, dan memiliki tampilan visual yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia jenjang sekolah dasar (Paldy et al., 2025). Flashcard disajikan dalam beragam skema dan bentuk seperti pola permainan, aktivitas kelompok, maupun akses peserta didik secara individu (Riadhoh Riadhoh & Larasati Larasati, 2024). Hal ini tentunya dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajarnya. Selain itu penggunaan teknologi dalam media pembelajaran berbentuk flashcard mampu mengintegrasikan beragam fitur tambahan seperti penambahan audio, animasi, dan aktivitas interaktif (Akbar et al., 2024; Silvia et al., 2024). Hal ini akan memaksimalkan upaya menciptakan pembelajaran yang

menekankan pada peran aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Penggunaan flashcard dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah banyak dilakukan yang dilakukan dalam berbagai skema (Husnul Hotimah, 2024; Putri et al., 2024; Subhan et al., 2024). Penelitian yang dilakukan mencakup pengembangan dan pengujian efektivitas dalam upaya memperbaiki kemampuan membaca, kosakata, pemahaman teks, dan motivasi belajar. Meskipun telah banyak dilakukan, beragam penelitian tersebut memiliki hasil yang beragam pula dan belum disajikan penjelasan terpadu dari beragam hasil penelitian. Hal ini tentu temuan yang diperoleh belum dapat disimpulkan dan disintesis secara komprehensif dalam tinjauan literatur yang sistematis. Belum banyak ditemukan penelitian tinjauan literatur yang berfokus untuk mensintesis dan menganalisis secara terstruktur bukti-bukti empiris mengenai pengembangan dan penggunaan flashcard dalam pembelajaran Bahasa Indonesia jenjang sekolah dasar. Hal ini tentu berdampak pada belum tersedianya gambaran dan penjelasan menyeluruh mengenai beragam temuan penelitian tentang

flashcard dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan yang disajikan sebelumnya, penelitian ini bermaksud melakukan tinjauan literatur melalui Systematic Literature Review terhadap berbagai penelitian tentang flashcard dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran dan mengidentifikasi pola-pola temuan, kelebihan dan keterbatasan media, serta implikasi penggunaan kartu pintar bagi pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lengkap berdasarkan hasil tinjauan sistematis untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini tinjauan literatur dengan desain Systematic Literature Review (SLR). Desain penelitian ini digunakan untuk mengidentifikasi, menilai, dan mensintesis beragam temuan penelitian terkait media pembelajaran berbentuk flashcard dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Tinjauan literatur ini akan memberikan

gambaran yang lengkap dan informatif berisi rangkuman beragam temuan penelitian terkait tren, efektivitas, dan implikasi penggunaan flashcard dengan beragam skema dan metode penelitian. Penelitian yang di sintesis merupakan penelitian analisis kebutuhan, pengembangan, maupun quasi experiment. Metode SLR yang digunakan mengacu pada Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) yang juga telah banyak dilakukan dalam berbagai penelitian sebelumnya (Artanti et al., 2025; Irawan et al., 2025, 2026).

Artikel yang dianalisis diidentifikasi dengan memanfaatkan basis data nasional dan internasional yaitu Google Scholar. Pencarian penelitian dibatasi dengan artikel penelitian ilmiah terpublikasi SINTA dengan waktu publikasi antara tahun 2023–2025. Penggunaan kata kunci yang sesuai seperti “kartu pintar”, “flashcard”, “pembelajaran Bahasa Indonesia”, “media pembelajaran”, dan “sekolah dasar” digunakan untuk menemukan artikel terkait yang dianalisis. Selain itu dalam pencarian data juga melakukan kombinasi antar beberapa kata kunci dengan memanfaatkan operator Boolean

(AND, OR). Artikel yang ditemukan berdasarkan pencarian awal basis data ini difilter dengan beberapa

kriteria meliputi kriteria inklusi dan eksklusif. Beberapa kriteria yang diterapkan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria inklusi dan eksklusif

Topik	Kriteria inklusi	Kriteria eksklusif
Jenis artikel	Artikel pengembangan maupun penelitian empiris	Artikel literatur review dan laporan kegiatan
Fokus kajian	pengembangan dan implementasi flashcard dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	pengembangan dan implementasi flashcard dalam pembelajaran lain
Aksesibilitas	Bisa diakses full paper versi pdf	Artikel yang tidak dapat diakses full paper
Tahun terbit	Tahun 2023 - 2025	Sebelum tahun 2023
Kualitas sumber	Dipublikasikan oleh jurnal artikel terakreditasi SINTA	Dipublikasikan oleh jurnal non sinta atau hasil seminar

Hasil identifikasi diperoleh lima artikel yang sesuai dengan kriteria yang diterapkan. Artikel kemudian dilakukan analisis dengan tahapan awal berupa ekstraksi data. Ekstraksi data meliputi identitas penelitian, tujuan, metode, jumlah subjek, instrumen, dan temuan utama. Analisis selanjutnya dilakukan dengan menentukan coding tematik untuk mengelompokkan temuan ke dalam pola-pola tertentu yang sesuai dengan tujuan. Hasil coding diperoleh lima tema yang dikelompokkan dalam *thematic synthesis*. Kelima tema yang diperoleh adalah (1) efektivitas media flashcard terhadap hasil belajar, (2)

peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dengan flashcard, (3) pengembangan media flashcard, (4) fitur dan desain flashcard mendukung pembelajaran, dan (5) keterbatasan dan implikasi penggunaan flashcard. Hasil analisis disajikan deskriptif sesuai tema untuk memberikan pemahaman yang sesuai berdasarkan hasil masing-masing penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis yang dilakukan dengan memberikan gambaran umum masing-masing temuan penelitian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan penelitian

Penulis	Metode dan desain	Temuan penelitian
(Ananda et al., 2025)	Quasi Experiment	Skor N-Gain pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Penggunaan flashcard dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca, keaktifan, dan motivasi peserta didik.
(Febriani & Asmarani, 2023)	Research and Development	Media flashcard yang dikembangkan terbukti valid dan efektif.
(Amelia et al., 2025)	Penelitian Tindakan Kelas	Terjadi peningkatan signifikan pada aspek minat/partisipasi peserta didik setelah implementasi flashcard berbasis permainan & reward.
(Hanisah et al., 2024)	Analisis kebutuhan	digital flashcard memiliki banyak fitur yang berpotensi meningkatkan sikap peserta didik dalam pembelajaran dan memberikan pengembangan lanjutan.
(Yulianti et al., 2025)	Research and Development	Media flashcard dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar, minat, dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran.

Pengembangan Media Flashcard

Beberapa temuan penelitian mengungkap bahwa pengembangan flashcard menggunakan model ADDIE mampu menghasilkan media yang lebih berkualitas dan sistematis. Fase awal analisis, peneliti melakukan tinjauan terhadap kebutuhan peserta didik dan kesesuaian materi Bahasa Indonesia dengan tingkat perkembangan kognitif anak jenjang sekolah dasar. Tinjauan awal ini memberikan kemudahan pada fase desain dan pengembangan sehingga menghasilkan flashcard yang menarik secara visual dan ringkas sehingga mudah dipahami peserta didik (Febriani & Asmarani, 2023). Tahapan

pengembangan yang dilakukan juga melalui proses validasi ahli materi dan media yang menunjukkan tingkat kelayakan tinggi. Hal ini tentu mengindikasikan menandakan bahwa flashcard yang dikembangkan memiliki kualitas pedagogis, estetika, dan teknis untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar.

Flashcard yang dihasilkan kemudian juga diimplementasikan dalam pembelajaran dan dilakukan evaluasi keseluruhan. Temuan fase ini memperlihatkan bahwa terbukti layak dan praktis digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Uji coba

dalam proses pembelajaran memperlihatkan bahwa peserta didik dapat menggunakan flashcard secara mandiri dan guru dapat mengintegrasikannya dengan mudah dalam rencana pembelajaran (Yulianti et al., 2025). Sementara itu, temuan penelitian lain yang menguji kebutuhan pengembangan flashcard juga menyoroti pentingnya fitur multimedia interaktif untuk memberikan peluang pengembangan media flashcard berbasis teknologi yang lebih kaya secara pedagogis (Hanisah et al., 2024). Dengan demikian, proses pengembangan yang sistematis memastikan bahwa media kartu pintar tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif secara instruksional.

Desain dan Fitur Media Flashcard yang Mendukung Pembelajaran

Keberhasilan implementasi flashcard dalam pembelajaran dipengaruhi oleh kualitas desain media. Hasil sintesis menunjukkan bahwa kombinasi gambar berwarna, ilustrasi menarik, dan teks pendek mampu mendukung peserta didik mengasosiasikan kata dan makna dengan lebih baik (Febriani & Asmarani, 2023; Amelia et al., 2025). Spesifik dalam kegiatan pembelajaran

membaca permulaan, desain desain menarik memberikan kemudahan proses decoding kata dan akan meningkatkan pemahaman peserta didik. Guru memberikan pernyataan bahwa peserta didik lebih mudah mengingat kosakata saat diberikan stimulus berbentuk visual yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia (Ananda et al., 2025).

Selain memaksimalkan pada desain visual media, keberhasilan pengembangan dan implementasi flashcard modern juga dipengaruhi oleh desain digital. Hasil sintesis artikel menunjukkan bahwa kebutuhan beragam fitur media seperti audio, animasi, dan feedback yang diberikan secara langsung dalam flashcard digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan lebih baik dalam pembelajaran (Hanisah et al., 2024). Selain itu, penelitian pengembangan yang dilakukan dengan media cetak memberikan rekomendasi agar desain flashcard menggunakan ukuran yang tepat, terbaca dan teramati dengan jelas, dan pemilihan warna yang sesuai (Yulianti et al., 2025). Hal ini bertujuan agar flashcard yang dikembangkan baik dalam bentuk

cetak maupun digital mampu memberikan kontribusi positif terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Efektivitas Media Flashcard terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Penggunaan media flashcard memiliki efektivitas yang cukup baik terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar. Analisis beragam studi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan membaca permulaan, kosakata, dan ejaan siswa jenjang sekolah dasar. Skor N-Gain yang tinggi pada kelompok eksperimen dengan flashcard juga menunjukkan adanya dampak positif (Ananda et al., 2025). Penelitian tindakan kelas yang dilakukan juga membuktikan bahwa capaian ketuntasan mengalami peningkatan drastis sehingga menunjukkan bahwa flashcard mendukung pembelajaran literasi dengan baik (Amelia et al., 2025). Dengan demikian, beragam temuan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara terukur ketika peserta didik terlibat menggunakan media flashcard.

Hasil penelitian pengembangan juga menunjukkan bahwa flashcard yang dihasilkan melalui tahapan validasi dapat memberikan pemahaman peserta didik terhadap materi Bahasa Indonesia dengan lebih baik. Peserta didik juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memahami konsep setelah memanfaatkan flashcard yang dirancang melalui tahapan pengembangan (Febriani & Asmarani, 2023; Yulianti et al., 2025). Media yang ditampilkan dengan visual yang sederhana dan konkret dapat membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih cepat dan efektif. Konsistensi beberapa temuan ini tentu menunjukkan bahwa flashcard merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan capaian akademik secara signifikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar.

Peningkatan Motivasi, Minat, dan Keterlibatan Peserta didik

Beragam penelitian yang disintesis melaporkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik saat penggunaan flashcard dalam pembelajaran. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih antusias dan

terlibat aktif dalam proses belajar mereka. Hal ini terlihat dari ketertarikan peserta didik ketika disajikan media pembelajaran dalam bentuk permainan atau aktivitas interaktif (Ananda et al., 2025; Amelia et al., 2025). Keaktifan dapat diamati karena saat implementasi flashcard mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan dan efektif. Guru juga memberikan catatan bahwa peserta didik cenderung menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap materi ketika disajikan dalam flashcard dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap flashcard yang diimplementasikan dalam pembelajaran mereka. Siswa memberikan respon bahwa flashcard memiliki tampilan yang sangat menarik (Febriani & Asmarani, 2023; Yulianti et al., 2025). Hal ini tentu menunjukkan bahwa flashcard mampu meningkatkan motivasi diri peserta didik dengan menerapkan desain dan tampilan menarik, penggunaan warna sesuai, dan ilustrasi visual yang interaktif.

Komponen interaktif dalam flashcard mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar Bahasa Indonesia (Hanisah et al., 2024). Dengan demikian, flashcard dapat memberikan kontribusi positif dan terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Keterbatasan Penelitian dan Implikasi Penggunaan di Sekolah Dasar

Lima penelitian yang dianalisis memiliki beberapa keterbatasan metodologis yang perlu diperhatikan. Beberapa studi menggunakan ukuran sampel kecil dan waktu penelitian yang terbatas sehingga proses generalisasi hasil juga masih terbatas (Amelia et al., 2025; Ananda et al., 2025). Selain itu, hanya beberapa dari total artikel yang dianalisis yang berfokus mengukur motivasi belajar secara kuantitatif. Sebagian penelitian menggunakan metode observasi dan dokumentasi dan dianalisis secara kualitatif. Hal ini tentu mengakibatkan klaim mengenai peningkatan motivasi belum didasarkan pada data statistik yang kuat dan objektif. Meskipun demikian, temuan penelitian yang telah dilakukan dapat memberikan kontribusi penting terhadap praktik

pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penggunaan flashcard dapat diintegrasikan dengan mudah melalui berbagai kegiatan pembelajaran tanpa memerlukan sarana dan peralatan yang susah ditemukan (Febriani & Asmarani, 2023; Yulianti et al., 2025). Guru dapat mengadaptasi desain flashcard sesuai kebutuhan materi dan kondisi ril di kelas.

Pembahasan

Temuan lima artikel yang didintesis menunjukkan bahwa penggunaan flashcard secara berkelanjutan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti kemampuan membaca awal, pemahaman, dan ejaan. Penggunaan flashcard juga dapat meningkatkan motivasi siswa dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Peningkatan prestasi akademik ditunjukkan oleh skor N-Gain yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dan peningkatan penyelesaian pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas. Setelah validasi ahli dan uji coba lapangan, media yang dikembangkan melalui

prosedur ADDIE telah terbukti layak dan efektif. Temuan sintesis juga menunjukkan bahwa flashcard yang disajikan dalam bentuk cetak maupun digital dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik dan terstruktur sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Sejalan dengan temuan sintesis ini, penelitian sebelumnya juga dapat memperkuat bukti yang mendukung efektivitas flashcard dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. (Ahmad et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan flashcard dapat meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan pemahaman siswa kelas awal yang dibarengi dengan peningkatan motivasi belajar mereka. Studi lain menunjukkan bahwa flashcard membantu siswa dalam memperluas kosakata dan mempercepat pengenalan kosakata baru (Khan, 2022). Kesesuaian temuan ini tentu menunjukkan bahwa flashcard dapat memberikan manfaat dan menumbuhkan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Fitur visual dalam flashcard yang disajikan secara nyata dan menarik memberikan kontribusi penting terhadap efektivitasnya.

Meskipun demikian, beberapa penelitian juga memiliki hasil yang tidak sesuai dengan temuan ini. Penelitian yang berfokus dalam bahasa asing menunjukkan bahwa flashcard tidak cukup jika diimplementasikan dalam pembelajaran yang membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam tentang beragam konteks dan penggunaan bahasa praktis (Ahmad et al., 2024). Media flashcard dapat meningkatkan kemampuan menghafal tetapi tidak maksimal membantu dalam keterampilan penerapan bahasa yang komprehensif (Rahman et al., 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlu menyeimbangkan penggunaan flashcard dengan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual agar proses pembelajaran berkembang menjadi kemampuan menggunakan bahasa dalam konteks yang bermakna. Bukti ini menunjukkan bahwa efektivitas flashcard sebagian masih bergantung pada desain instruksional sesuai dengan kelengkapan materi. Temuan penelitian ini memiliki beberapa kelebihan. Pertama, peningkatan hasil belajar yang konsisten di berbagai penelitian

menunjukkan bahwa flashcard berfungsi sebagai media yang efektivitas di berbagai konteks pembelajaran. Kedua, media mudah digunakan dan disesuaikan dengan materi sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Ketiga, flashcard memiliki efektivitas di berbagai aspek. Meskipun demikian, temuan penelitian tidak menutupi adanya sejumlah kekurangan yaitu penilaian motivasi sebagian besar didasarkan pada observasi sehingga belum memiliki kekuatan bukti statistik yang akurat. Desain penelitian yang digunakan juga relatif sederhana sehingga masih banyak variabel variabel yang diabaikan dalam penelitian. Keterbatasan ini tentunya harus diselesaikan agar tidak mengurangi minat peserta didik dalam jangka waktu implementasi yang lama.

D. Kesimpulan

Flashcard terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca awal, pemahaman, dan keterlibatan belajar di kalangan siswa sekolah dasar yang mempelajari bahasa Indonesia. Media ini menawarkan kemudahan penggunaan dan bantuan visual yang nyata kepada peserta

didik. Flashcard dapat dimplementasikan dan dikembangkan dalam bentuk cetak atau digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Pemanfaatan model ADDIE dalam proses pengembangan menghasilkan flashcard yang valid, praktis, dan sesuai untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa studi telah menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa selama implementasinya. Temuan ini memiliki keterbatasan seperti ukuran sampel yang kecil, perbedaan desain penelitian, dan belum tersedianya instrumen motivasi yang disesuaikan dengan implementasi. Secara keseluruhan, flashcard dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk meningkatkan literasi dasar dan meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, K. S., Aisyah, S., Prasetyo, Y., & Putranto, H. R. (2024). Handmade Flashcards for Developing English Comprehension of Rural EFL Young Learners. *Academy of Education Journal*, 15(1), 176–187. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2127>
- Akbar, Muh. R., Hanafi, S. H., Widayati, U., & Ramli, R. (2024). Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif dalam Pemanfaatannya pada Pembelajaran yang Berintegritas pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1405–1417. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781>
- Ali, H. H. H. (2022). The Importance of the Four English Language Skills: Reading, Writing, Speaking, and Listening in Teaching Iraqi Learners. *Humanitarian and Natural Sciences Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.53796/hnsj3210>
- Amelia, A., Elihami, E., & Dahlan, A. (2025). Implementasi Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 25 Limbuang. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2, 501–512. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Ananda, M. D., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., Rohim, D. C., & Absor, D. A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 2 Kaliwungu Kudus. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 996–1006. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1430>
- Artanti, K. P. A. I., Kusairi, S., Nasikhudin, N., Safitri, Y., Cahayana, M. R., Irawan, I. D. A., & Nisa, '. (2025). An Analysis of The Application of The Arcs Model in Physics Learning: A Systematic Review of Studies

- from 2016-2024. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 9(3), 425–435. <https://doi.org/10.20527/jjpf.v9i3.16329>
- Febriani, N. A., & Asmarani, R. (2023). Development of Flashcard Media On Indonesia for Studen At Grade 2 Elementary School. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(2), 105–111. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i2.2837>
- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). PENGARUH MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA PADA MATERI MUFRODAT BAHASA ARAB. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Hanisah, H., Sutomo, M., & Saihan, S. (2024). Needs Analysis in Developing Digital Flashcards for Indonesian Language Learning in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 14(1), 31–42. <https://doi.org/10.18952/aladzkapgmi.v14i1.12924>
- Husnul Hotimah. (2024). Flash Card Media Development in Grade 1 Indonesian Language Learning at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. *Engineering: Journal of Mechatronics and Education*, 1(2), 62–69. <https://doi.org/10.59923/mechatronics.v1i2.197>
- Irawan, I. D. A., Basri, N. A., Kusairi, S., & Islamiyah, M. (2025). Trends and Research Directions on Formative Feedback in Physics Learning: A Systematic Review. *Jurnal Riset Pendidikan Fisika*, 10(1), 39–52. <https://journal-fmipa.um.ac.id/index.php/jrpf/>
- Irawan, I. D. A., Khusaini, K., Islamiyah, M., Basri, N. A., & Ardilla, S. L. (2026). Students' Conceptual Understanding And Difficulties On Static Fluids: A Literature Review. *Jurnal Phi Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 12(1), 1–8. <https://doi.org/10.22373/p-jpft.v12i1.30339>
- Khan, R. M. I. (2022). The use of Flashcards in teaching EFL vocabulary in online learning. *Register Journal*, 15(1), 109–125. <https://doi.org/10.18326/rgt.v15i1.109-125>
- Nurhasanah, A., Ramadhanti, S., Utami, S., & Putri, F. A. (2022). Improving Elementary School Students' Understanding of the Concept through Meaningful Learning in David Ausbel's Perspective. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5728–5734. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2935>
- Paldy, P., YR, S., Baharuddin, M. R., & Yunus, R. Y. I. (2025). Creating Engaging Flashcard Materials for Young Learners: A Developmental Study on English Language Teaching in Primary Schools. *Journal of Languages and Language Teaching*, 13(1), 88. <https://doi.org/10.33394/jollt.v13i1.13009>
- Putri, B. E., Mahendra, Y., Suprpto, I., & Junaidi. (2024). The Effectiveness of Flashcard Media in Enhancing Indonesian Language Proficiency in Elementary Schools: A Systematic Literature Review. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(3), 392–402.

- <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i3.88588>
- Rahim, F. R., Sari, S. Y., Sundari, P. D., Aulia, F., & Fauza, N. (2022). Interactive design of physics learning media: The role of teachers and students in a teaching innovation. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1), 012075. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012075>
- Riadh Riadh, & Larasati Larasati. (2024). Penggunaan Media Flash Card dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 167–180. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.815>
- Silvia, R., Purnama, F., & Novita, R. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Flashcard Voice Menggunakan Aplikasi Canva dan Vocaroo pada Guru Yayasan IBA. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 264–274. <https://doi.org/10.52622/mejuajua.ajabdimas.v4i2.195>
- Subhan, M., Nanda, D. W., & Alysa, F. (2024). The Development Of Flash Card Learning Media in Increasing Students' Learning Motivation in Indonesian Language Learning in Grade 1 SDN 15 Koto Baru. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 3(3), 754–762. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v3i3.162>
- Sukma, E., Ramadhan, S., Aldiyah, M. P., & Sihes, A. J. (2023). Challenges in Implementing Indonesian Language Teaching Materials in Elementary Schools. *International Electronic Journal of Elementary Education*. <https://doi.org/10.26822/iejee.2024.327>
- Wardoyo, C., Satrio, Y. D., Narmaditya, B. S., & Wibowo, A. (2021). Do technological knowledge and game-based learning promote students achievement: lesson from Indonesia. *Heliyon*, 7(11), e08467. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08467>
- Yulianti, E., Adhar, Y. I., Yusnarti, M., & Wahyuni, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(2), 230–236. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Zulfan, S. U., & Muthi, I. (2024). Analisa Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4A di SDN Margamulya VI Bekasi. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(3), 238–243. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3997>