



Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar

Azizi Anggi Utami¹, Rina Devianty², Auffah Yumni³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Correspondence Email: azizianggi7@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar" didasari oleh siswa mengalami kesulitan membaca awal, sehingga guru perlu menggunakan media interaktif yang menarik untuk membantu mereka mengenali huruf dan kata sederhana secara efektif. Tujuannya mengetahui pengaruh penggunaan media *Flash Card* terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa di Sekolah Dasar IT Cendikia. Tahap membaca permulaan penting bagi perkembangan literasi anak, dengan media seperti *Flash Card* terbukti efektif meningkatkan daya ingat dan mempermudah pembelajaran secara interaktif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Quasi Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Uji hipotesis tes yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di dapatkan thitung = 2,1969 dan ttabel = 2,0040 maka thitung > ttabel (2,1969 > 2,0040) yang artinya H0 ditolak dan H1 diterima. Media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I perlu dikembangkan sehingga dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar.

Kata Kunci: *Flash Card*, *Kemampuan Membaca*, *Sekolah Dasar*.

ABSTRACT

This research, entitled "The Effect of Flash Card Media on the Early Reading Ability of Elementary School Students," is based on the observation that many students experience difficulties in early reading. Therefore, teachers need to use engaging interactive media to help them recognize letters and simple words effectively. The purpose of this study is to determine the effect of using Flash Card media on improving the early reading ability of students at SD IT Cendikia. The early reading stage is crucial for children's literacy development, and media such as Flash Cards have been proven effective in enhancing memory and facilitating interactive learning. The research method used in this study is a quasi-experimental design with a quantitative approach. Based on the hypothesis test conducted on the experimental and control classes, the results showed tcount = 2.1969 and ttable = 2.0040, meaning tcount > ttable (2.1969 > 2.0040), so H0 is rejected and H1 is accepted. This indicates that Flash Card media significantly improves students' early reading ability. Flash Card media should be further developed to train students' independence in learning.

Keywords: *Flash Card*, *Reading Ability*, *Elementary School*.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan besar, seperti disparitas kualitas antara daerah perkotaan dan pedesaan, serta keterbatasan akses terhadap teknologi dalam pembelajaran. Namun, perkembangan teknologi juga membuka peluang bagi peningkatan kualitas pendidikan melalui digitalisasi dan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Pemerintah terus berupaya mengatasi kendala ini dengan kebijakan seperti peningkatan anggaran pendidikan, pelatihan guru, dan pengembangan kurikulum yang lebih adaptif. Dengan kolaborasi antara pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat, diharapkan setiap anak Indonesia dapat memperoleh pendidikan yang berkualitas dan merata di seluruh wilayah. (Undang-Undang, 2023).

Keterampilan bahasa, yang mencakup mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, adalah elemen dasar dalam perkembangan anak. Keterampilan ini saling berhubungan dan memiliki peran penting dalam mendukung interaksi sosial serta proses pembelajaran. Untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik. Pendekatan interaktif seperti membaca bersama, diskusi kelompok, dan pemanfaatan teknologi dapat menjadi solusi efektif. Guru dapat menggunakan buku digital, artikel daring, serta aplikasi edukatif untuk meningkatkan minat baca siswa sekaligus memberikan variasi dalam pembelajaran. Selain itu, menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat siswa sangat penting agar mereka lebih termotivasi dalam mengembangkan kemampuan membaca secara optimal.

Selain metode pembelajaran, lingkungan yang mendukung literasi juga berperan besar dalam meningkatkan kebiasaan membaca. Sekolah dapat menciptakan Membangun budaya literasi di sekolah memerlukan berbagai inisiatif yang menarik dan berkelanjutan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyediakan ruang baca yang nyaman di dalam kelas, membiasakan siswa membaca sebelum pelajaran dimulai, serta mengadakan kegiatan literasi yang bersifat kompetitif dan menyenangkan. Selain peran sekolah, dukungan orang tua juga sangat penting dalam menumbuhkan minat baca sejak dulu, seperti dengan membacakan buku di rumah atau menyediakan bahan bacaan yang menarik bagi anak. Dengan membiasakan anak membaca di rumah dan memberikan akses terhadap buku-buku yang bermanfaat, orang tua dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca anak secara berkelanjutan.

Pemerintah pun terus berupaya meningkatkan literasi siswa melalui berbagai kebijakan, seperti Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang bertujuan untuk membangun budaya membaca di sekolah dan masyarakat. Selain itu, program peningkatan kompetensi guru dalam mengajarkan membaca juga menjadi fokus utama, agar pendidik mampu mengembangkan metode yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan pemerintah, diharapkan literasi siswa dapat meningkat secara signifikan, sehingga mereka memiliki bekal yang kuat untuk menghadapi tantangan di masa depan (Rivki *et al.*, n.d.).

Pada tahap membaca permulaan, siswa mengalami masa transisi dari pengenalan simbol-simbol huruf ke penguasaan kata-kata sederhana. Siswa harus dibimbing dengan media yang tepat agar dapat menguasai keterampilan membaca dengan lebih cepat dan mudah (Ulya & Fauzi, 2024).

Hasil wawancara dengan wali kelas di SDS IT Cendekia menunjukkan bahwa beberapa siswa masih mengalami hambatan dalam mengenali huruf dan membaca

kata-kata sederhana pada tahap awal pembelajaran membaca. Untuk mengatasi hal ini, peran guru sangat penting dalam menerapkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan pendekatan yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami serta mengingat huruf dan kata, sehingga keterampilan membaca mereka dapat berkembang secara optimal (Kumullah et al., 2019).

Menurut teori perkembangan literasi anak, tahap membaca permulaan merupakan fase penting di mana anak belajar mengaitkan huruf dengan bunyi serta mulai mengenali kata-kata yang familiar. Pada tahap ini, media visual seperti *Flash Card* sangat membantu dalam memperkuat memori visual dan auditif siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah mengingat dan mengenali kata-kata dalam proses membaca (Andriani, 2021).

Dalam pembelajaran, terutama di tingkat dasar, media memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Penggunaan media yang interaktif dan menarik dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, media yang tepat dapat mempercepat pemahaman konsep dan membangun motivasi belajar. Khusus dalam pembelajaran membaca permulaan, pemanfaatan media yang efektif dapat mendukung perkembangan keterampilan literasi siswa serta menumbuhkan minat mereka terhadap kegiatan membaca.

Pemilihan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan lingkungan belajar (By & Iskandar, 2025). Guru perlu memilih media yang tidak hanya sesuai dengan materi, tetapi juga menarik dan dapat memfasilitasi proses belajar. Media yang efektif harus mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa. Dalam hal membaca permulaan, media yang mampu memvisualisasikan huruf dan kata dengan cara yang menarik akan lebih memotivasi siswa untuk belajar (Wati, 2021).

Siswa di kelas rendah memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda dibandingkan dengan siswa di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Mereka umumnya lebih tertarik pada media visual dan cenderung lebih cepat bosan jika pembelajaran disampaikan dengan cara yang monoton. Pada tahap ini, kemampuan kognitif mereka masih berkembang, sehingga media yang menggabungkan unsur visual dan permainan, seperti *Flash Card*, dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Utami et al., 2021).

Flash Card adalah media belajar berbentuk kartu yang berisi gambar atau kata-kata yang digunakan sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran. *Flash Card* sering digunakan dalam pendidikan untuk memperkenalkan konsep-konsep baru dengan cara yang menyenangkan. Pada pembelajaran membaca permulaan, *Flash Card* berfungsi untuk memperkenalkan huruf, suku kata, dan kata-kata secara bertahap, membantu siswa memahami hubungan antara huruf dan bunyi, serta meningkatkan keterampilan membaca (Jannah, 2023).

Flash Card memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran, antara lain sifatnya yang interaktif, memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan kartu, membaliknya, dan mencari jawaban, sehingga membuat proses belajar lebih menyenangkan. Selain itu, *Flash Card* juga dapat meningkatkan memori visual siswa karena gambar dan teks yang jelas membantu mereka lebih mudah mengingat materi yang diajarkan (Suratimah et al., 2023). Media ini sangat fleksibel, dapat digunakan dalam berbagai situasi, baik di kelas maupun di rumah. Sifat interaktif dan visualnya

yang menarik juga mampu meningkatkan motivasi siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar (Sulaiman & Akidah, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas penggunaan *Flash Card* dalam pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan (Nurhayati, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash Card* meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di sebuah sekolah dasar di Jakarta. Penelitian lain oleh (Andriani, 2021) juga menunjukkan hasil yang serupa, di mana siswa yang belajar menggunakan *Flash Card* mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca permulaan dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media tersebut.

Flash Card dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki banyak keunggulan, terutama dalam mendukung proses belajar siswa di tahap awal membaca. Media ini efektif menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi melalui pengenalan visual dan teks. Visualisasi yang menarik pada *Flash Card* mempercepat proses penguasaan keterampilan membaca dengan membantu siswa mengaitkan huruf, suku kata, dan kata dengan gambar yang relevan.

Pentingnya media ini terletak pada kemampuannya memperkuat daya ingat melalui keterkaitan visual dan konsep yang dipelajari, serta meningkatkan motivasi belajar karena penyajiannya yang menarik. *Flash Card* juga fleksibel, dapat digunakan di kelas maupun di rumah, serta terbukti secara efektif meningkatkan keterampilan membaca dalam berbagai penelitian. Alasan utama memilih *Flash Card* adalah karena fleksibilitas, efektivitas, dan kemampuannya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, menjadikannya media yang ideal dalam mempercepat proses belajar membaca.

Pembelajaran membaca permulaan memerlukan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat dasar. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media visual yang interaktif untuk membantu siswa mengenali huruf, suku kata, dan kata-kata sederhana dengan lebih mudah. Media yang menarik tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membangun motivasi siswa dalam belajar. Dengan metode yang tepat, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga keterampilan membaca mereka berkembang secara bertahap.

Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung juga berperan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dengan menggunakan metode yang bervariasi agar pembelajaran tidak terasa monoton. Interaksi yang positif antara guru dan siswa, serta penggunaan media yang sesuai, dapat membantu membangun rasa percaya diri siswa dalam membaca. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang efektif guna mendukung perkembangan literasi siswa sejak dini.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDS IT Cendekia pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025 dengan melibatkan sebanyak 68 siswa kelas I yang terbagi menjadi tiga kelas, yaitu 24 siswa di kelas 1A, 22 siswa di kelas 1B, dan 22 siswa di kelas 1C. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa peneliti telah mengenal baik lingkungan sekolah tersebut, sehingga memudahkan proses pengumpulan data. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media *Flash Card* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas

I sekolah dasar. Rangkaian kegiatan penelitian meliputi penyusunan dan seminar proposal, pelaksanaan eksperimen, pengolahan data, hingga penyusunan serta seminar hasil penelitian yang dilaksanakan mulai bulan Agustus hingga November 2024.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I di SDS IT Cendekia, karena kelompok ini dianggap paling relevan untuk mengukur perkembangan kemampuan membaca permulaan. Dari total populasi tersebut, peneliti menggunakan metode sampel acak sederhana (*simple random sampling*) untuk memilih sebanyak 40 siswa sebagai sampel penelitian. Jumlah ini dianggap representatif dan memenuhi standar minimal penelitian kuantitatif, serta memungkinkan hasil penelitian digeneralisasikan untuk seluruh populasi siswa kelas I. Teknik pengambilan sampel ini memberikan kesempatan yang sama bagi setiap siswa untuk terpilih, sehingga hasil penelitian diharapkan objektif, bebas dari bias, dan dapat mencerminkan kondisi sebenarnya di lapangan.

Proses penelitian dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu praeksperimen, eksperimen, dan pascaeksperimen. Pada tahap praeksperimen, peneliti melakukan observasi awal serta memberikan pre-test untuk mengukur kemampuan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan. Tahap eksperimen dilakukan dengan membagi siswa ke dalam dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media Flash Card dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional. Melalui pembelajaran interaktif dengan media Flash Card yang berisi huruf, gambar, dan kata sederhana, siswa diharapkan lebih mudah mengenali huruf dan memahami makna kata secara visual. Setelah pembelajaran selesai, tahap pascaeksperimen dilaksanakan dengan memberikan post-test untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penerapan media Flash Card.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan beberapa uji statistik, yaitu uji validitas konstruk, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Uji validitas digunakan untuk memastikan instrumen penilaian benar-benar mengukur kemampuan membaca permulaan secara tepat, sedangkan uji normalitas dan homogenitas bertujuan untuk memverifikasi bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi distribusi normal dan memiliki varians yang seimbang antara dua kelompok. Selanjutnya, uji t dilakukan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol guna menentukan ada tidaknya perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menguji hipotesis bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media Flash Card terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar, yang diharapkan menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran membaca yang lebih efektif dan menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Flash Card terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD IT Cendikia. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (22 siswa) yang belajar menggunakan media Flash Card dan kelas kontrol (24 siswa) yang belajar tanpa media tersebut. Sebelum perlakuan, dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal membaca, kemudian diberikan pembelajaran dengan metode berbeda, dan selanjutnya posttest untuk melihat peningkatan hasil belajar. Instrumen penelitian berupa 10 soal

pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya sehingga layak digunakan dalam pengumpulan data.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 62 pada pretest menjadi 82,2 pada posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 60 menjadi 74,8. Selain itu, nilai tertinggi di kelas eksperimen mencapai 100, sementara di kelas kontrol hanya 94. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Flash Card membantu siswa lebih cepat mengenali huruf, membaca kata, serta memahami makna bacaan secara visual dan interaktif.

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas, data dari kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji t. Hasil perhitungan menunjukkan nilai thitung sebesar 2,1969 lebih besar dari ttabel 2,0040, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, menandakan bahwa penggunaan media Flash Card memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media Flash Card efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Melalui tampilan visual yang menarik dan cara belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengenali huruf serta kata. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media interaktif seperti Flash Card dalam kegiatan belajar membaca, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan hasil belajar siswa semakin optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media flash card terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di SD IT Cendikia pada tahun ajaran 2024/2025. Penggunaan media pembelajaran yang beragam dan menarik, seperti flash card, diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam proses belajar membaca, khususnya bagi siswa yang masih dalam tahap awal mengenali konsep membaca. Peneliti memilih dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas IA sebagai kelas eksperimen dan kelas IB sebagai kelas kontrol, guna mengevaluasi sejauh mana media flash card dapat memengaruhi hasil belajar siswa dibandingkan dengan media lain, seperti kartu kata.

Pada kelas eksperimen, siswa diberikan flash card bertema olahraga yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media interaktif yang menyenangkan. Melalui pendekatan ini, siswa diajak mengamati gambar pada flash card dan menghubungkannya dengan teks yang mereka baca. Metode ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu mereka lebih mudah mengingat kosakata dan kalimat yang dipelajari. Penggunaan gambar sebagai penghubung antara kata dan objek yang familiar bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempercepat pemahaman mereka terhadap konsep membaca dasar.

Sebaliknya, di kelas kontrol, siswa menggunakan kartu kata yang lebih bersifat tekstual tanpa dukungan gambar. Meskipun metode ini tetap membantu dalam memahami kata-kata, keterbatasannya membuat sebagian siswa kesulitan menghubungkan kata dengan objek yang mereka kenal. Hal ini menyebabkan tantangan lebih besar dalam mengingat kosakata baru, terutama bagi siswa yang masih mengalami kesulitan membaca. Meskipun demikian, kartu kata tetap memberikan

kontribusi dalam pembelajaran membaca, meskipun efektivitasnya tidak sebesar media flash card yang memanfaatkan elemen visual secara optimal.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan setelah diberikan perlakuan dengan media flash card. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 82,2, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 74,8. Bahkan, nilai tertinggi pada posttest kelas eksperimen mencapai 100, sementara di kelas kontrol hanya mencapai 94. Hal ini menunjukkan bahwa media flash card lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, terutama dalam mengenalkan kosakata baru yang relevan dengan topik pembelajaran, seperti olahraga.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal. Ini membuktikan bahwa sampel dalam penelitian ini representatif dan valid untuk dianalisis lebih lanjut. Dengan distribusi data yang normal, peneliti dapat menggunakan metode statistik yang lebih lanjut tanpa kekhawatiran adanya penyimpangan yang dapat mempengaruhi validitas hasil penelitian.

Selain itu, uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen, yang menegaskan bahwa perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara adil dan valid. Dengan hasil uji homogenitas yang menunjukkan kesamaan varians, perbedaan hasil yang ditemukan dapat lebih dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan, yaitu penggunaan media flash card di kelas eksperimen.

Terakhir, uji hipotesis dengan uji-t mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai hitung lebih besar dari ttabel ($2,1969 > 2,0040$). Hal ini mengindikasikan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti penggunaan media flash card memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Dengan demikian, media flash card dapat dianggap sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, terutama dalam memperkenalkan kosakata baru dan meningkatkan minat baca mereka. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa di kelas awal.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Flash Card berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di SD IT Cendikia. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen (82,2) dan kelas kontrol (74,8), serta hasil uji-t yang menunjukkan hitung ($2,1969 > ttabel (2,0040)$). Dengan demikian, Flash Card terbukti efektif membantu siswa mengenali kosakata baru sekaligus meningkatkan minat baca melalui pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyarankan agar sekolah terus meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan media dan sarana yang mendukung proses belajar membaca. Guru kelas I juga diharapkan lebih memperhatikan perkembangan kemampuan membaca siswa serta mengembangkan

penggunaan Flash Card untuk melatih kemandirian dan keterampilan membaca secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Liliis Liliis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- By, M. A. M., & Iskandar, W. (2025). Forming Self-Identity of Elementary School Children: The Relational Role of Family and Social Environment in the Context of Islamic Education. *Journal of Contemporary Islamic Primary Education*, 3(3). <https://doi.org/10.61253/jcipe.v3i3.331>
- Damanik, N. N., Rasyidah, & Rambe, R. N. (2022). Pengembangan LKPD berbasis guided inquiry pada materi sistem pernapasan manusia. *Jurnal Jeumpa*, 9(2), 739–747. <https://doi.org/10.33059/jj.v9i2.6384>
- Dewi, Y. A., Solo, Y. D., & Ernaninsih, D. (2024). Analisis model pembelajaran inquiry dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah Waipare. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(2), 10–31.
- Evlin, F. (2019). Pengaruh penerapan model pembelajaran inquiry pictorial riddle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada materi hama dan penyakit pada tumbuhan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Fuadah, I. K., Ainun, S. I., & Rustini, T. (2024). Model pembelajaran berbasis HOTS pada materi negara ASEAN di kelas VI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5520–5528.
- Izzah, N. (2022). Analisis penggunaan metode pembelajaran kitab kuning di Madrasah Aliyah Tahfizhil. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 175–185. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v3i2.305>
- Fitriani, E., Waspodo, M., & Gatot, M. (2022). *Monografi Media Flash Card Baca Kata Digital Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Media Pustaka.
- Hasanah, A., & Lena, M. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3296–3307.
- Jannah. (2023). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media *Flash Card* Pada Peserta Didik Kelas 1 UPTD SDN 1 Juntinyuat. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(3), 1–8.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257>
- Kumullah, R., Yulianto, A., & Ida, I. (2019). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media *Flash Card* pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 36–42. <https://doi.org/10.36232/.v7i2.301>
- Ma'arif, I. B., Nur, L. C. N., Denoena Hanifah, & Firda Nur Laili. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Guru-Guru Di Sdn Kedungrejo Megaluh Dan Implementasinya Pada Peserta Didik. *Jurnal Abdi Inovatif (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 39–50.

- <https://doi.org/10.31938/jai.v2i1.459>
- Ningrum, T. W. (2016). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model "Card Sort" Siswa Kelas 1 Sdn Margoyasan*. Surabaya: Kencana Press.
- Puspita, A., Puspita Sari, D., Al Khoziny Buduran, I., & UIN Sunan Ampel Surabaya, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 138.
- Rivki, M., Bachtiar, A. M., Informatika, T., Teknik, F., & Indonesia, U. K. (n.d.). *Buku Panduan Bermain Engklek*. 112.
- Rahmadhani, A. D., Kurniawan, D., Rambe, A. H., Rahman, M. A., Jamilah, N., Ahmad, S., & Purba, T. (2022). Penggunaan metode pembelajaran inquiry learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14243–14248.
- Ramadani, F., & Alimuddin, N. (2024). Efektivitas penerapan teori kognitivisme terhadap kemampuan literasi numerasi. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Dasar*, 1(1), 23–30.
- Rambe, R. N. K., & Salminawati. (2019). Integration of Islamic values in English learning at Madrasah Ibtidaiyah Teacher Training Program (PGMI) UIN North Sumatera. *Jurnal Tarbiyah*, 26(1), 50–62. <https://doi.org/10.30829/tar.v26i1.410>
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *UIN Antasari Banjarmasin*, 17(33), 81–95.
- Rositawati, D. N. (2019). Kajian berpikir kritis pada metode inkuiiri. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)*, 3, 74. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v3i0.28514>
- Solichin, M. M. (2017). Penerapan model pembelajaran inquiry discovery dalam pendidikan agama Islam. *Tadris*, 12(2), 214–231.
- Sri Widayastuti, E. (2014). Penerapan model pembelajaran discovery learning pada materi konsep ilmu ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*, 33–34.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiiri terhadap kemandirian belajar siswa di rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159–170. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.63>
- Susilowati, Y., & Sumaji, S. (2021). Interseksi berpikir kritis dengan High Order Thinking Skill (HOTS) berdasarkan taksonomi Bloom. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 5(2), 62–72. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v5i2.2850>
- Syafaruddin, & Lubis, R. (2022). Evaluation of teacher leadership training model based on competency from the Qur'an at Al Ittihadiyah Madrasah in North Sumatera. *Edukasi Islami*, 10(1), 150–163. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i001.1801>
- Sabrina, A., Usman, H., & Azzahra, S. F. (2022). *Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: (Studi Kasus Pada Siswa Kelas 1 SDIT Az-Zahra Cibitung)*. 2(1), 2807–1107.
- Sakdah, M. S., & Anas, N. (2023). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SDN 104231 Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v3i2.3027>
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56–61. <https://doi.org/10.47080/abdiarya.v2i1.1061>
- Sulaiman, R., & Akidah, I. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media *Flash Card* Pada TPA Masjid Baitul Maqdis. *Madaniya*, 2(3), 242–252.

- <https://doi.org/10.53696/27214834.84>
- Suratimah, D., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2023). Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Panas Kelas V Sekolah Dasar Kota Semarang. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(3), 117–126. <https://doi.org/10.59059/tarim.v4i3.205>
- Syafaruddin, S., & Lubis, R. (2022). Evaluation of Teacher Leadership Training Model Based on Competency From The Qur'an at Al Ittihadiyah Madrasah in North Sumatera. *Edukasi Islami* ...,1(3). 178-201.
- Syifa Faujiah, L. I. M. & M. U. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata pada pelajaran bahasa indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 165–169.
- Ulah, M. (2013). Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo. *Paud Teratai: Jurnal Online Program Studi S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–11.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Ulya, U. K., & Fauzi, F. (2024). Implementasi Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1 MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2079–2086. <https://doi.org/10.31004/>
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>.
- Wati, P. R. (2021). Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur'an Hadits Siswa Kelas I Mi Brawijaya I Trowulan. *In Proceeding: The Annual International Conference on Islamic Education*, 5(1).