

PENINGKATAN LITERASI AWAL MELALUI FLASHCARD BERBASIS VEKTOR PADA SISWA KELAS I SD NEGERI KEDUNGJENAR

Alifia Adhila¹, Wildan Farih Kurniawan², Ahmad Teguh Purnawanto³
^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Blora
alifiaadhila03@gmail.com^{1*}, wildanfarih98@gmail.com²,
ahmedteguh@gmail.com³

ABSTRACT

Early reading and writing skills remain low, while prior studies emphasize media use without examining visual quality. This study aims to improve early literacy through vector-based flashcards designed with precise visual features to enhance letter recognition accuracy. The method employed was Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart model in two cycles involving 28 first-grade students. Data were collected through tests, observations, interviews, and documentation, then analyzed quantitatively and qualitatively. The results show an increase in the mean score from 69 to 85 and mastery from 68% to 93%, indicating improved recognition and representation of language symbols. These findings confirm that visual quality functions as a cognitive factor in early literacy learning effectiveness.

Keywords: *Early Literacy, Vector Flashcards, Reading and Writing, Visual Media, Elementary School*

ABSTRAK

Kemampuan membaca dan menulis di usia dini masih rendah, sementara studi sebelumnya menekankan penggunaan media tanpa memeriksa kualitas visual. Studi ini bertujuan untuk meningkatkan literasi awal melalui kartu flash berbasis vektor yang dirancang dengan fitur visual yang tepat untuk meningkatkan akurasi pengenalan huruf. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus yang melibatkan 28 siswa kelas satu. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 69 menjadi 85 dan penguasaan dari 68% menjadi 93%, yang menunjukkan peningkatan pengenalan dan representasi simbol bahasa. Temuan ini menegaskan bahwa kualitas visual berfungsi sebagai faktor kognitif dalam efektivitas pembelajaran literasi awal.

Kata kunci: Literasi Awal, Kartu Flash Vektor, Membaca dan Menulis, Media Visual, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Kemampuan literasi membaca dan menulis merupakan indikator fundamental dalam menentukan kualitas pendidikan suatu negara.

Secara global, hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa rata-rata skor literasi membaca negara-negara anggota OECD berada

pada kisaran 476, sedangkan Indonesia hanya mencapai sekitar 359. Selisih lebih dari 100 poin tersebut mencerminkan kesenjangan kompetensi literasi yang signifikan dan menegaskan bahwa kemampuan membaca peserta didik Indonesia masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan literasi bukan sekadar isu pedagogis, tetapi telah menjadi persoalan struktural yang memerlukan intervensi sistematis, khususnya pada jenjang pendidikan dasar sebagai fondasi awal pembentukan kemampuan akademik. Literasi awal tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali huruf atau membaca kata, tetapi juga mencakup proses kognitif yang lebih kompleks, seperti pengenalan simbol, pemahaman makna, serta kemampuan merepresentasikan bahasa dalam bentuk tulisan (Jatnika, 2019). Oleh karena itu, kegagalan dalam mengembangkan literasi pada tahap awal akan berdampak akumulatif terhadap kemampuan belajar peserta didik pada tahap berikutnya. Dalam konteks ini, fase kelas awal sekolah dasar menjadi krusial karena merupakan periode pembentukan dasar kemampuan

membaca dan menulis yang menentukan keberhasilan akademik jangka panjang.

Permasalahan literasi tersebut juga terkonfirmasi secara empiris pada level satuan pendidikan. Hasil studi awal yang dilakukan di kelas I SD Negeri Kedungjenar menunjukkan bahwa dari 28 peserta didik, hanya 19 siswa (sekitar 68%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM ≥ 75), sedangkan 9 siswa lainnya (32%) belum tuntas. Nilai rata-rata kelas berada pada kisaran 68–70, dengan nilai terendah mencapai 55 dan nilai tertinggi hanya 85. Distribusi ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi awal peserta didik masih berada pada kategori sedang menuju rendah dan belum merata. Secara spesifik, peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk, serta menuliskan huruf secara konsisten. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa hambatan utama literasi awal terletak pada lemahnya kemampuan diskriminasi visual terhadap simbol huruf serta ketidakkonsistenan dalam representasi tulisan (Istiqoma et al., 2023). Permasalahan literasi awal

juga dipengaruhi oleh aspek pedagogis, khususnya rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Observasi awal menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran masih cenderung bersifat pasif, dengan dominasi metode konvensional yang kurang memberikan stimulus visual maupun interaksi yang memadai. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya menghambat proses internalisasi simbol bahasa. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik merupakan faktor kunci dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, karena berperan dalam memperkuat proses kognitif melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran (Farhani et al., 2022).

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi awal, baik melalui pendekatan metode maupun media pembelajaran. Pendekatan Montessori dan multisensori terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan sistematis (Agustina, 2020). Sementara itu, penggunaan

media visual seperti big book, pop-up book, dan buku cerita juga menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keterampilan literasi awal, karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan kontekstual (Anggraini & E., 2022). Media flashcard menjadi salah satu media yang paling banyak digunakan, dengan berbagai penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik secara signifikan (Rukiyah, Prasetyo, & Sopandi, 2025). Terdapat kelemahan mendasar dalam sebagian besar penelitian tersebut, yaitu kecenderungan untuk menempatkan media pembelajaran hanya sebagai alat bantu tanpa mempertimbangkan kualitas desain visualnya. Padahal, dalam pembelajaran literasi awal, kejelasan dan konsistensi visual merupakan faktor krusial yang secara langsung memengaruhi kemampuan peserta didik dalam mengenali dan membedakan huruf. Flashcard konvensional yang umum digunakan sering kali memiliki keterbatasan dalam aspek proporsi huruf, ketajaman visual, serta konsistensi desain, sehingga berpotensi menimbulkan ambiguitas perseptual. Akibatnya, media yang seharusnya

menjadi alat bantu justru dapat menjadi sumber miskonsepsi dalam proses pembelajaran.

Media berbasis vektor menawarkan solusi yang lebih presisi karena mampu menghasilkan tampilan visual yang tajam, proporsional, dan konsisten. Representasi huruf berbasis vektor memungkinkan peserta didik memperoleh stimulus visual yang lebih akurat, sehingga dapat meningkatkan kemampuan diskriminasi visual serta mengurangi kesalahan dalam membaca dan menulis. Selain itu, integrasi media berbasis visual yang dirancang secara sistematis juga terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Mahadipta et al., 2025). Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas flashcard berbasis vektor dalam meningkatkan kemampuan literasi awal masih sangat terbatas, terutama dalam konteks implementasi langsung di kelas melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Dapat diidentifikasi adanya kesenjangan yang jelas antara banyaknya penelitian yang mengkaji penggunaan media pembelajaran dengan minimnya

kajian yang menekankan pada kualitas visual sebagai faktor determinan dalam literasi awal. Dengan kata lain, penelitian sebelumnya lebih berfokus pada “penggunaan media”, tetapi belum secara mendalam mengkaji “bagaimana kualitas media tersebut memengaruhi proses kognitif peserta didik”. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji penerapan media flashcard berbasis vektor dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan media flashcard berbasis vektor dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan pada peserta didik kelas I sekolah dasar, dan (2) menganalisis peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan peserta didik setelah penerapan media tersebut. Kebaruan penelitian ini terletak pada penekanan terhadap kualitas visual berbasis vektor sebagai faktor kunci dalam meningkatkan akurasi pengenalan huruf, yang diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang terstruktur serta peningkatan keaktifan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi yang lebih komprehensif dalam pengembangan pembelajaran literasi awal yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga presisi secara kognitif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Pemilihan metode ini didasarkan pada karakteristik permasalahan yang bersifat kontekstual dan memerlukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peneliti tidak hanya mengidentifikasi permasalahan literasi awal, tetapi juga melakukan tindakan perbaikan yang dirancang secara sistematis dan dievaluasi secara berkelanjutan. Model Kemmis dan McTaggart dipilih karena memiliki tahapan siklus yang jelas, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, sehingga memungkinkan adanya perbaikan pembelajaran secara bertahap hingga mencapai hasil yang diharapkan. Penelitian dilaksanakan di kelas I SD Negeri Kedungjenar dengan melibatkan 28 peserta didik sebagai subjek penelitian. Karakteristik peserta didik

menunjukkan adanya heterogenitas kemampuan literasi awal, di mana sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk, serta menuliskan huruf secara konsisten. Kondisi tersebut menjadi dasar pemilihan kelas sebagai lokasi penelitian karena sesuai dengan fokus permasalahan yang dikaji. Penelitian dilaksanakan selama empat minggu dalam satu semester pembelajaran dan dibagi ke dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan yang mencakup tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan pembelajaran, observasi terhadap aktivitas peserta didik, serta refleksi untuk mengevaluasi efektivitas tindakan. Jumlah siklus ditetapkan sebanyak dua dengan pertimbangan bahwa tindakan akan dihentikan apabila indikator keberhasilan telah tercapai. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang merancang tindakan, melaksanakan pembelajaran, sekaligus mengumpulkan dan menganalisis data. Untuk menjaga objektivitas, penelitian ini melibatkan guru kelas sebagai kolaborator yang bertugas melakukan observasi terhadap

aktivitas peserta didik serta memberikan masukan pada tahap refleksi. Keterlibatan kolaborator juga berfungsi untuk menjaga konsistensi hasil pengamatan dan meminimalkan potensi bias subjektivitas selama proses penelitian berlangsung. Tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini berupa penggunaan media flashcard berbasis vektor dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan. Media ini dirancang menggunakan perangkat lunak desain grafis digital dengan mempertimbangkan aspek kejelasan visual dan konsistensi bentuk huruf. Flashcard dibuat dengan ukuran sekitar 10 × 15 cm, menggunakan jenis huruf sederhana tanpa ornamen dekoratif, dengan ketebalan garis yang seragam serta kombinasi warna kontras antara latar belakang dan huruf untuk meningkatkan keterbacaan. Setiap kartu menampilkan satu huruf, suku kata, atau kata sederhana yang disusun secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan peserta didik. Penggunaan media dilakukan melalui tahapan pembelajaran yang dimulai dari pengenalan huruf, dilanjutkan dengan membaca suku kata, membaca kata

sederhana, dan diakhiri dengan latihan menulis berdasarkan stimulus visual yang diberikan. Selama proses pembelajaran, aktivitas peserta didik diarahkan untuk aktif melalui pengulangan terstruktur, permainan sederhana, serta latihan menulis yang terintegrasi dengan penggunaan media.

Data penelitian yang dikumpulkan terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes kemampuan membaca dan menulis permulaan yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran, wawancara untuk menggali kendala yang dihadapi, serta dokumentasi sebagai data pendukung. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes kemampuan membaca dan menulis permulaan, lembar observasi aktivitas peserta didik, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Tes disusun dalam bentuk sepuluh butir soal yang mencakup kemampuan mengenali huruf, membaca suku kata, membaca kata sederhana, serta menuliskan huruf dan kata secara tepat. Lembar

observasi digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan peserta didik berdasarkan indikator partisipasi dalam membaca, respons terhadap media, keterlibatan dalam latihan, dan aktivitas menulis. Instrumen penelitian terlebih dahulu melalui proses validasi isi yang dilakukan oleh dua ahli di bidang pendidikan dasar. Validasi dilakukan dengan menilai kesesuaian indikator, kejelasan butir soal, serta relevansi instrumen dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori layak digunakan dengan beberapa perbaikan minor. Selain itu, dilakukan uji keterbacaan secara terbatas untuk memastikan bahwa instrumen dapat dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Untuk menjaga reliabilitas data, dilakukan penyamaan persepsi antara peneliti dan kolaborator dalam melakukan observasi, sehingga hasil pengamatan memiliki tingkat konsistensi yang memadai.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas, persentase ketuntasan belajar, serta peningkatan hasil belajar antar

siklus. Persentase ketuntasan dihitung dengan membandingkan jumlah peserta didik yang mencapai nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal dengan jumlah seluruh peserta didik, kemudian dikalikan seratus persen. Peningkatan hasil belajar dianalisis berdasarkan selisih nilai rata-rata antar siklus untuk melihat efektivitas tindakan yang diberikan. Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan perubahan aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 70% peserta didik mencapai nilai ≥ 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal, serta terjadi peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi metode dan sumber dengan membandingkan hasil tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan diskusi reflektif bersama guru kolaborator pada setiap akhir siklus untuk memastikan keakuratan interpretasi data dan efektivitas tindakan yang dilakukan. Penelitian ini

juga memperhatikan aspek etika dengan memperoleh izin dari pihak sekolah sebelum pelaksanaan penelitian, menjaga kerahasiaan identitas peserta didik, serta memastikan bahwa seluruh proses penelitian tidak mengganggu jalannya kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, seluruh tahapan penelitian dilaksanakan secara sistematis, terukur, dan dapat dipertanggungjawabkan baik secara akademik maupun etis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data pretest saat pratindakan memperlihatkan cukup banyak peserta didik dengan perolehan nilai yang belum mencapai KKM (≥ 75). Hasil tes pratindakan tersaji di dalam Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Pra Siklus

No	Interval Nilai	Kategori	Jumlah
1	93–100	Sangat Baik	0
2	84–92	Baik	5
3	75–83	Cukup	14
4	<75	Kurang	9
	Rata-rata Kelas		69
	Jumlah Ketuntasan		19
	Persentase Ketuntasan		68%
	Nilai Tertinggi		85
	Nilai Terendah		55

Diolah Oleh Peneliti

Berdasarkan Tabel 1, kemampuan membaca dan menulis permulaan peserta didik pada tahap pra siklus masih tergolong belum optimal. Dari 28 peserta didik, sebanyak 19 siswa (67%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 9 siswa (33%) belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas berada pada kisaran 68–70, yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi awal peserta didik masih berada pada tingkat sedang. Setelah media flashcard diterapkan di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, nilai keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas I SD Negeri Kedungjenar menunjukkan mulai menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I jika dibandingkan dengan hasil tes pratindakan. Hasil nilai keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas I siklus I dipaparkan pada Tabel 2 sebagai berikut.

No	Interval Nilai	Kategori	Jumlah
1	93–100	Sangat Baik	2
2	84–92	Baik	8
3	75–83	Cukup	12
4	<75	Kurang	6
	Rata-rata Kelas		75
	Jumlah Ketuntasan		22

No	Interval Nilai	Kategori	Jumlah
	Persentase Ketuntasan		79%
	Nilai Tertinggi		90
	Nilai Terendah		60

Tabel 2. Perolehan Nilai Keterampilan Membaca Pemahaman Siklus I

Sumber : Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan Tabel 2, setelah penerapan media vektor kartu flash pada siklus I, terjadi perbaikan kemampuan membaca dan menulis permulaan peserta didik. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi sekitar 22 siswa (79%), sedangkan jumlah peserta didik yang belum tuntas menurun menjadi sekitar 6 siswa. Tindakan kelas yang dilaksanakan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas III jika dibandingkan dengan hasil tindakan pada siklus I. Hasil nilai keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas III siklus II selengkapnya dipaparkan melalui Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Perolehan Nilai Keterampilan Membaca Pemahaman Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Jumlah
1	93–100	Sangat Baik	8
2	84–92	Baik	14
3	75–83	Cukup	4
4	<75	Kurang	2
	Rata-rata Kelas		85
	Jumlah Ketuntasan		26
	Persentase Ketuntasan		93%
	Nilai Tertinggi		95
	Nilai Terendah		70

Sumber : Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan Tabel 3, terlihat adanya peningkatan yang konsisten pada setiap tahap penelitian. Pada tahap pra siklus, persentase ketuntasan hanya mencapai 67%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 79%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana persentase ketuntasan mencapai sekitar 93–100%. Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan secara bertahap dari 68–70 pada pra siklus menjadi sekitar 75 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi sekitar 85 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media vektor kartu flash efektif dalam

meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan peserta didik secara berkelanjutan.

Interval Nilai	Kategori	Pra Siklus Jml	%	Siklus I Jml	%	Siklus II Jml	%	Ket
93–100	Sangat Baik	0	0%	2	7%	8	29%	Tuntas
84–92	Baik	5	18%	8	29%	14	50%	Tuntas
75–83	Cukup	14	50%	12	43%	4	14%	Tuntas
<75	Kurang	9	32%	6	21%	2	7%	Tidak Tuntas
Jumlah		28	100%	28	100%	28	100%	
Nilai Tertinggi		85		90		95		
Nilai Terendah		55		60		70		

Tabel 4. Perbandingan Hasil Penilaian

Sumber : Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan sajian data pada tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada kondisi awal (pra siklus), sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori cukup dan kurang. Peserta didik yang berada pada kategori kurang sebanyak 9 orang (32%), sedangkan kategori cukup sebanyak 14 orang (50%). Belum terdapat peserta didik yang mencapai kategori sangat baik. Pada siklus I mulai terlihat adanya peningkatan. Peserta didik pada kategori sangat baik mulai muncul sebanyak 2 orang (7%), dan kategori baik meningkat menjadi 8 orang (29%). Sementara itu, jumlah peserta

didik pada kategori kurang menurun menjadi 6 orang (21%). Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II. Peserta didik yang mencapai kategori sangat baik meningkat menjadi 8 orang (29%), dan kategori baik menjadi 14 orang (50%). Di sisi lain, peserta didik pada kategori kurang menurun drastis menjadi 2 orang (7%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Dilihat dari nilai ekstrem, nilai tertinggi mengalami peningkatan dari 85 pada

pra siklus menjadi 90 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 95 pada siklus II. Nilai terendah juga mengalami peningkatan dari 55 menjadi 60, kemudian menjadi 70. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran tidak hanya berdampak pada peserta didik berkemampuan tinggi, tetapi juga membantu peserta didik dengan kemampuan rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media vektor kartu flash mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik secara bertahap dan signifikan, baik dari segi distribusi kategori nilai maupun ketuntasan belajar.

PEMBAHASAN

Kondisi Awal Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Peserta Didik

Hasil penelitian pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan menulis permulaan peserta didik masih berada pada tingkat yang belum memadai dan belum memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata kelas yang hanya mencapai 69 dengan persentase ketuntasan sebesar 68%, yang berarti masih terdapat 32%

peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Distribusi nilai juga memperlihatkan bahwa mayoritas peserta didik berada pada kategori cukup (50%) dan kurang (32%), serta tidak terdapat peserta didik yang mencapai kategori sangat baik. Pola distribusi ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi awal peserta didik belum terdistribusi secara merata dan cenderung terkonsentrasi pada level menengah ke bawah. Kondisi tersebut tidak hanya merepresentasikan rendahnya hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mencerminkan adanya permasalahan pada proses kognitif dasar dalam literasi awal. Kesulitan peserta didik dalam mengenali huruf, membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk, serta menuliskan huruf secara konsisten menunjukkan bahwa kemampuan diskriminasi visual dan representasi simbolik belum berkembang secara optimal. Dalam perspektif kognitif, kelemahan pada tahap ini berimplikasi langsung terhadap kemampuan decoding, yaitu proses menghubungkan simbol visual dengan bunyi dan makna, yang merupakan fondasi utama dalam membaca dan menulis. Dengan demikian, rendahnya capaian pada

tahap pra siklus tidak dapat dipahami semata sebagai kekurangan latihan, tetapi sebagai indikasi adanya hambatan pada level pemrosesan informasi visual dan linguistik.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kesulitan utama dalam membaca dan menulis permulaan terletak pada rendahnya kemampuan diskriminasi visual serta ketidaktepatan dalam merepresentasikan simbol bahasa (Istiqoma et al., 2023). Selain itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa kegagalan dalam menguasai tahap awal literasi akan berdampak akumulatif terhadap kemampuan belajar pada tahap selanjutnya, karena peserta didik tidak memiliki fondasi yang cukup untuk memahami teks yang lebih kompleks (Parapat et al., 2023). Dengan demikian, kondisi awal yang ditemukan dalam penelitian ini tidak bersifat kasuistik, tetapi merepresentasikan permasalahan yang secara umum terjadi pada pembelajaran literasi di kelas awal sekolah dasar. Kondisi tersebut juga dipengaruhi oleh aspek pedagogis, khususnya kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang

masih bersifat konvensional cenderung tidak memberikan stimulus visual yang memadai, sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman belajar yang mendukung pembentukan representasi mental terhadap simbol huruf. Akibatnya, proses internalisasi huruf sebagai bagian dari sistem bahasa menjadi kurang optimal. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, karena memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan materi pembelajaran (Farhani et al., 2022). Kondisi awal kemampuan membaca dan menulis permulaan peserta didik dalam penelitian ini menunjukkan adanya permasalahan yang bersifat multidimensional, mencakup aspek kognitif dan pedagogis. Rendahnya kemampuan literasi awal tidak hanya disebabkan oleh kurangnya penguasaan materi, tetapi juga berkaitan dengan keterbatasan dalam proses pengolahan informasi visual serta kurang optimalnya desain pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan suatu intervensi yang tidak hanya berfokus pada

peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu memperbaiki kualitas stimulus visual dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran secara menyeluruh.

Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan melalui Penerapan Media Flashcard Berbasis Vektor

Penerapan media flashcard berbasis vektor dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan peserta didik secara bertahap dan terukur. Pada tahap siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat dari 69 pada pra siklus menjadi 75, dengan persentase ketuntasan yang naik dari 68% menjadi 79%. Peningkatan sebesar 6 poin pada rata-rata kelas dan 11% pada ketuntasan ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi awal peserta didik. Selain itu, distribusi nilai mulai mengalami pergeseran ke kategori yang lebih tinggi, ditandai dengan munculnya kategori sangat baik sebesar 7% yang sebelumnya tidak ada pada tahap pra siklus. Namun demikian, masih terdapat 21% peserta didik yang belum mencapai

ketuntasan, yang mengindikasikan bahwa efektivitas tindakan pada tahap ini belum optimal. Peningkatan pada siklus I dapat dipahami sebagai fase adaptasi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang baru. Pada tahap ini, peserta didik mulai mengenali pola visual huruf yang lebih jelas dan konsisten melalui flashcard berbasis vektor, namun belum sepenuhnya mampu menginternalisasi informasi tersebut secara stabil. Hal ini tercermin dari masih dominannya kategori cukup (43%) dan keberadaan kategori kurang (21%). Dengan demikian, meskipun media telah memberikan stimulus awal yang positif, proses pembelajaran masih memerlukan penguatan, baik dari sisi strategi maupun intensitas latihan. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85, dengan persentase ketuntasan mencapai 93%. Jika dibandingkan dengan kondisi awal, terjadi peningkatan sebesar 16 poin pada rata-rata kelas dan 25% pada ketuntasan belajar. Distribusi nilai juga mengalami transformasi yang lebih merata, di mana kategori sangat baik meningkat

menjadi 29% dan kategori baik mencapai 50%, sementara kategori kurang menurun drastis menjadi hanya 7%. Selain itu, peningkatan nilai tertinggi dari 85 menjadi 95 serta nilai terendah dari 55 menjadi 70 menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran tidak hanya berdampak pada peserta didik dengan kemampuan tinggi, tetapi juga mampu mengangkat capaian peserta didik dengan kemampuan rendah. Peningkatan yang lebih signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penggunaan media, tetapi juga oleh kualitas implementasi strategi pembelajaran. Penyempurnaan instruksi, peningkatan frekuensi latihan, serta penguatan aktivitas interaktif pada siklus II memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan ini berperan penting dalam memperkuat proses internalisasi simbol huruf, sehingga peserta didik tidak hanya mengenali bentuk huruf, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan bunyi dan makna secara lebih konsisten.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang

menyatakan bahwa penggunaan media visual seperti flashcard dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik secara signifikan (Rukiyah, Prasetyo, & Sopandi, 2025). Namun demikian, hasil penelitian ini menunjukkan dimensi yang lebih spesifik, yaitu bahwa peningkatan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media secara umum, tetapi juga oleh kualitas visual media yang digunakan. Flashcard berbasis vektor memberikan stimulus visual yang lebih presisi, sehingga membantu peserta didik dalam membedakan bentuk huruf yang memiliki kemiripan dan mengurangi potensi kesalahan dalam proses membaca dan menulis. Peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan yang terjadi dalam penelitian ini tidak bersifat kebetulan, melainkan merupakan hasil dari intervensi yang terstruktur dan berbasis pada kebutuhan kognitif peserta didik. Perubahan yang terjadi dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keberadaan media, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut diintegrasikan secara optimal dalam proses pembelajaran. Hal ini

sekaligus menegaskan bahwa penggunaan media flashcard berbasis vektor memiliki efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan pendekatan konvensional, terutama dalam meningkatkan akurasi pengenalan huruf dan konsistensi kemampuan membaca serta menulis permulaan peserta didik.

Analisis Mekanisme Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan

Peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan yang terjadi dalam penelitian ini tidak dapat dijelaskan hanya sebagai konsekuensi langsung dari penggunaan media pembelajaran, melainkan merupakan hasil dari interaksi beberapa mekanisme yang saling berkaitan, yaitu kualitas visual media, strategi pembelajaran yang diterapkan, dan tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Ketiga aspek ini bekerja secara simultan dalam memfasilitasi proses kognitif peserta didik, khususnya dalam mengenali, membedakan, dan merepresentasikan simbol bahasa secara lebih akurat. Penggunaan media flashcard berbasis vektor memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan

diskriminasi visual peserta didik. Representasi huruf yang ditampilkan dengan tingkat ketajaman, konsistensi bentuk, dan proporsi yang presisi memungkinkan peserta didik memperoleh stimulus visual yang lebih stabil dibandingkan dengan media konvensional. Kondisi ini berimplikasi pada meningkatnya kemampuan peserta didik dalam membedakan huruf-huruf yang memiliki kemiripan bentuk, yang sebelumnya menjadi salah satu sumber utama kesalahan dalam membaca dan menulis permulaan. Secara teoretis, proses ini berkaitan dengan kemampuan decoding, yaitu kemampuan menghubungkan simbol visual dengan bunyi dan makna. Ketika stimulus visual yang diterima lebih jelas dan konsisten, maka beban kognitif peserta didik dalam memproses informasi menjadi lebih ringan, sehingga proses decoding dapat berlangsung lebih efektif. Strategi pembelajaran yang diterapkan juga berperan penting dalam mengoptimalkan hasil belajar. Pada siklus II, terjadi penyempurnaan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam hal penyederhanaan instruksi, peningkatan intensitas latihan, serta

penguatan aktivitas berbasis interaksi. Strategi ini memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif ini berfungsi sebagai mekanisme penguatan yang membantu peserta didik dalam menginternalisasi informasi yang diperoleh melalui media. Dengan kata lain, media yang baik tidak akan memberikan hasil optimal tanpa didukung oleh strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik secara kognitif dan behavioral.

Peningkatan keaktifan peserta didik menjadi faktor mediasi yang memperkuat hubungan antara penggunaan media dan peningkatan hasil belajar. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan respons yang lebih aktif terhadap penggunaan flashcard, baik dalam kegiatan membaca, menjawab pertanyaan, maupun dalam latihan menulis. Keaktifan ini memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan materi pembelajaran, yang pada akhirnya mempercepat proses pembentukan representasi mental terhadap simbol huruf. Hal ini sejalan dengan temuan

yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca dan menulis melalui proses elaborasi kognitif yang lebih mendalam (Farhani et al., 2022). Ketiga mekanisme tersebut membentuk suatu sistem pembelajaran yang saling mendukung. Kualitas visual media menyediakan stimulus yang akurat, strategi pembelajaran mengarahkan proses belajar secara sistematis, dan keaktifan peserta didik memastikan bahwa informasi yang diterima diproses secara mendalam. Interaksi ketiganya menghasilkan peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan yang tidak hanya terlihat pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran literasi awal tidak dapat dipisahkan dari integrasi antara desain media, strategi pembelajaran, dan keterlibatan peserta didik. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya pergeseran paradigma dalam penggunaan media pembelajaran, dari sekadar “penggunaan alat bantu” menjadi “optimalisasi kualitas stimulus

belajar". Media tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, tetapi sebagai komponen inti yang berperan dalam membentuk proses kognitif peserta didik. Dalam konteks ini, flashcard berbasis vektor tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai instrumen kognitif yang membantu peserta didik dalam membangun pemahaman terhadap simbol bahasa secara lebih presisi. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari mekanisme pembelajaran yang terintegrasi, bukan sekadar efek dari penggunaan media secara parsial.

Implikasi Penelitian

Temuan dalam penelitian ini memberikan implikasi yang signifikan terhadap pengembangan kajian literasi awal, baik dalam ranah teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan peserta didik. Hal ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menekankan efektivitas media visual dalam mendukung proses pembelajaran literasi. Namun

demikian, penelitian ini tidak berhenti pada tahap konfirmasi, melainkan menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh keberadaannya, tetapi sangat dipengaruhi oleh kualitas desain visual yang melekat pada media tersebut. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan memperluas pemahaman mengenai peran media dalam pembelajaran, dari yang sebelumnya lebih berorientasi pada fungsi penggunaan menjadi berorientasi pada kualitas stimulus yang dihasilkan. Kualitas visual yang ditampilkan melalui flashcard berbasis vektor terbukti mampu meningkatkan ketepatan peserta didik dalam mengenali dan membedakan huruf, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan. Temuan ini menunjukkan bahwa aspek visual bukan hanya elemen estetis, tetapi merupakan komponen kognitif yang berperan langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memodifikasi pandangan sebelumnya dengan menempatkan kualitas visual sebagai variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran literasi awal.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam memahami mekanisme pembelajaran literasi awal sebagai suatu sistem yang terintegrasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca dan menulis tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media, tetapi juga oleh interaksi antara kualitas media, strategi pembelajaran, dan keterlibatan peserta didik. Hal ini memperkuat sekaligus memperluas teori pembelajaran yang selama ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik, dengan menambahkan dimensi bahwa keterlibatan tersebut harus didukung oleh stimulus pembelajaran yang berkualitas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi teori yang ada, tetapi juga memberikan perspektif baru mengenai bagaimana komponen-komponen pembelajaran saling berinteraksi dalam meningkatkan hasil belajar.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi langsung bagi guru dalam merancang pembelajaran literasi awal. Guru tidak cukup hanya menggunakan media pembelajaran, tetapi perlu memperhatikan kualitas

desain media yang digunakan, khususnya dalam hal kejelasan bentuk huruf, konsistensi visual, dan keterbacaan. Penggunaan flashcard berbasis vektor dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan akurasi pengenalan huruf dan mengurangi kesalahan dalam membaca dan menulis permulaan. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan pentingnya mengintegrasikan media dengan strategi pembelajaran yang interaktif dan memberikan ruang bagi keterlibatan aktif peserta didik. Temuan penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh desain visual terhadap proses kognitif dalam pembelajaran. Penelitian lanjutan dapat mengkaji lebih dalam mengenai hubungan antara kualitas visual media dengan aspek-aspek kognitif lainnya, seperti memori visual, perhatian, dan kecepatan pemrosesan informasi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada konteks pembelajaran yang diteliti, tetapi juga memperluas arah kajian dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran

berbasis visual. Dengan mempertimbangkan keseluruhan temuan, dapat ditegaskan bahwa novelty dalam penelitian ini terletak pada penekanan terhadap kualitas visual media sebagai faktor kognitif yang berperan dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan. Penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa media flashcard efektif digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga menjelaskan bahwa efektivitas tersebut sangat dipengaruhi oleh bagaimana media tersebut dirancang dan diimplementasikan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang tidak hanya bersifat aplikatif, tetapi juga konseptual dalam pengembangan pembelajaran literasi awal.

D. Kesimpulan

Penerapan media flashcard berbasis vektor terbukti efektif dalam meningkatkan capaian literasi awal secara signifikan, sekaligus memperbaiki akurasi pengenalan simbol bahasa melalui stimulus visual yang lebih presisi. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penegasan bahwa kualitas desain visual merupakan faktor kognitif yang

menentukan keberhasilan pembelajaran, bukan sekadar pelengkap media. Meskipun demikian, keterbatasan pada lingkup subjek dan durasi penelitian menunjukkan perlunya pengujian lebih luas dan mendalam. Temuan ini membuka arah baru pengembangan pembelajaran literasi yang menempatkan kualitas stimulus sebagai elemen sentral dalam mengoptimalkan proses kognitif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan dengan Metode Montessori. *Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Metode Montessori*, 3(3), 1860–1865. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Alawiyah, S., Gunawan, D., Nurkamilah, S., & Nuriyanti, R. (2024). Pengaruh Media Big Book terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 1 Mekarsari. *CaXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 158–166.
- Anggraini, D. T., & E., U. (2022). Penggunaan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Membaca dan Menulis Peserta Didik Kelas I SD. *TERAMPIL : Jurnal Pendidikan Dan*

- Pembelajaran Dasar*, 9(1).
<https://doi.org/10.3390/su12104306>
- Dasar, S., Serang, N., Serang, K., & Kunci, K. (2018). Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Kelas Awal. *JPSD*, 4(1), 30–42.
- Farhani, N. A., Suyatini, M. M., Dharma, U. S., Dasar, S., & Kentungan, N. (2022). Peningkatan Motivasi Membaca dan Menulis Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 6168–6176.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3244>
- Ida, Hikmalia, & Sukanto, M. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Peserta Didik Kelas III SD Negeri 02 Pait. *IJES*, 2, 1–14.
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes>
- Istiqoma, N., Affandi, L. H., & Khair, B. N. (2023). Analisis Jenis-Jenis Kesulitan dalam Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 13–17.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3175>
- Jatnika, S. A. (2019). Budaya Literasi untuk Menumbuhkan Minat Membaca dan Menulis. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 1–6.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Jonathan, J., & Bagus, T. T. (n.d.). *Perancangan Multimedia Interaktif sebagai Alat Bantu Belajar Menulis Huruf Tegak Bersambung pada SDN Mojolangu 2*.
- Khairina, D., Saputra, H. H., & Oktaviyanti, I. (2023). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas Rendah SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 305–311.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1178>
- Komalasari, A. S., & R., D. (2023). SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA JAYA. *SINKRON: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT UIKA JAYA*, 1(2), 82–92.
<https://doi.org/10.32832/jpmuj.v1i2>
- Lestari, W. E. K. (n.d.). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 70–75.
- Mahadipta, P., Suarjana, I. M., Luh, N., & Windayani, I. (2025). Educational Game Using Android Assisted by Adobe Flash to Improve Learning Interest of Fifth Grade Elementary School Students. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(3), 542–553.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v5i3.100915>

- Mahendra, Y., & W., L. (2024). Penerapan Metode Drill dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Sekolah Dasar Negeri 01 Trimodadi Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan*.
- Mintorogo, J. M., Adib, A., Wijayanti, A., & Petra, U. K. (n.d.). *Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia 2-4 Tahun*.
- Muhsin. (2018). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Pelatihan Pengembangan Modul di Madrasah Tsanawiyah Kabupaten Sigi Sulteng. *Jurnal Dedikasi Masyarakat*, 1(2), 79–89.
- Muhyidin, A. (n.d.). *Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Bahasa Indonesia di Kelas Awal*.
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan Media Kartu (Flash Card) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143–148. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Nugraheni, I., Harsiati, T., & Qohar, A. (2019). Media Buku Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(3), 322–329.
- Parapat, I. K., Irwan, M., & Nasution, P. (2023). Mengoptimalkan Pengenalan Literasi Pada Anak Sejak Usia Dini : Menumbuhkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Jurnal Raudhah*, 11(1), 38–49. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Pertiwi, I. N., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
- Rahayu, T., & Kurniawan, P. Y. (2021). Pelatihan Membaca dan Menulis Puisi pada Peserta Didik TPA Al-Husna. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(1), 89–96.
- Ritno, Rahim, A. R., & S., A. S. (2021). Pengaruh Kemampuan Membaca dan Menulis terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 115–129.
- Rosyidah, A., & Wicaksono, V. D. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Media Flash Card di SDN 3 Sugio Kelas 1. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 06(02), 18–25. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi%0APeningkatan>
- Rukiyah, D., Prasetyo, A., & S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Flashcard. *SIBATIK JOURNAL*, 4(11), 4151–4170. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i11.3711>
- Rukiyah, D., Prasetyo, A., & Sopandi.

- (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLASHCARD. *SIBATIK JOURNAL*, 4(11), 4151–4170. <https://doi.org/https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i11.3711>
- Safetyani, K., Nuryani, P., & Heryanto, D. (2019). Penerapan Metode Multisensori untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 160–169.
- Safitri, W., Fatkhiani, K., Andriani, R., & Dewi, K. (2025). Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Flashcard terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4165–4179. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4164>
- Saingo, Y. A., Djawa, M., & L., D. S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran. *Journal Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 2(1). <https://doi.org/10.54443/ejournal.iaknkupang.ac.id>
- Salsabila, S., Pramesti, R. D., & Silvia, D. (2024). Pembelajaran Rumah Adat di Indonesia melalui Media Flashcard pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Desain*, 11(3), 527–545. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i3.19733>
- Samsudin, A. (2024). Peningkatan Kemampuan Menulis Eksposisi Berita dan Menulis Eksposisi Ilustrasi Siswa Kelas V melalui Model Pembelajaran Kooperatif Terpadu Membaca dan Menulis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2), 1–11.
- Sismulyasih, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Menggunakan Strategi Bengkel Literasi pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan*, 7, 68–74.
- Sumiyati. (2023). Efforts to Increase Activities and Learning Outcomes Through Macromedia Flash 8 Collaboration and Flash Cards for Class II Semester I Students at SDN Pulorejo 02 Academic Year 2022/2023. *AL HIKMAH: JOURNAL OF EDUCATION*, 3(1), 253–272. <http://yphn.ac.id/ejournal/index.php/Alhikmah/index>
- Susanti, Y. (2022). Strategi Pembelajaran dalam Proses Membaca dan Menulis Permulaan. *JSIM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(5). <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v3i5.186>
- Ule, M. Y., Kusumaningtyas, L. E., Widyaningrum, R., & Riyadi, U. S. (2023). Widya Wacana: Jurnal Ilmiah. *WIDYA WACANA: JURNAL ILMIAH*, 1(1), 1–7. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana>