

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN FLASHCARD SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN LITERASI SISWA *IMPLEMENTATION OF THE USE OF FLASHCARDS AS A LEARNING INNOVATION IN IMPROVING STUDENT LITERACY*

Rendi Atnanto^{1*}, Fitri Nur Asni², Sepia Puspita Sa'adah³, Susi Susilawati⁴, Herni Mutia⁵

Institut Agama Islam Rakeyan Santang, Indonesia

*Email Correspondence: rendi.atnanto@gmail.com

ABSTRAK

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini dilaksanakan oleh mahasiswi KKN dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi dan bahasa anak melalui inovasi pembelajaran menggunakan flashcard edukatif sebagai media interaktif. Rendahnya minat baca dan keterampilan bahasa pada peserta didik menjadi salah satu hambatan dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan strategi yang menyenangkan, mudah dipahami, dan menarik. Flashcard dipilih karena sifatnya yang sederhana, visual, serta mampu merangsang daya ingat dan keterlibatan aktif siswa. Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengimplementasikan media flashcard sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan literasi siswa. Metode pelaksanaan pengabdian yakni dengan 3 (tiga) tahapan yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan ini meliputi perancangan flashcard tematik, pelatihan penggunaan bagi guru dan siswi, serta penerapan langsung dalam proses pembelajaran literasi di MI Darul Huda. Peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif siswi, serta pemahaman bahasa yang lebih baik. Dengan demikian, penggunaan flashcard edukatif oleh mahasiswa KKN dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif dalam mengembangkan literasi dan keterampilan bahasa anak di lingkungan sekolah dasar.

Kata kunci: Literasi, Flashcard Edukatif, Media Interaktif, Pembelajaran Inovatif, KKN.

ABSTRACT

The Student Creativity Program (PKM) was implemented by female KKN students with the aim of improving children's literacy and language skills through learning innovations using educational flashcards as interactive media. Low interest in reading and language skills among students is one of the obstacles in the learning process, so strategies that are fun, easy to understand, and interesting are needed. Flashcards were chosen because of their simple, visual nature, and their ability to stimulate memory and active student involvement. The purpose of this community service is to implement flashcard media as a learning innovation in improving student literacy. The community service implementation method is in 3 (three) stages: the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The results of the community service show that the implementation of this activity includes designing thematic flashcards, training for teachers and students, and direct application in the literacy learning process at MI Darul Huda. Increased learning motivation, active student participation, and better language understanding. Thus, the use of educational flashcards by KKN students can be an alternative, effective, innovative learning media in developing children's literacy and language skills in elementary school environments.

Keywords: Literacy, Educational Flashcards, Interactive Media, Innovative Learning, KKN.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD), tantangan pembelajaran yang dihadapi sangat signifikan, terutama terkait dengan keterbatasan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik bagi siswa usia dini. Ketidacukupan media yang sederhana namun efektif dapat menyebabkan

kurangnya daya ingat dan pemahaman dasar siswa, khususnya di kelas awal (Wansit et al, 2024). Salah satu solusi potensial yang telah diakui adalah penggunaan flashcard sebagai media visual, yang terbukti mendukung proses pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, penggunaan flashcard di sekolah-sekolah masih tergolong terbatas (Mulyati, 2022).

Dengan pengenalan media inovatif, seperti flashcard yang berwarna, bergambar, dan kontekstual, pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Stefani & Samsiyah, 2021). Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pendekatan aktif dan diferensiatif dalam pembelajaran, semakin mendesak untuk diimplementasikan di sekolah-sekolah, terutama di daerah dengan akses yang terbatas terhadap teknologi. Dalam hal ini, guru-guru di sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang sederhana dan mudah diterapkan (Lestari, 2022).

Peran pengabdian kepada masyarakat menjadi sangat penting dalam menjembatani antara inovasi akademik dan praktik pembelajaran di lapangan. Melalui pelatihan dan implementasi langsung di SD, inovasi flashcard dapat diuji efektivitas serta potensi difusinya di kalangan guru dan siswa (Suherman et al, 2023). Memperkenalkan media pembelajaran yang inovatif seperti ini melalui program pengabdian tidak hanya meningkatkan keterampilan guru tetapi juga membantu pengembangan profesionalisme mereka dalam mengadopsi metode pengajaran yang lebih modern (Verona et al, 2023).

Konsep difusi inovasi, menawarkan pendekatan teoritis untuk memahami sejauh mana inovasi media dapat diadopsi, dimodifikasi, dan disebarkan oleh guru setelah diperkenalkan melalui program pengabdian. Proses difusi ini penting untuk mengetahui keberlanjutan penggunaan flashcard di luar program pengabdian (Mailin et al, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran inovatif, sama seperti konsep difusi, berpotensi mendatangkan dampak yang luas dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Biantoro, 2024).

Literasi merupakan keterampilan fundamental yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembangunan bangsa. Namun, berdasarkan laporan UNESCO dan hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*), tingkat literasi siswa Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain di Asia Tenggara. Rendahnya minat baca, keterbatasan akses terhadap bahan ajar yang menarik, serta metode pembelajaran yang kurang variatif menjadi tantangan global yang juga berdampak di tingkat lokal. Permasalahan aktual ini perlu mendapat perhatian serius, terutama dalam menghadirkan inovasi pembelajaran literasi yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak.

Di lingkungan MI Darul Huda, masih ditemukan berbagai hambatan dalam pengembangan kemampuan literasi siswa. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa, cenderung cepat bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami kosakata baru, ternyata ada beberapa kendala yang kita temui di saat pembelajaran. Guru telah berupaya menggunakan metode konvensional seperti membaca bersama atau latihan menulis, namun hasilnya belum optimal. Hal ini menandakan perlunya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar, dan memudahkan pemahaman bahasa secara bertahap serta menambah kosa kata bahasa agar lebih kreatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, mahasiswa KKN menawarkan solusi berupa inovasi pembelajaran literasi menggunakan flashcard edukatif sebagai media interaktif. Flashcard yang

dirancang tidak hanya menampilkan kata, tetapi juga dikaitkan dengan tema pembelajaran yang relevan dengan keseharian siswa, sehingga mudah dipahami dan lebih menarik. Kegiatan ini akan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu pembuatan flashcard tematik, pelatihan penggunaannya bagi guru dan siswa, serta pendampingan dalam proses pembelajaran literasi di kelas. Dengan strategi ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif, antusias, dan memiliki pemahaman bahasa yang lebih baik.

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengimplementasikan penggunaan flashcard sebagai inovasi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, sambil menganalisis respons guru dan siswa serta mengidentifikasi implikasi dari difusi inovasi tersebut setelah intervensi dilakukan. Melalui pendekatan pengabdian yang sistematis, diharapkan akan memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas media ini dalam mendukung perkembangan belajar peserta didik di sekolah dasar (Rohani et al, 2021).

Pengabdian ini tidak hanya fokus pada penggunaan flashcard sebagai media inovatif visual dalam pembelajaran di sekolah dasar, tetapi juga menyoroti aspek penting dari proses difusi inovasi pasca kegiatan pengabdian masyarakat. Meskipun penggunaan flashcard berwarna, bergambar, dan kontekstual bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, penelitian ini juga mengkaji bagaimana guru mengadopsi, memodifikasi, dan mempertahankan penggunaan media tersebut dalam jangka panjang sesuai dengan teori difusi inovasi Rogers. Dengan meneliti strategi dan faktor yang memengaruhi keberlanjutan serta penyebaran inovasi ini setelah program pengabdian, studi ini menegaskan bahwa keberhasilan tidak hanya terletak pada pengenalan media baru, tetapi juga pada proses adopsi dan integrasi berkelanjutan di lingkungan pembelajaran.

TINJAUAN PUSTAKA

Belajar

Menurut Gagne dikutip (Mulyanto, 2026) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Adapun Travers dikutip (Hoerudin, 2025) menjelaskan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Chaplin dalam (Asitoh, 2025), belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Menurut Hintzman dalam (Abdillah, 2026) belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang. Hal ini diakibatkan karena berinteraksi dengan lingkungan sebagai hasil dari pengalaman.

Media Pembelajaran

Menurut Lamatenggo dalam (Hoerudin, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Hoerudin, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi

pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Mayasari, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Arifudin, 2023) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Inovasi Pembelajaran

Ely dikutip (Hoerudin, 2022) menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran adalah penerapan ide, proses, produk, atau praktek baru yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Adapun Suyanto dikutip (Heryati, 2022) menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran adalah segala bentuk perubahan yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Gunawan dikutip (Sudrajat, 2021) menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran merupakan usaha untuk mengembangkan dan menerapkan inovasi baru dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu menguasai kompetensi yang diharapkan secara optimal. Adapun Mulyasa dikutip (Hoerudin, 2021) menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran adalah upaya untuk mengembangkan dan menerapkan strategi, metode, atau teknologi baru yang mampu meningkatkan mutu dan kualitas proses belajar mengajar.

Dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran adalah proses pengembangan dan penerapan metode, strategi, atau teknologi baru yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran.

Literasi

Menurut Green, Peterson dan Lewis dalam (Hoerudin, 2026) menyatakan bahwa kemampuan literasi anak prasekolah dapat dikelompokkan menjadi 6 macam yaitu keterampilan menceritakan, motivasi untuk membaca tulisan, kosakata, kesadaran fonologis (bunyi huruf), pengetahuan tentang huruf, dan kesadaran terhadap tulisan. Adapun Weigel, Martin, and Bennett dikutip (Aminulloh, 2023) bahwa memilah kemampuan literasi awal menjadi tiga yaitu pengetahuan tulisan (*print knowledge*), dasardasar menulis (*emergent writing*), dan minat membaca (*reading interest*).

Menurut Doherty dikutip (Pikri, 2022), anak usia 5-6 tahun sudah dapat memahami sebuah bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi, anak mampu membentuk kalimat kompleks serta bahasa verbal yang tepat, penguasaan kosa kata yang baik, dapat memanipulasi bahasa melalui

permainan kata, teka-teki dan metafora. Kemampuan literasi awal adalah pengetahuan, sikap dan keterampilan seorang anak usia dini yang berkaitan dengan membaca dan menulis sebelum menguasai kemampuan formal pada anak sekolah. Kemampuan tersebut diukur menggunakan alat ukur kemampuan literasi awal dari Ruhaena dalam (Yuliani, 2022) bahwa yang berisi komponen-komponen literasi awal yaitu minat membaca, kemampuan bahasa, kesadaran fonologis, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa literasi awal itu merupakan kegiatan/aktivitas yang melibatkan kemampuan anak mencakup kemampuan membaca, menulis, berbicara serta memecahkan masalah yang meliputi pengenalan alfabet, kesadaran bunyi huruf, dan kesadaran terhadap tulisan, dan mampu membentuk kalimat.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan ini adalah untuk program implementasi penggunaan flashcard sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan literasi siswa. Menurut (Kartika, 2025) bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dalam rangka memberikan rekomendasi perbaikan pada mitra pengabdian masyarakat. Menurut (Arifudin, 2020) menjelaskan bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat kepada mitra dilakukan berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang ditemukan pada mitra pengabdian.

Mitra kegiatan adalah MI DARUL HUDA di Kabupaten Karawang, Indonesia, dengan jumlah siswa kelas IV–VI sebanyak ± 120 orang. Mitra memiliki enam guru kelas, satu kepala sekolah, serta komite sekolah yang terlibat dalam mendukung kegiatan. Permasalahan utama mitra adalah rendahnya minat baca siswa serta keterbatasan media pembelajaran kreatif yang menarik minat anak untuk berinteraksi aktif dalam kegiatan literasi.

Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini difokuskan pada peningkatan kemampuan literasi siswa melalui inovasi pembelajaran menggunakan flashcard edukasi sebagai media interaksi. Program dirancang kolaboratif antara tim pelaksana, mahasiswa, dan mitra sekolah dasar (Napitulu, 2025).

Tahapan Persiapan

Pada tahapan ini menurut (Mahendra, 2025) bahwa dalam rangka mempersiapkan seluruh kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat. Adapun menurut (Triyati, 2025) menjelaskan bahwa dalam melakukan persiapan dilakukan observasi awal untuk memotret kondisi mitra. Survei lokasi dan penyusunan desain program implementasi penggunaan flashcard sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan literasi siswa. (Persiapan alat, bahan, dan pembagian tugas mahasiswa KKN). Desain program implementasi penggunaan flashcard sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan literasi siswa, jadwal kegiatan, daftar alat dan bahan.

Metode Pelaksanaan diawali dengan pendekatan dan komunikasi terbuka pihak sekolah dengan mahasiswa KKN untuk melihat pentingnya literasi dan pembuatan media yang tepat, menarik dan juga asyik, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan fokus pada praktik lapangan, seperti membantu guru dalam membuat flashcard, mendampingi siswa saat kegiatan literasi, mendampingi siswa menggunakan flashcard serta melakukan monitoring dan evaluasi, di samping itu juga melakukan asesmen awal dan juga observasi awal sesuai dengan tahapan tingkatan kelas dan kemampuan literasi siswa.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini menurut (Mayasari, 2025) bahwa seluruh aktifitas-aktifitas dari pengabdian masyarakat sesuai dengan tahapan awal. Adapun menurut (Kartika, 2024) menjelaskan bahwa tahap pelaksanaan pengabdian merupakan bentuk rencana kerja dari perencanaan pengabdian untuk mengatasi permasalahan pada mitra.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan

Waktu	Materi Kegiatan	Pelaksana
Minggu ke 1	Penyuluhan pentingnta inovasi literasi	Mahasiswa KKN
Minggu ke 2	Workshop pembuatan flashcard edukatif	
Minggu Ke 3	Praktik penggunaan flashcard di dalam kelas	
Minggu ke 4	Pendampingan implementasi dan refleksi pembelajaran	

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini menurut (Kartika, 2023) bahwa merupakan tahapan dalam rangka menilai sejauh mana pelaksanaan pengabdian dan indikator ketercapaian kegiatan yang dirasakan oleh masyarakat. Adapun (Saepudin, 2024) menjelaskan bahwa tahap evaluasi merupakan upaya melihat sejauh mana program kerja pengabdian tercapai pada mitra. Upaya perbaikan dilakukan setelah melihat hasil dari evaluasi program pengabdian. Observasi langsung aktivitas program implementasi penggunaan flashcard sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan literasi siswa. Wawancara singkat guru dan siswa selama kegiatan berlangsung serta wawancara kepuasan guru.

Tabel 2. Monitoring dan Evaluasi

Tahap Evaluasi	Bentuk Kegiatan
Monitoring	Observasi langsung, diskusi dengan siswa dan guru serta dokumentasi kegiatan
Evaluasi Saat Kegiatan	Mengukur keterlibatan siswa & pemahaman guru dalam menggunakan flashcard.
Evaluasi Pasca Kegiatan	Mengukur efektivitas flashcard terhadap peningkatan literasi siswa melalui tes baca, wawancara guru, dan refleksi kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan program inovasi pembelajaran literasi dengan flashcard edukasi di MI Darul Huda, Desa Karangjaya, dilakukan melalui tahapan sebagaimana yang telah dirancang pada metode pelaksanaan.

Tabel 3. Tahapan Pelaksanaan

Pra-Kegiatan	Kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi kelas dan wawancara guru kelas IV–VI. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang antusias membaca, terutama ketika teks yang diberikan cukup panjang. Guru juga mengakui keterbatasan media pembelajaran kreatif yang dapat menarik perhatian siswa.
---------------------	--

Penyuluhan Workshop	dan	Selanjutnya, mahasiswa KKN bersama tim dosen melaksanakan penyuluhan mengenai pentingnya inovasi literasi di era digital, sekaligus memperkenalkan flashcard edukasi sebagai media interaktif. Kegiatan ini diikuti oleh 6 guru kelas dan kepala sekolah. Workshop pembuatan flashcard dilaksanakan dengan melibatkan guru dan mahasiswa. Guru berlatih merancang flashcard berisi kosa kata, gambar, dan kalimat pendek sesuai tingkat kelas. Mahasiswa KKN bertindak sebagai fasilitator dalam mendampingi proses desain flashcard menggunakan bahan sederhana (kertas karton, spidol warna, laminasi sederhana).
Penyuluhan Workshop Implementasi	dan Praktik	Pada tahap implementasi, flashcard digunakan dalam pembelajaran membaca di kelas IV–VI. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil, kemudian setiap kelompok mendapatkan set flashcard yang berisi kosa kata sesuai tema pelajaran. Siswa diminta menyusun kata menjadi kalimat sederhana atau menebak gambar dengan kata yang sesuai. Aktivitas ini menumbuhkan interaksi antarsiswa serta meningkatkan antusiasme belajar.



Gambar 1. Dokumentasi penggunaan flashcard di kelas V MI Darul Huda



Gambar 2. Dokumentasi penggunaan flashcard di kelas V MI Darul Huda

Hasil pengamatan menunjukkan siswa terlihat lebih aktif, kompetitif, dan saling mendukung dalam kelompok. Guru menilai penggunaan flashcard mampu mengurangi kejenuhan belajar membaca yang biasanya dilakukan dengan metode konvensional. Mahasiswa KKN mendampingi guru selama 3 minggu implementasi. Pada akhir sesi, dilakukan refleksi bersama guru dan siswa. Guru menyampaikan bahwa flashcard efektif sebagai media literasi, mudah dibuat, dan dapat digunakan secara berulang dengan variasi kegiatan bisa di gunakan saat ice breaking atau bahkan sebagai media utama yang menarik juga asyik dalam meningkatkan semangat literasi serta menambah variatif kosa kata.

Monitoring dilakukan melalui observasi langsung pada setiap pertemuan serta penggunaan angket sederhana untuk guru dan siswa. Hasil Angket Guru: 83% guru menyatakan flashcard mudah diterapkan dalam pembelajaran, 17% menyatakan perlu pengembangan lebih lanjut pada variasi materi. Hasil Angket Siswa: Sebanyak 76% siswa merasa kegiatan literasi dengan flashcard lebih menyenangkan dibanding membaca biasa, 20% merasa cukup membantu, dan hanya 4% yang menyatakan tidak berbeda. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor kemampuan membaca siswa kelas V adalah 62. Setelah dua minggu penggunaan flashcard, rata-rata meningkat menjadi 78. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 16 poin (25,8%).

Hasil ini menunjukkan bahwa flashcard tidak hanya meningkatkan interaksi dalam pembelajaran, tetapi juga memberi dampak signifikan terhadap kemampuan literasi siswa. Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang ditemui, antara lain: menyusun kosa kata yang akan di gunakan serta sesuai dengan tahapan usia dan juga mudah untuk di temukan dalam kehidupan anak anak.

Flashcard digunakan dalam bentuk permainan singkat di awal atau akhir pembelajaran sehingga tidak mengganggu alokasi waktu utama. Perbedaan kemampuan literasi siswa ada yang sudah lancar, ada yang masih terbata-bata) sehingga dengan keadaan tersebut guru membuat variasi level flashcard (mudah, sedang, sulit) agar siswa belajar sesuai kemampuannya. Dengan adanya solusi tersebut, implementasi inovasi pembelajaran literasi menggunakan flashcard edukasi tetap berjalan efektif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa MI Darul Huda.



Gambar 3. Antusias Siswa dalam Penggunaan Flashcard

SIMPULAN

Pelaksanaan program inovasi pembelajaran literasi dengan flashcard edukasi sebagai media interaksi yang dilakukan mahasiswa KKN Desa Karangjaya di MI Darul Huda terbukti mampu meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa. Tujuan utama kegiatan, yaitu menghadirkan media pembelajaran kreatif yang mendorong interaksi serta meningkatkan keterampilan membaca, berhasil tercapai. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi siswa sebesar 25,8% setelah dua minggu penggunaan flashcard, yang terlihat dari peningkatan rata-rata skor membaca sebelum dan sesudah kegiatan. Selain itu, softskill siswa berupa keterampilan komunikasi, kerja sama kelompok, serta keberanian mengungkapkan pendapat juga meningkat secara signifikan. Guru memperoleh hardskill baru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran sederhana namun efektif, sehingga kegiatan ini memberi dampak berkelanjutan bagi pembelajaran di sekolah. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan pengabdian seperti ini dapat diperluas cakupannya dengan mengintegrasikan flashcard edukasi ke dalam berbagai mata pelajaran lain, seperti Matematika, IPA, atau Pendidikan Agama, sehingga manfaatnya lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan flashcard digital berbasis aplikasi interaktif, sehingga sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik:

1. Rektor IAI Rakeyan Santang, yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik
2. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) IAI Rakeyan Santang yang telah mengizinkan kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.
3. Ketua Program Studi yang telah membantu kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.
4. Ibu Susilawati M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Lapangan KKN Desa Karangjaya, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pelaksanaan kegiatan di lokasi pengabdian.

5. Ibu Juju S.Pd., selaku Kepala MI Darul Huda, yang telah menerima tim KKN dengan terbuka dan memberikan ruang serta dukungan penuh untuk pelaksanaan kegiatan literasi interaktif dengan menggunakan flashcard di lingkungan sekolah.
6. Seluruh guru dan staf MI Darul Huda, yang telah membantu kelancaran kegiatan, memberikan pendampingan selama proses berlangsung, serta menciptakan suasana kolaboratif yang sangat mendukung keberhasilan program.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, H. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 7(1), 1–15.
- Aminulloh, M. R. (2023). Analisis Bibliometrik Penerapan Educational Policy Implementation terhadap Merdeka Belajar–Kampus Merdeka. *Ministrate: Jurnal Birokrasi dan Pemerintahan Daerah*, 5(2), 126–145.
- Arifudin, O. (2020). PKM Pembuatan Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Minuman Sari Buah Nanas Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 20–28.
- Arifudin, O. (2023). Dampak Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Guru Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- Biantoro. (2024). Efektifitas Media Video Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah. *Afeksi Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 222–233.
- Heryati, Y. (2022). The Implementation of Character Education on Bahasa Indonesia through Active Learning in Elementary Schools. *Proceedings of the 1st Bandung English Language Teaching International Conference (BELTIC 2018) - Developing ELT in the 21st Century*.
- Hoerudin, C. W. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Bercerita. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 2(2), 121–132.
- Hoerudin, C. W. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Media Gambar Seri. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 3(2), 122–130.
- Hoerudin, C. W. (2023). Meningkatkan Keterampilan Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Experiential Learning Dalam Menulis Karangan Sederhana Di Kelas. *Plamboyan Edu*, 1(3), 232–244.
- Hoerudin, C. W. (2024). Optimizing Bilingual Teaching in Developing Students' English Language Skills. *International Journal of Science and Society (IJSOC)*, 6(3), 336–347.
- Hoerudin, C. W. (2025). Learning Process Through Interaction Educative in Islamic Education. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 87–96.
- Hoerudin, C. W. (2026). Analysis of Indonesian Students' Intercultural Communication Competence (ICC) During Internships in Japan. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 1397–1404.
- Kartika, I. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Kreatif Dan Inovatif. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(2), 120–130.
- Kartika, I. (2024). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Berbasis Penelitian Untuk Mahasiswa

- Sebagai Upaya Peningkatan Publikasi Ilmiah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(2), 122–135.
- Kartika, I. (2025). Penguatan Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(1), 51–65.
- Lestari, E. (2022). Pentingnya Kualitas Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 1–11.
- Mahendra, D. D. (2025). Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Peningkatan Keterampilan Usaha Mikro Bagi Ibu Rumah Tangga. *Publikasi Ilmiah Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat (SIKEMAS)*, 4(1), 54–68.
- Mailin et al. (2022). Teori Media/Teori Difusi Inovasi. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 1(1), 1–11.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2025). Implementasi Program Goal Setting Berbasis Partisipatif dalam Pengembangan Karakter Visioner Anak Sekolah di Desa Warnasari, Pangalengan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 5(6).
- Mulyanto, A. (2026). *Pembelajaran menyimak dan memirsa: Pendekatan deep learning dalam bingkai kurikulum merdeka*. Bandung: PT. Arr Rad Pratama.
- Mulyati, S. (2022). Kemampuan Siswa Dalam Penggunaan Huruf Kapital Dan Tanda Baca Pada Penulisan Karangan Deskripsi. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–11.
- Napitulu, M. (2025). Pelatihan Pendekatan Kolaboratif Dan Inklusif Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMAN 4 Palu. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 1(1), 1–11.
- Pikri, F. (2022). Policy Implementation in Preventing Plagiarism in Students in the Digital Age. *Iapa Proceedings Conference*, 234–242.
- Rohani et al. (2021). Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Di Masa Pandemi Covid-19. *TLM*, 1(1), 1–11.
- Saepudin, S. (2024). Pendampingan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Moral Dan Etika Pada Masyarakat Usia Sekolah. *Publikasi Ilmiah Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat (SIKEMAS)*, 2(4), 149–158.
- Stefani & Samsiyah. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Mengenal Kata Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Kelas Inklusi. *Jurnal Genre (Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya)*, 1(1), 1–11.
- Sudrajat, R. T. (2021). Pengembangan model perkuliahan daring dalam meningkatkan berpikir Hots melalui pemahaman isi bacaan Mahasiswa Prodi Bahasa Indonesia IKIP Siliwangi Tahun 2020. *Semantik*, 10(2), 155–162.
- Suherman et al. (2023). *Strategi Pengembangan Diri: Inovasi Dunia Pendidikan Indonesia—Sebuah Review Literasi*. Buana Ilmu.
- Triyati, M. (2025). Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam Peningkatan Kompetensi Sistem Pertolongan Pertama Untuk Masyarakat Desa. *Publikasi Ilmiah Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat (SIKEMAS)*, 4(1), 41–53.
- Verona et al. (2023). Penerapan Teori Difusi Inovasi Pada Perkembangan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–11.
- Wansit et al. (2024). Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Media Digital Dalam Inovasi Pembelajaran. *Karimah Tauhidauhid*, 1(1), 1–11.
- Yuliani, Y. (2022). Pedagogical Social Interaction Communication Model in Developing Islamic National Education. *ITALIENISCH*, 12(1), 526–532.