

## Pembelajaran Membaca Permulaan melalui Media Flashcard untuk Siswa Kelas 1 SDN 31 Mataram

\*Isna Zuriatni<sup>1</sup>, Intan Permata Hati<sup>2</sup>, Mauliana Gusfian<sup>3</sup>, Nanda Nur Sabrina<sup>4</sup>, Mahesa Zanuba Putri<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>Universitas Mataram  
email: [1isnazuriatni@gmail.com](mailto:1isnazuriatni@gmail.com)

---

### ABSTRACT

*Early reading skills are an important foundation in the learning process in Elementary Schools, especially for first grade students. However, observation results show that there are still students who do not know all the letters of the alphabet and are not able to read simple vocabulary. To overcome this problem, community service activities were carried out in the form of implementing Flashcard learning media designed to support students' early reading skills. The activities were carried out in three stages: observation, planning, and implementation. Flashcard media was designed using the Canva application, printed on HVS paper, and laminated for durability. Flashcards display upper and lower case letters accompanied by pictures and simple words that are familiar to students. The results of the activity showed an increase in the ability to recognize letters and read simple words in first grade students. Students seemed enthusiastic and active in learning, which shows that this media is effective in attracting interest in learning. It is recommended that teachers continue to develop and use learning media that are appropriate to student characteristics, and involve parents to support learning at home.*

**Keyword:** reading starters, media, flashcards

---

### ABSTRAK

Kemampuan membaca permulaan merupakan pondasi penting dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar, khususnya bagi siswa kelas I. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mengenal seluruh huruf abjad dan belum mampu membaca kosakata sederhana. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan kegiatan pengabdian berupa penerapan media pembelajaran Flashcard yang dirancang untuk mendukung kemampuan membaca permulaan siswa. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap: observasi, perencanaan, dan pelaksanaan. Media Flashcard dirancang menggunakan aplikasi Canva, dicetak di atas kertas HVS, dan dilaminasi agar awet. Flashcard menampilkan huruf besar dan kecil disertai gambar serta kata sederhana yang familiar bagi siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf dan membaca kata sederhana pada siswa kelas I. Siswa tampak antusias dan aktif dalam pembelajaran, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menarik minat belajar. Disarankan agar guru terus mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta melibatkan orang tua untuk mendukung pembelajaran di rumah.

**Kata kunci:** membaca permulaan, media, flashcard

---

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran membaca permulaan merupakan dasar utama dalam proses pendidikan di jenjang sekolah dasar, terutama pada siswa kelas I. Pembelajaran ini bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar membaca, seperti mengenal huruf, suku kata, dan kata, serta menyuarakan tulisan dengan benar (Yuliana, 2017). Membaca permulaan tidak hanya melibatkan pengenalan huruf dan bunyi, tetapi juga kemampuan untuk merangkai huruf menjadi suku kata

dan kosakata yang bermakna. Huruf, sebagai simbol visual dalam sistem tulisan, berfungsi untuk merepresentasikan bunyi dalam bahasa. Dalam bahasa Indonesia, dikenal 26 huruf abjad yang menjadi komponen utama dalam pembentukan kata dan kalimat. Pembelajaran awal membaca di tingkat Sekolah Dasar sangat terkait dengan pembelajaran menulis awal. Kedua proses ini bertujuan agar siswa bisa mengenal huruf, mengidentifikasi, mengelompokkan, serta merangkai huruf menjadi suku kata, kata, dan kalimat. Proses pembelajaran dilakukan secara bertahap, dimulai dengan pengenalan huruf vokal dan konsonan, membedakan keduanya, mengenali huruf-huruf tersebut, kemudian merangkainya menjadi suku kata, dilanjutkan menjadi kata, dan akhirnya menjadi kalimat (Yuliana, 2017).

Pembelajaran membaca di kelas I dan II SD merupakan tahap awal yang bertujuan agar siswa dapat membaca dengan baik, lancar, serta melafalkan kata dengan tepat. Di kelas selanjutnya, kemampuan membaca terus ditingkatkan hingga siswa mampu memahami berbagai teks, baik dari buku pelajaran maupun media cetak lainnya. Fokus utama pada tahap awal adalah penguasaan teknik membaca dengan lafal dan intonasi yang wajar (Halidjah, 2009). Membaca permulaan adalah suatu proses yang melibatkan keterampilan dan aspek kognitif. Proses keterampilan berkaitan dengan kemampuan mengenal dan menguasai simbol-simbol bunyi (fonem), sementara proses kognitif berkaitan dengan pemanfaatan simbol-simbol tersebut untuk memahami arti kata atau kalimat (Halidjah, 2009). Membaca permulaan merupakan tahap dasar yang menekankan penguasaan teknik membaca dengan lafal dan intonasi yang tepat, serta melibatkan keterampilan mengenal bunyi dan pemahaman makna kata sebagai bagian dari proses kognitif.

Namun, berdasarkan hasil observasi di SDN 31 Mataram, masih banyak siswa kelas I yang mengalami kesulitan dalam mengenal seluruh huruf abjad dan membaca kosakata sederhana. Kesulitan ini tidak hanya memperlambat perkembangan kemampuan membaca dan menulis mereka, tetapi juga menghambat ketercapaian kompetensi dasar literasi yang semestinya sudah mulai dikuasai di akhir kelas I. Kondisi ini mengindikasikan adanya masalah dalam proses pembelajaran membaca permulaan, baik dari sisi kesiapan siswa maupun metode serta media pembelajaran yang digunakan di kelas. Salah satu faktor yang turut berpengaruh adalah keterbatasan media belajar yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa usia dini. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam penyajian materi membaca permulaan melalui media yang lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang berfungsi sebagai penyampai pesan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan belajar, sehingga dapat membantu memperkuat serta menarik minat dalam proses pembelajaran (Saputri, 2020). *Flashcard* adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar yang dibuat menggunakan foto atau ilustrasi, dengan bagian belakang kartu berisi penjelasan atau informasi terkait gambar yang ditampilkan (Wahyuni, 2020; Astuti et al., 2021)). *Flashcard* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang sederhana namun potensial dalam membantu siswa mengenali huruf dan membentuk kosakata awal secara bertahap. Media *Flashcard* adalah salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual dan menarik. *Flashcard* berfungsi merangsang pikiran, perasaan, serta kemampuan belajar siswa melalui gambar di satu sisi dan penjelasan di sisi lainnya, sehingga membantu mempermudah pemahaman dan daya ingat dalam proses pembelajaran (Azmi et al., 2021). *Flashcard* berbentuk kartu grafis dua dimensi dengan ukuran umum sekitar 8x12 cm atau 25x30 cm, namun ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Setiap kartu memiliki dua sisi, di mana satu sisi menampilkan gambar, tulisan, atau simbol, sedangkan sisi lainnya memuat penjelasan, definisi, atau jawaban yang berkaitan dengan gambar di sisi depan (Wahyuni, 2020). Materi yang ditampilkan pada flash card dapat berupa gambar, foto, kata, atau kombinasi keduanya, yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan (Masrufah, 2020).

*Flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu berukuran kecil yang memuat gambar, tulisan, atau simbol tertentu yang berfungsi untuk membantu mengingat informasi atau melatih penguasaan kosakata (Wissman et al., 2012). Biasanya, *flash card* memiliki dua sisi, di

mana satu sisi menampilkan gambar atau pertanyaan, sedangkan sisi lainnya berisi jawaban atau penjelasan terkait (Wahyuni, 2020). Berdasarkan uraian diatas maka perlu di lakukan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan judul “Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Media Flascard Untuk Siswa Kelas 1 SDN 31 Mataram”. Dengan merancang *Flashcard* yang sesuai dengan kebutuhan siswa, diharapkan proses pembelajaran membaca permulaan di SDN 31 Mataram dapat berlangsung secara menyenangkan dan berpusat pada siswa. Melalui penggunaan media ini, siswa diharapkan mampu mengenal seluruh huruf abjad serta membaca kata-kata sederhana dengan lebih mudah dan efektif.

## 2. METODE

Metode yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan menggunakan media *Flashcard* meliputi pembuatan media tersebut dan penerapannya pada siswa kelas 1. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 31 Mataram, yang beralamat di Jl. Swara Mahardika No.20, Mataram Timur, Kec. Mataram, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, sebagai bagian dari program Asistensi Mengajar tahun ajaran 2024/2025. Fokus kegiatan ditujukan pada kelas I yang berdasarkan hasil observasi awal sangat membutuhkan pembelajaran membaca permulaan. Pelaksanaan berlangsung mulai tanggal 8 Mei hingga 3 Juni 2025, dengan keterlibatan mahasiswa Asistensi Mengajar yang membimbing siswa menggunakan media *Flashcard* yang telah disiapkan. Adapun tahap-tahapan pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut: (1) Tahap Observasi awal; (2) Tahap Perencanaan; dan (3) Tahap Penggunaan *Media Flascard*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

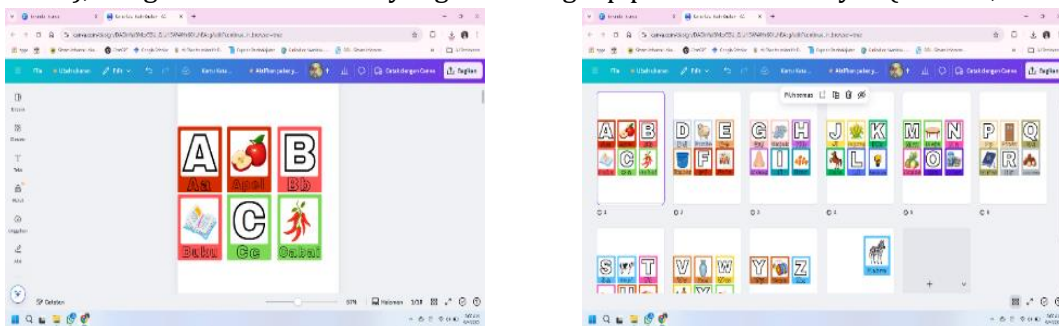
Pada tahap observasi awal, mahasiswa melakukan pengamatan dan wawancara di kelas 1 hingga kelas 5, dengan setiap anggota bertanggung jawab mengamati satu kelas. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang paling mendesak berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru wali kelas. Berdasarkan temuan tersebut, permasalahan utama yang muncul adalah rendahnya kemampuan literasi siswa. Namun, permasalahan yang paling signifikan ditemukan di kelas 1, dimana terdapat empat siswa yang belum mampu membaca maupun berhitung dengan baik. Siswa-siswa tersebut belum mengenal huruf abjad secara menyeluruh, bahkan beberapa hanya mengenal antara 4 hingga 6 huruf saja. Kondisi ini menjadi pertimbangan utama dalam menentukan fokus pengabdian, mengingat seharusnya siswa kelas 1 telah mampu mengenal seluruh huruf abjad serta membaca kalimat sederhana. Temuan kami diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas 1 yang menyatakan bahwa empat siswa tersebut memang belum mampu mengenal maupun membaca huruf atau kata secara utuh. Sebagian besar siswa hanya mampu membaca suku kata saja. Kondisi ini dipengaruhi oleh faktor internal siswa, yakni kurangnya bimbingan membaca di rumah, serta keterbatasan media pembelajaran di sekolah. Akibatnya, guru mengalami kesulitan dalam membagi waktu untuk mengajarkan membaca secara menyeluruh sejak awal, padahal seharusnya siswa minimal sudah mengenal seluruh huruf abjad.



**Gambar 1. Kegiatan Observasi**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kami merencanakan untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa *Flashcard* yang ditujukan untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas 1. Media ini dipilih karena sesuai dengan kondisi siswa, di mana sebagian besar dari mereka belum mengenal seluruh huruf dan belum mampu membaca kata secara mandiri. *Flashcard* ini dirancang sebagai alat bantu visual yang menarik dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar. *Flashcard* akan dibuat menggunakan kertas HVS dan kemudian dilaminasi agar lebih tahan lama dan awet untuk penggunaan jangka panjang. Ukuran setiap *Flashcard* adalah 11 cm × 8 cm, cukup besar untuk dilihat dengan jelas oleh siswa saat digunakan secara individual maupun berkelompok. Desain *Flashcard* dibuat dalam format 2 dimensi.

Pada bagian depan, akan ditampilkan huruf besar dan huruf kecil dari A hingga Z. Sementara pada bagian belakang, terdapat kata yang diawali dari huruf tersebut, baik berupa nama benda maupun hewan yang familiar bagi siswa, disertai dengan gambar ilustratif yang sesuai. Penggunaan warna yang beragam pada setiap kartu diharapkan dapat menambah daya tarik visual dan meningkatkan antusiasme siswa selama proses belajar berlangsung. Media ini akan menjadi sarana yang menyenangkan dan efektif untuk mengenalkan huruf serta memperkaya kosakata awal siswa kelas 1. Media *Flashcard* ini di desain menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis online yang memudahkan pengguna untuk membuat beragam jenis desain, seperti presentasi, poster, infografis, brosur, video, resume, hingga konten untuk media sosial. Platform ini menyediakan berbagai template yang bisa langsung digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan, serta dilengkapi dengan fitur-fitur desain yang ramah bagi pengguna pemula. Canva tersedia dalam versi gratis maupun berbayar (Canva Pro), dengan fitur tambahan yang lebih lengkap pada versi berbayar (Nurrita, 2021).



**Gambar 2. Desain Flashcard**

Setelah proses desain *Flashcard* selesai, langkah selanjutnya adalah mencetaknya menggunakan kertas HVS. Untuk meningkatkan ketahanan dan keawetan, *Flashcard* tersebut kemudian akan dilaminasi agar tidak mudah rusak saat digunakan oleh siswa.



**Gambar 3. Media Flashcard**

Setelah media *Flashcard* selesai didesain dan dicetak menggunakan kertas HVS serta dilaminasi agar lebih awet, media ini kemudian mulai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan di kelas 1. Pada pertemuan pertama, kegiatan dilaksanakan di perpustakaan

dan diikuti oleh siswa kelas 1 bersama dengan beberapa siswa dari kelas lain, namun fokus utama tetap pada siswa kelas 1. Ketika media *Flashcard* diperlihatkan untuk pertama kalinya, anak-anak tampak sangat antusias. Warna-warna cerah dan gambar-gambar menarik pada *Flashcard* berhasil menarik perhatian mereka. Mereka tertarik mengamati setiap kartu yang ditampilkan, dan banyak yang langsung menyebut nama gambar yang mereka kenali, seperti hewan dan benda-benda sehari-hari.

Pada sesi ini, pembelajaran dimulai dengan memperkenalkan huruf-huruf alfabet dari A sampai Z. *Flashcard* ditampilkan satu per satu, dan siswa diajak untuk menyebutkan huruf serta menyebut nama gambar yang terdapat di balik kartu tersebut. Setelah itu, mereka juga diminta membaca kata yang berawalan dari huruf tersebut (Juliana et al., 2025). Untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, dilakukan pula permainan tebak-tebakan, di mana siswa menebak nama benda atau hewan yang berawalan dari huruf tertentu. Bahkan, beberapa siswa mencoba menyebutkan nama temannya atau nama hewan yang sesuai dengan huruf yang ditampilkan, walaupun masih ada beberapa kesalahan pengucapan atau pengenalan huruf. Meski begitu, semangat dan rasa ingin tahu siswa sangat tinggi, menunjukkan bahwa media *Flashcard* ini berhasil menarik perhatian mereka dan cocok digunakan dalam tahap awal pembelajaran membaca.



**Gambar 4. Pembelajaran Membaca Permulaan melalui media *Flashcard***

Memasuki pertemuan kedua hingga kelima, kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas agar suasana lebih kondusif dan siswa lebih fokus. Dalam beberapa pertemuan tersebut, mulai terlihat adanya perkembangan kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan membaca kata sederhana. Jika sebelumnya beberapa siswa hanya mengenal huruf A sampai D, kini mereka sudah bisa menyebutkan huruf hingga huruf L. Meskipun masih terdapat kesalahan umum, seperti huruf M yang sering disebut sebagai N, serta ketidakmampuan dalam mengenali huruf P hingga Z, namun kemajuan yang terjadi cukup terlihat dari minggu ke minggu.

Selain mengenal huruf, pada pertemuan-pertemuan berikutnya siswa juga mulai diajak membaca kata-kata sederhana yang terdapat di belakang *Flashcard*. Mereka diajarkan untuk melihat huruf, mengenali gambar, dan kemudian mengucapkan kata tersebut dengan bantuan guru. Beberapa siswa mulai dapat menyambungkan huruf menjadi bunyi, dan perlahan-lahan membaca kata utuh dengan dukungan media visual tersebut. Kegiatan ini berlangsung dengan semangat dan partisipasi aktif dari siswa. Media *Flashcard* terbukti sangat membantu dalam menarik minat belajar siswa, terutama karena tampilannya yang menarik dan metode penyampaian yang menyenangkan.

#### **4. KESIMPULAN**

Pembelajaran membaca permulaan melalui media *Flashcard* berlangsung melalui tahapan observasi, perencanaan, dan pelaksanaan. Tahap pertama dimulai dengan identifikasi masalah rendahnya kemampuan membaca siswa, dilanjutkan dengan pembuatan media *Flashcard* yang dirancang sesuai kebutuhan siswa, dan kemudian diterapkan dalam pembelajaran secara bertahap. Penggunaan *Flashcard* membantu memperkenalkan huruf dan kata sederhana dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Disarankan agar guru terus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa, serta melibatkan siswa



secara aktif dalam proses belajar. Keterlibatan orang tua juga penting untuk mendukung pembelajaran di rumah, dan pihak sekolah diharapkan memfasilitasi pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media yang kreatif dan efektif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, N. N. S., Husniati, H., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Model Concept Sentence Berbantuan Flash Card Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(1), 35-43.
- Azmi, U., Asrin, A., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Script berbantuan Media Flash Card terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 4 Gugus 1 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 731-738.
- Halidjah, S. (2009). Pembelajaran Membaca Permulaan Dengan Strategi Kopasus Permainan Kubus Di Kelas I Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 14-27.
- Juliana, I., Amanda, L. R., Oktafiani, L. A. R., & Damayanti, N. L. T. D. (2025). Media Flashcard Sebagai Sarana Edukatif Dalam Pembelajaran Kalimat Fakta Dan Opini Kelas IV Di SDN Model Mataram. *Dedikasi Cendekia: Warta Pengabdian Pendidikan*, 2(1), 47-52.
- Masrufah. (n.d.). Catatan "Media Flashcard." 2020.
- Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84.
- 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/abdikarya.v2i1.1061>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wissman, K. T., Rawson, K. A., & Pyc, M. A. (2012). How and when do students use flashcards?. *Memory*, 20(6), 568-579.
- Yuliana, R. (2017). PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN DALAM TINJAUAN TEORI ARTIKULASI PENYERTA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 346.