

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF  
MELALUI *FLASHCARD* PADA SISWA SANGGAR  
BIMBINGAN KEPONG MALAYSIA**

**ARTIKEL**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

**JESICA BR MARBUN**  
**NPM : 2102090191**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2025**

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Artikel Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

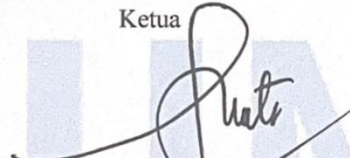
Nama Lengkap : Jesica Br Marbun  
NPM : 210209191  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Flashcard Pada Siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Dengan diterimanya Artikel ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : ( **A** ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

### PANITIA PELAKSANA

Ketua


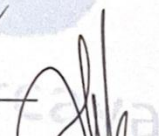
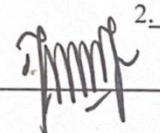
  
Dra. Hj. Svamsyurnita, M.Pd.

Sekretaris

  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

1.   
2.   
3. 



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL**

Artikel yang diajukan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama : Jesica Br Marbun  
NPM : 2102090191  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Artikel : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui  
*Flashcard* Siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong  
Malaysia

Sudah layak disidangkan

Medan, April 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing

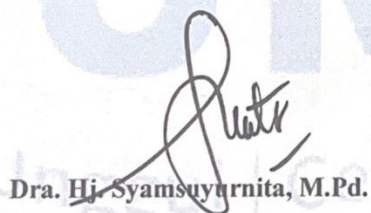


**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.**

Diketahui Oleh :

Dekan

Ketua Prodi



**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**



**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056  
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PENULISAN ARTIKEL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama : Jesica Br Marbun  
NPM : 2102090191  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Artikel : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui  
Flashcard Pada Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong  
Malaysia

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Artikel	Paraf
3 Feb 2025	Pemilihan Penulisan Judul, Nama	✓
	Jelar	
8 Feb 2025	Pembahasan cara mengembangkan masalah.	✓
11 Feb 2025	Tarbiyah kerja literatur.	✓
15 Feb 2025	Pembahasan desain penelitian.	✓
19 Feb 2025	Interviu dengan pustakawan.	✓
24 Feb 2025	Acc	✓

Medan, Februari 2025  
Dosen Pembimbing

Diketahui oleh :  
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056  
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Jesica Br Marbun  
N.P.M : 2102090191  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui *Flashcard*  
Siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Dengan ini saya menyatakan bahwa jurnal saya yang berjudul **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui *Flashcard* Siswa Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia"** Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan



**JESICA BR MARBUN**  
**NPM. 2102090191**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah, puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan artikel ini dengan judul **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Flashcard Pada Siswa Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia"**. Shalawat serta salam tak lupa senantiasa tercurahkan kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan sepanjang zaman.

Pada kesempatan ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian penulisan artikel ini tidak terlepas atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya terutama kepada keluarga dan kedua orang tua penulis yaitu Ayahanda tercinta Alm. Hendrik Marbun, Ibunda tercinta Legiani dan abangda Alwanda Marbu yang selalu memberikan do'a dan dukungan tiada hentinya.

Penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan, yaitu kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera.



3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan 1 sekaligus Dosen Pembimbing Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Shaleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Seluruh dosen-dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan bermanfaat kepada penulis.
8. Seluruh pegawai dan staff Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak membantu penulis.
9. Teman-teman seperjuangan kelas D Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar stambuk 2021 yang banyak membantu selama perkuliahan.
10. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan artikel dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
11. Kepada seseorang yang yang tidak bisa penulis sebutkan, seseorang yang pernah hidup bersama penulis dan menjadi bagian dari perjalanan penulis.

Terimakasih untuk patah hati dan seluruh kebahagiaan yang telah diberikan saat penulisan artikel. Ternyata perginya anda dari kehidupan penulis memberikan motivasi motivasi untuk terus maju dan menjadi pribadi yang jauh lebih baik, dewasa serta bisa memahami bahwa setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya.

12. Dan terakhir, terimakasih kepada Wanita sederhana yang memiliki impian besar, namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, yaitu penulis diriku sendiri, Jeje. Terimakasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Berbahagialah selalu dengan dirimu sendiri, Jeje. Rayakan kehadiranmu sebagai berkah di mana pun kamu menjejakkan kaki. Jangan sia siakan usaha dan doa yang selalu kamu langitkan. Allah sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu. Semoga Langkah kebaikan selalu menyertaimu, dan semoga Allah meridhai setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungan-Nya. Aamiin.

Medan, April 2025

Penulis



**Jesica Br Marbun**  
**2102090191**





**Strategies for Islamic Financial Management at Educational Institution: Taskah Al-Fikh Orchard, Ayer Tawar, Penang, Malaysia**

*Jesica Kabeakan, Uswah Hasanah*

PDF  
63-101

**Effectiveness Use of Educational Games Wordwall Montessori Based On Skills Read The Beginning Elementary School Students at the Studio Pandan Guidance Kuala Lumpur Malaysia**

*Elvina Azaria, Suci Perwita*

PDF  
102-110

**Exploring Students' Experiences with Teacher-Guided YouTube Learning for Vocabulary Mastery**

*Rizki Hasanah, Rahmadi Nirwanto, Akhmad Ali Mirza*

PDF  
111-129

**Students' Perception on the Use of English Textbook for EFL Learning**

*Siti Nur Azizah, Zaitun Qamariah, Nurliana Nurliana*

PDF  
130-135

**Development of Problem-Based Learning History Learning Module to Improve Critical Thinking Ability and Learning Achievement**

*Masfiah Masfiah, Munthoha Nasuha, Tity Kusrina*

PDF  
136-151

**The Efforts to Improve the Students' Ability to Recognize Letters through Flash Cards at Muhammadiyah Kepong, Malaysia**

*Jesica Br Marbun, Dewi Kesuma Nasution*

PDF  
152-163

**Gendered Communication in Red Dead Redemption 2**

*Alif Muhammad Syafiq, Abd Hannan EF, Cipto Wardoyo*

PDF  
164-176

**Revealing Hidden Syntax in Olivia Rodrigo's Traitor: A Tree Diagram Analysis of Verb Phrases**

*Cindy Maylinda, Irman Nurhapitadin, Ice Sariyati*

PDF  
177-188

**The Impact of Cooperative Learning and Contextual Teaching on Problem-Solving Skills and Student Responsibility in High School Mathematics**

*Dina Safira Hutabarat, Tua Halomoan Harahap, Marah Doly Nasution*

PDF  
189-197

**Teacher Performance Evaluation at SDN Wawopada Using the Charlotte Danielson Model**

*Theresia Sertika Lagale*

PDF  
198-203

**Implementation of the Full-Day School Education System at Al-Qudwah Integrated Islamic Elementary School**

*Jamrul Wahid, Muhammad Ruslan*

PDF  
204-211

**The Influence of Culturally Responsive Teaching Learning Model with Number Wheel Media on Mathematics Learning Outcomes at Pandan Malaysia Learning Center**

*Iffada Hayu Dianis, Dewi Kesuma Nasution*

PDF  
212-219

**Billie Eilish's "Wildflower": A Study of Lexical Meaning and Metaphor**

*Chanty Suci H N, Irman Nurhapitadin, Fours Huznatul A*

PDF  
220-230

**The Use of Visual Media in Educating Deaf Students on Prayer Practices**

*Salistya Irfani, Suwanto Suwanto*

PDF  
231-238


**Quarterlife Crisis in Popular Literature: Riffaterrian Semiotics Analysis on Neck Deep's 'All Distortions Are Intentional' Album**

*Muhammad Faldiaz, Ruminda Ruminda, R. Myrna Nur Sakinah*

PDF  
239-252



# Efforts to Improve Letter Recognition Skills Using Flashcards among Students at the Muhammadiyah Guidance Center, Kepong, Malaysia

 <https://doi.org/10.31004/jele.v10i2.771>

\*Jessica Br. Marbun, Dewi Kesuma Nasution 

<sup>12</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia.

Corresponding Author: [jesicamarbun12345@gmail.com](mailto:jesicamarbun12345@gmail.com)

## ABSTRACT

Education has role important in improving quality source Power humans, including in mastery Letter Recognition Skills. However, observation beginning show that skills Letter Recognition students at the studio Muhammadiyah Guidance Kepong, Malaysia, still low. This study aims to improve skills letter recognition student through use of Flash Card media. The method used is Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles, where each cycle covering stage planning, implementation, observation, and reflection. Data is collected through observation, test introduction letters in students, as well as documentation. Research results show that use of Flash Card media significant increase skills know letters in students. In the pre-action, the average student score was only 43 with a mastery percentage of 47.37%, which was in the poor category. After the application of Flash Card media in Cycle I, the average score increased to 57 with a mastery percentage of 57% (sufficient category). In Cycle II, there was a significant increase with an average score of 91.42 and a mastery percentage of 88.2% (very good category). In addition, students' confidence in recognizing letters increased, and their active participation in learning increased. Thus, it can be concluded that the use of flash card media is a very effective learning strategy in improving students' letter recognition skills, and can be an alternative learning method that can be widely applied in elementary education.

Keywords : *Letter Recognition Skills, Flash Card Media.*

## Article History:

Received 19th February 2025

Accepted 18th March 2025

Published 22nd March 2025



## INTRODUCTION

Education has an important role to improve the quality and quantity of human resources. Renewal in the world of education that is carried out in a planned, directed and sustainable manner, can form superior generations who are letter recognition to compete with the tight global competition. Education is a very basic aspect of life for the development of a country's nation (Dama, 2018). Based on changes in the world of education, a teacher is required to further hone and explore his/her abilities to educate and educate the nation's children, the quality of education is very dependent on the quality of teachers and their learning. Improving learning is a fundamental issue for improving the quality of education rationally, so that it can be expected that with the changes in the progress of the era in the field of science and technology, it will support progress and changes to the positive side of education (Ekani, 2018).

Education is not just about making students and learners polite, obedient, honest, respectful, loyal, and so on. Nor is it just about making them know science, technology, and art and being able to develop them. However, learning is about helping students and learners with full awareness, to improve their abilities and roles as individuals, members of society and God's creatures. Learning is also a change in behavior in individuals thanks to the interaction between individuals and other individuals and individuals with their environment so that



they are better able to interact with their environment (Wandini & Sinaga, 2018). Educational problems are closely related to the learning process. The spearhead of education is learning and teaching. Learning is a process of cooperation between teachers and students in utilizing all the potential that students have both from within themselves (interests, talents, etc.) and from outside themselves (environment, facilities, etc.) in achieving certain learning goals. This is because in the entire educational process in schools, learning activities are the most important activities. This means that the success or failure of achieving educational goals depends largely on the learning process experienced by students as students. Learning which is an inseparable part of education has become a culture in Indonesia. This is a prerequisite for the development of a culture of science and technology (IPTEK) (Suhana, 2014). Especially in terms of the ability to recognize letters.

Letter recognition is the initial basis in the letter recognition process through letter recognition, children will understand the shape of letters and can form syllables. To be able to optimize its implementation, children need to be guided by teachers so that students' ability to recognize letters can be achieved. Introducing letters to children can be started by introducing the alphabet, this introduction is done by introducing the shapes of the letters on the board or by showing the shape of each letter, so that children can recognize and understand what the shape of the alphabet is. Basically, the ability to recognize letters in schools can be carried out within the limits of pre-scholastic or pre-academic rules. Learning to recognize letters in schools should be given in an integrated manner according to the development of basic abilities, in this case in the field of language and motor development. The teaching and learning process in the classroom is a challenge for teachers to optimize teaching. Teaching and learning activities in the classroom are a separate world of communication where teachers and children exchange ideas to develop ideas and understanding. When the teaching and learning process occurs, of course it cannot run smoothly as expected by the teacher. Disturbances and deviations often arise, so that teaching and learning activities cannot run effectively and optimally (Sari, 2020). There are many underlying factors, one of which is the lack of interest and ability of children to receive the teaching material delivered by the teacher.

Based on the results of observations conducted by researchers at the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Center, researchers found several problems, including children's cognitive and language development has not developed according to the standards of children's educational achievement stages, such as still having difficulty recognizing vowels if they are not in sequence and lack of emphasis in teaching each letter, the media in introducing letters is not varied enough, and letter recognition in children is only limited to children who are able to write without knowing the concept of real letters. Where it should be for children aged 4-5 years according to the Regulation of the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia Number 137 of 2014, in the aspect of language development in the literacy section, children can already recognize or show existing letter symbols and are able to write the letters AZ and make pictures or scribbles that have formed letters or words (Vera, 2022). Based on the results of these observations, the importance of innovative and interesting learning for students in order to improve good letter recognition. In this case, one way to improve children's ability to recognize letters is to hold learning variations in the learning activities carried out. The way to recognize letters in children will be more effective by using picture learning media and letter cards which are often called flashcards.

Flashcards are visual-based media. In the big Indonesian dictionary, a card is a thick rectangular paper for various purposes (Jannah, 2020). Flash Card learning media is a container to help convey messages or information to students, Flash Card media can help teachers introduce various materials easily. Because the repeated use of Flash Card media is included in developing vocabulary. Flash Card media is a media that helps in remembering and reviewing learning materials such as definitions or terms, symbols, foreign language spelling, formulas and others (Wahyuni, 2020). Flash Card media can help teachers and parents in stimulating various components of language development as previously studied in



developing language is also needed to develop speaking skills. Flash Card media in the form of picture cards makes it easier for children to remember and stimulates children to imagine by looking at the pictures that have been displayed on one side of the Flash Card media while on the other side keywords are made from the picture next to it in the form of words with words composed of several raised letters of the alphabet by helping children to recognize letters, writing and at the same time increasing children's vocabulary and making children happier to receive information, so that students can easily understand it (Febiola & Yulsyofriend, 2020).

With the existence of creative learning media, teaching to recognize letters will be easier to understand and make children not bored in teaching and learning activities. Recognizing letters in children does not grow by itself but must be honed so that children find it easier to recognize letters and are ready to enter the next level of education (Sari, 2020).

In relevant studies, various previous studies have shown that Flash Card learning media can be used to improve children's ability to recognize letters. Research conducted by (Febiola & Yulsyofriend, 2020) The results of this study indicate that the use of Flash Card media can develop speaking skills in early childhood with the help of pictures and embossed letters on the Flash Card media, then make children interested, easy to remember new vocabulary, able to mention the shape and sound of letters, train listening skills and stimulate children to think then make children able to express opinions that are seen from the way they speak. In addition, research by (Asfiyaturrofiah, 2018) The results of this study showed that in the pre-action the ability to recognize children's hijaiyah letters was 3.6 and in Cycle I the score of children's ability to recognize hijaiyah letters increased to 5.53. In Cycle II the score of children's ability to recognize hijaiyah letters increased to 7.6. The increase that occurred at each meeting was due to the use of Flash Card media in the activity of recognizing hijaiyah letters. These studies reinforce the urgency of using the Scramble learning method as a form of improving children's word-building skills. From the explanations that have been described, the researcher is interested in conducting a study entitled "Efforts to Improve the Ability to Recognize Letters Through Flash Cards in Students at the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Center".

## Literature Review

### *Letter Recognition Ability*

One important aspect in early childhood development is the ability to recognize letters, which is the basis for children to communicate symbolically. This ability is the initial stage in the letter recognition process, starting from recognizing letters through the sense of sight. Children learn to distinguish graphic symbols (letters), understand shapes, and remember letters in certain contexts. As they grow, they begin to be interested in letter recognition materials, recognize signs around them, and understand the relationship between sound and writing. The ability to recognize letters in early childhood develops gradually and varies for each individual. Children can begin to recognize letters by interacting with books and written materials from an early age. This process is important in developing the concept of thinking and supporting the development of children's language and speech. Therefore, interesting and repeated stimulation is needed so that children understand and remember letters more effectively. Characteristics of children who are starting to recognize letters include showing interest in books, starting to scribble or write letters, pretending to letter recognition, and imitating writing. They also start to ask about the writing around them and ask to be letter recognition. By understanding these characteristics, parents and teachers can provide the right support so that the ability to recognize letters develops optimally.

Early recognition of letters has various benefits, such as improving memory, accelerating information comprehension, and developing letter recognition and writing skills. This ability also plays a role in forming the foundation of children's literacy in the future. To measure the development of the ability to recognize letters, indicators that can be used include naming the letters AZ, understanding and writing letter shapes, recognizing changes in sound and meaning based on letters, and connecting images with the appropriate initial letters. According to the Child Development Achievement Level Standards (STPPA) of the Minister

of Education and Culture Regulation No. 137 of 2014, children aged 4-6 years are expected to be able to recognize symbols, imitate letters, and understand the relationship between spoken and written language. This development can be stimulated through various methods such as storytelling and sociodrama. With the right approach, children can more easily recognize letters and develop their language skills as a whole.

### *Instructional Media*

Learning media is anything that is used to convey information or learning materials effectively. Falahuddin (2019) explains that the term "media" comes from Latin which means intermediary, so in the context of education, media functions as a means of communication between teachers and students. Gerlach & Ely in Arsyad (2018) added that media includes humans, materials, or events that can help students acquire knowledge, skills, and attitudes. Miarso in Sumantri (2019) defines media as anything that can stimulate the student learning process. In line with that, Sanjaya (2020) refers to learning media as tools, environments, or activities that are conditioned to improve understanding, change attitudes, or instill skills. Thus, learning media has an important role in supporting the success of the teaching and learning process.

The function of learning media in the teaching and learning process is very important because it is closely related to the teaching methods used. Choosing the right media can increase students' learning motivation, help deliver material more clearly, and create an interesting learning environment. Hamalik in Arsyad (2018) stated that the use of media in learning can generate interest, motivation, and increase learning effectiveness. Levie & Lentz in Arsyad (2018) identified four main functions of visual media, namely attracting students' attention, increasing emotional involvement, helping to understand concepts, and making it easier for students to remember information. In addition, Rowntree in Karim (2017) stated that learning media functions to generate learning motivation, repeat material that has been studied, provide stimulus, activate student responses, and provide direct feedback. With these various functions, learning media can improve the quality of learning in the classroom and help students achieve optimal learning outcomes.

The benefits of learning media in education are enormous, especially in helping students understand the material better. Sanjaya (2020) explains that delivering information that only relies on verbal language can lead to verbalism or conceptual misunderstanding. Therefore, learning media plays a role in making information more concrete and easier to understand. Sudjana & Rivai in Arsyad (2018) stated that learning media can increase student attention, clarify the concepts taught, make learning more varied, and provide a more active learning experience through observation, demonstration, and direct practice. In addition, the media also overcomes the limitations of space, time, and senses in learning. Thus, the use of appropriate learning media can help create a more effective and interesting learning experience for students.

### *Flash Card Media*

*Flash Card* media has the main characteristic of conveying messages briefly and clearly on each card. The messages contained in *Flash Cards* can be the names of animals, objects, numbers, or other concepts that you want to teach. The combination of images and text on *Flash Cards* greatly helps students understand concepts more easily (Satriana, 2018:24). *Flash Cards* are also practical and applicable learning media. According to Ulfa (2020:38), *Flash Cards* have several characteristics, namely in the form of effective picture cards, containing images or symbols, and equipped with image captions. With these characteristics, *Flash Cards* are an interesting and effective media in improving students' understanding of the material being taught.

*Flash Card* media has several advantages that make it effective in learning. Indriana (2019:69) explains that *Flash Cards* are small, lightweight, and easy to carry anywhere, making them practical to use. In addition, *Flash Cards* can be easily remembered by students because the words are short and accompanied by interesting pictures. The use of *Flash Cards* also makes



learning more fun because students can see various real illustrations that help them understand concepts better. According to Hotimah in Maryanto (2017:307), the advantage of *Flash Cards* lies in their ability to help the right brain remember pictures and words simultaneously. Meanwhile, Susilana in Puspita (2020:5) states that *Flash Cards* are not only easy to remember but are also able to attract students' attention in the learning process.

Despite having many advantages, *Flash Card media* also has several disadvantages. Susilana & Riyana in Rahman (2019:133) stated that *Flash Cards* are only effective for use in small groups with less than 30 students, so they are less than optimal for large classes. This is in line with the opinion of Ulfa (2020:39) who stated that *Flash Card media* requires students to be able to see the media clearly in front of the class. In addition, the limited size of *Flash Cards* makes them less effective in explaining complex concepts or images. Sadirman in Budiyo (2022:50) also added that another disadvantage of *Flash Cards* is that they only rely on visual perception, so they are not effective enough for material that requires more in-depth explanation. Thus, the use of *Flash Card media* must be adjusted to class conditions and student needs so that learning outcomes are more optimal.

## METHOD

This study uses the Classroom Action Research (CAR) method, namely reflective observation with certain actions in several cycles to improve professional learning practices (Sukardiyono, 2019). CAR is carried out in four stages: planning, implementation, observation, and reflection. This study took place at the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Center from initial observation to completion. The subjects of the study were students of the studio, while the object was efforts to improve the ability to recognize letters through flashcard media. The research instruments included initial and final tests to measure student abilities, as well as observations to observe changes in learning. Data collection techniques included direct observation on site, tests to measure student skills, and documentation in the form of school data, organizational structure, and other relevant information from the head of the studio and administration. The results of the study are expected to contribute to improving the effectiveness of learning and become a reference for educators in implementing innovative learning media. In addition, this study also seeks to identify factors that influence the success of using flashcard media in improving students' ability to recognize letters and the challenges that may be faced in its application in the learning environment.

## FINDINGS AND DISCUSSION

### Introduction to Letters in the Studio Guidance of Muhammadiyah Kepong Malaysia

The early stages of learning to letter recognition and write are critical for the development of children's literacy. However, in the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Studio, the effectiveness of letter introduction remains suboptimal. Direct observations by the researcher revealed that many children struggle with recognizing letters, both visually and phonetically. This indicates that the current teaching methods are not sufficiently effective in helping children understand and retain letters. The dominant use of conventional teaching approaches appears to be a significant factor contributing to these challenges.

One major issue identified during the observation is the lack of diversity in the instructional methods used to teach letter recognition. The predominant oral instruction and writing exercises in books fail to engage children effectively. For children at the exploration stage of learning, more interactive and engaging methods, such as educational games, songs, picture cards, or digital media, are necessary to stimulate their motivation and enhance their learning experience. Unfortunately, the multisensory approach, which incorporates visual, auditory, and kinesthetic elements, is rarely utilized, leading to difficulties in letter recognition and retention.

Moreover, the learning materials available at the studio are limited, further hindering the effectiveness of letter introduction. The reliance on basic tools such as chalkboards and workbooks, without the inclusion of visual aids like letter cards, interactive posters, or alphabet puzzles, causes children to lose interest and become demotivated. In today's digital age, integrating technology such as animated videos, learning applications, and educational games into lessons is essential to maintain children's engagement. However, the use of digital media remains minimal at the studio, resulting in a less dynamic and less effective learning environment.

Another challenge is the limited number of teachers available to provide individualized attention to the children. In large classrooms, teachers are often unable to devote sufficient time to each child's needs, particularly those who struggle with letter recognition. This lack of individualized support means that some children fall behind, unable to catch up with their peers. Furthermore, many teachers have not received specialized training in innovative teaching methods, which limits their ability to adapt their instruction to cater to diverse learning styles. The involvement of parents in the learning process is also insufficient. Many children receive learning stimuli only while at the studio, without additional reinforcement or encouragement at home. The absence of literacy activities at home, such as letter recognition together or playing with letters, makes it difficult for children to solidify their understanding of letters and slows their progress.

Finally, the evaluation process for letter recognition is inadequate. The assessment system currently in place focuses predominantly on the end result, such as a child's ability to write and recognize letters, rather than evaluating their comprehensive understanding and retention of the letters. Evaluations should be more frequent and diverse, incorporating methods such as observational assessments and educational games to gauge children's letter recognition skills. Teachers also need to adjust their teaching strategies based on the evaluation outcomes to better meet the needs of individual children. To enhance the effectiveness of letter introduction, improvements in teaching methods, learning materials, individualized support, and evaluations are crucial. By adopting a multisensory approach, incorporating innovative digital tools, and fostering stronger parental involvement, the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Studio can create a more dynamic and effective learning environment that lays a solid literacy foundation for its students.

### **Implementation of Flash Card Media in Studio Guidance of Muhammadiyah Kepong Malaysia**

The early stage of letter recognition is a crucial aspect of literacy development in young children. However, at the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Studio, the methods employed for letter introduction are not yielding optimal results. Direct observations revealed that many children face significant challenges in both visual and phonetic recognition of letters, suggesting that the current instructional approach is inadequate. The prevailing method relies heavily on conventional techniques, such as oral instruction and repetitive writing exercises, which fail to engage children effectively. To enhance the learning experience, a more dynamic, multisensory approach is necessary, integrating visual, auditory, and kinesthetic elements. Interactive methods such as educational games, songs, and digital media can better motivate children and foster more effective learning. Unfortunately, the use of such innovative tools remains limited, and the absence of engaging visual aids like letter cards, interactive posters, and educational puzzles further contributes to a lack of student interest and motivation.

Additionally, several factors hinder the effectiveness of letter recognition instruction, including an insufficient number of teachers and limited teacher training in modern pedagogical strategies. With large class sizes, individual attention is scarce, and children who struggle with letter recognition are not receiving the necessary support to catch up. Furthermore, many teachers have not received specialized training in innovative teaching techniques, which limits their ability to cater to diverse learning styles. Parental involvement is another critical factor; many children receive limited literacy stimulation outside the studio,



as parents often do not engage in activities like letter recognition together or reinforcing letter recognition at home. This lack of a supportive learning environment at home slows the process of letter mastery. The current evaluation system also focuses more on final outcomes, such as the ability to write and recognize letters, rather than assessing children's deeper understanding and retention of the letters. To address these challenges, a more varied and engaging teaching approach is required, incorporating digital tools, interactive learning activities, and periodic assessments that guide instruction. By fostering greater teacher training, encouraging parental involvement, and adopting innovative learning methods, the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Studio can significantly improve the effectiveness of letter introduction and help children develop a strong literacy foundation.

### Pre-Cycle

The research was conducted at the Muhammadiyah Kepong guidance studio, Malaysia. The subjects were 15 students who had been implemented through 2 cycles, each cycle was conducted in 2 meetings, using the classroom action stage. Before the researcher conducted the implementation of the classroom action, the researcher conducted observations in order to see the students' letter recognition before using the *Flash Card media*. In the pre-action stage, there were still many students who did not meet the minimum completeness criteria (KKM) target achievement. The results of the letter recognition test are as follows:

**Table 1. Recapitulation of letter recognition Skills Test Results for Students at the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Center in Pre-Action**

No	Explanation	Data Acquisition
1	highest score	62
2	Lowest Value	30
3	Number of Students in Very Good Category	-
4	Amount Student Good Category	-
5	Amount Student Category Enough	2
6	Amount Student Less Category	13
7	Number of Student Scores	950
8	Average Value	43
9	Average Presentation	47.37%
10	Level of Students' letter recognition Skills Mastery	Less (<55%)

The results of the pre-action reflection showed that the level of students' letter recognition mastery was in the low category. Of the 15 students observed, the highest score obtained was 62, while the lowest score was 30. A total of 13 students showed poor mastery of letter recognition skills (0-55%), while only 2 students were included in the sufficient category (≥56-75%).

The total score obtained by all students was 950, with an average score of 43. The average percentage of students' letter recognition skill mastery level was 47.37%, which is in the less category. These results indicate that most students still have difficulty in letter recognition, understanding the contents of the letter recognition, and capturing the implied meaning in the text. This also indicates that previous teaching methods have not had a significant impact on improving students' letter recognition skills optimally.

### Cycle I

In Cycle I of classroom action research (CAR) on efforts to improve letter recognition skills through Flash Card media for students at Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, various improvement steps were implemented based on the results of the pre-action

*The Efforts to Improve the Students' Ability to Recognize Letters through Flash Cards at Muhammadiyah Kepong, Malaysia*

which showed that students' letter recognition skills were still relatively low. The average percentage of students' mastery of letter recognition skills at the pre-action stage only reached 47.37%, with most students in the less category.

Therefore, in this cycle, the use of Flash Card media began to be integrated systematically in the learning process to increase students' interest in letter recognition, enrich vocabulary, and train them to letter recognition more fluently and understand the contents of the letter recognition. It is hoped that with this method, students will not only be able to recognize words faster, but can also improve their understanding of the text as a whole. This can be seen in table 2 as follows:

**Table 2. Recapitulation of Letter Recognition Skills Test Results for Students at the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Center in Cycle I**

No	Explanation	Data Acquisition
1	highest score	72
2	Lowest Value	48
3	Number of Students in Very Good Category	-
4	Amount Student Good Category	1
5	Amount Student Category Enough	14
6	Amount Student Less Category	-
7	Number of Student Scores	1254
8	Average Value	57
9	Average Presentation	57%
10	Level of Students' letter recognition Skills Mastery	Enough (56-75%)

In Cycle I, the use of Flash Card media was integrated into the learning process to improve interest as well as skills letter recognition students . The results of reflection at the stage Cycle I shows existence quite an improvement significant compared to the stage pre-action . The average student score increased to 57 with a percentage of 57%, which is in the sufficient category.

There was 1 student who successfully achieved the good category, while 14 students were in the sufficient category. This shows that the use of Flash Card media has begun to have a positive impact in helping students recognize words faster, understand letter recognition, and increase their confidence in letter recognition. Although the results achieved still require further improvement, the integration of Flash Card media in learning has brought about better changes compared to the previous stage. Therefore, improvements and additional strategies are needed so that students' letter recognition skills can continue to develop to a higher level.

## Cycle II

After completing a series of stages in the pre-action and Cycle I, learning continued to the Cycle II stage with a focus on improving the methods that had been applied previously. The results of the pre-action stage showed that most students had poor mastery of letter recognition skills, while in Cycle I there was an increase to the sufficient category. Therefore, additional steps need to be taken so that students' mastery of letter recognition skills can continue to increase to a better level.

In this cycle, reinforcement was carried out in the use of Flash Card media with a more interactive learning method and actively involving students. It is hoped that through this approach, students can recognize words faster, understand letter recognition, and increase their confidence in letter recognition. With this improvement, it is hoped that the results of students' letter recognition skills tests which were previously still in the sufficient category can improve further. The data obtained can be seen in Table 3 below:



**Table 3. Recapitulation of Letter Recognition Skills Test Results for Students at the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Center in Cycle II**

No	Explanation	Data Acquisition
1	highest score	95
2	Lowest Value	89
3	Number of Students in Very Good Category	13
4	Amount Student Good Category	2
5	Amount Student Category Enough	-
6	Amount Student Less Category	-
7	Number of Student Scores	1830
8	Average Value	91.42
9	Average Presentation	88.2%
10	Level of Students' letter recognition Skills Mastery	Very Good (86-100%)

The conclusion that can be drawn taken from results observation Cycle II shows existence significant improvement in mastery skills letter recognition student after using flash card media. This can be seen from an average value of 91.42 with an average percentage of 88.2%, which is in the very good category based on table criteria mastery skills letter recognition students . A total of 13 students have reached the very good category, while 2 students are in the good category. There are no more students who are in the less or sufficient category. The highest score obtained by students is 95, while the lowest score is 89. This increase reflects the success of using flash card media in helping students be more active and motivated in the learning process. With this method, students find it easier to understand and practice letter recognition skills interactively. The results obtained in Cycle II showed better improvements compared to Cycle I, so it can be concluded that flash card media is effective in improving students' letter recognition skills and achieving the expected learning objectives.

Based on the findings, the use of flash card media significantly improved students' mastery of letter recognition skills. At the pre-action stage, the level of student mastery was still lacking, with an average score of 43 and a percentage of 47.37%. A total of 13 students were in the lacking category, while 2 students were in the sufficient category, and none reached the good or very good category. After the application of flash card media in Cycle I, there was an increase, where the average score increased to 57 with a percentage of 57%, which was included in the sufficient category. 1 student managed to reach the good category, while 14 students were in the sufficient category, indicating that this method began to have a positive impact although it still needed further refinement. In Cycle II, a more significant increase was seen, with an average score of 83 and a percentage of 89%, which was included in the very good category. 13 students had reached the very good category, and 2 students were in the good category, with no more students in the sufficient or less category. These results prove that the use of flash card media is effective in improving students' letter recognition skills. To illustrate the effectiveness of using flash card media in learning, especially in improving students' mastery of letter recognition skills, can be seen in Table 4 below:

**Table 4. Comparison of Percentage of Students' Mastery of Letter Recognition Skills Before and After**

Information	Before use <i>Flash Card</i> Media	After using <i>Flash Card</i> Media
Total Value Amount	950	1830
Average Value	43	91.42
Average Percentage	47.37%	88.2%
Category Practicality	Less (<55%)	Very Good (86-100%)

Analysis results comparison before and after using flash card media show that effectiveness in improving mastery skills letter recognition student experience significant improvement. Flash card media is one of method learning visual based which is often used to help students in understanding and memorizing vocabulary, concepts, or information certain with more fast and efficient. The use of this media has Lots applied in various field education, especially in improving skills letter recognition, because capable stimulate Power remember and speed up the process of understanding student through repetition and interesting visualization. Before application of flash card media, level mastery skills letter recognition student Still classified as low. Based on initial evaluation results, average value student only 43, with a total value of total 950. Average percentage of mastery skills letter recognition students only reached 47.37%, which is included in the category less (<55%). This reflects that method learning previously Not yet Enough effective in helping student develop skills letter recognition they optimally. Some possible factors cause This includes the lack of use of interesting learning media, methods teaching that is still conventional, as well as low involvement active students in the learning process.

However, after the application of flash card media in the learning process, occurs very significant increase in mastery skills letter recognition students. Average grade student increase in a way drastic to 91.42, with a total value of overall reached 1830. In addition, the average percentage of mastery skills letter recognition also soared up to 88.2%, which is now falls into the very good category (86-100%). This increase shows that method learning based on flash cards succeed interesting attention students, improve participation them in learning, as well make it easier understanding to The material being taught. The advantages of flash card media in the learning process lies in its ability to present information in a more concise form concise, attractive and easy be remembered. With the use of flash card, students can learn in more ways fun and not boring, so they more motivated to improve skills letter recognition them. In addition, this technique also allows existence learning based on interaction, good between teachers and students and also between fellow students, who are increasingly enrich experience Study them. Based on the results obtained can be concluded that The use of flash card media is very effective in improving quality learning, especially in improving mastery skills letter recognition students. This method does not only help student understand text with more good, but also increases a sense of trust self they are in letter recognition as well as push involvement active in activities learning. Therefore that, the use of flash cards can become one of the recommended strategies to be implemented in the learning process. use reach more optimal results.

## CONCLUSIONS

The use of flash card media significant increase skills letter recognition students. Before application of flash card media, skills letter recognition student is in the category low, with an average value of 43 and a percentage mastery skills letter recognition by 47.37%. Most of student experience difficulty in recognizing letters, understand letter recognition, as well as connect sound with symbols letters. However, af letter recognition students. In Cycle I, the average score increased to 57 with a mastery percentage of 57%, which is in the sufficient category. Further improvements in Cycle II resulted in a more drastic increase, with the average student score reaching 91.42 and a mastery percentage of 88.2%, which is in the very



good category. All students have achieved an optimal level of mastery, with 13 students in the very good category and 2 students in the good category. This increase shows that flash card media is effective in helping students recognize letters and words faster, improving memory, and making it easier to understand letter recognition through a visual and interactive approach. In addition, this method also increases students' motivation and confidence in letter recognition. Thus, it can be concluded that the use of flash card media is a very effective learning strategy in improving students' letter recognition skills, and can be an alternative learning method that can be widely applied in elementary education.

## REFERENCES

- Arsyad, A. (2018). *Learning Media*. Jakarta: PT.
- Asfiyaturrofiah, I. (2018). Improvement Ability Getting to Know the Hijaiyah Letters With Flash Card Media for Group A Children at RA Al Huda, Rejowinangun. *E-Journal of PG PAUD Students*, 7 (3).
- Budiyanto, C. (2022). The Use of Flashcard Media in Improving Skills Write Description. *Bale Aksara*, 03 (02).
- Cahya, DP, & Sari, Y. (2023). Use of Flashcard As a Media in Recognizing the Alphabet in Early Childhood. *Educivilia: Journal of Community Service*, 4 (1), 65-72.
- Cangara, H. (2017). *Introduction to Communication Science*. Jakarta: PT Raja Grafindo.Persada.
- Daryanto. (2017). *Educational Evaluation*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dhieni, N. (2018). *Learning Media*. Jakarta: Open University.
- Ekani, NP (2018). The Importance of Using Learning Media to Improve Learning Achievement. *Bandung: Yudisitira*.
- Falahuddin, I. (2019). Utilization of Media in Learning. *Lingkar Widyaaiswara Journal*, 1 (4). 104-117.
- Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. (2020). The Use of Flash Card Media on Early Childhood Speaking Skills. *Tambusai Education Journal*, 4 (2), 1026-1036.
- Hasan, M. (2020). *Early Childhood Education*. Yogyakarta: Diva Press.
- Indriana, D. (2019). *Variety of Teaching Media Aids*. Yogyakarta: Diva Press
- Jannah, R. (2020). Development of Big Book Pad Media with Livestock Theme to Improve Reading Skills of 5-6 Year Old Children at Harapan Ibu Lima Kaum Islamic Kindergarten. [Undergraduate Thesis], State Islamic Institute (IAIN) Batusangkar.
- Nasution, N., Lubis, MY, & Daulay, H. (2024). The Effect of Alphabet Recognition Ability Through Pin Activity on Children's Cognitive Development (Case Study at Al Mardia IT Kindergarten, Batang Bulu Baru Village). *Khirani: Journal of Early Childhood Education*, 2 (1), 84-96.
- Puspita, MD (2020). The Effect of Using Flashcard Media on Speaking Skills of 5-6 Year Old Children at Al Falah Kindergarten Palembang in the 2019/2020 Academic Year. *Pernik Jurnal PAUD*, 3 (1).
- Rizky, R. (2023). Efforts to Improve the Ability to Recognize Vowels Through Flash Card Media in Early Childhood 5-6 Years Old at Raudhatul Athfal (RA) Darussalam Kotasiantar. [Undergraduate Thesis], State Islamic College of Mandailing Natal.
- Rosalita, N., & Wulandari, H. (2023). Improving Ability Getting to Know Letters Through Flashcards in Early Childhood. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 (6), 2961-2868.
- Sanjaya, W. (2020). *Learning Communication Media*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, IP (2020). The Influence of Flash Card Media on Ability Getting to Know Letters in Children's Groups A At Izzudin Kindergarten Palembang. [Undergraduate Thesis], Sriwijaya University.
- Seefeldt, C., & Wasik, BA 2018. *Early Childhood Education*. (Translated by : Pius Nasar). Jakarta: Index.

*The Efforts to Improve the Students' Ability to Recognize Letters through Flash Cards at Muhammadiyah Kepong, Malaysia*

Sulastri., & Aminah, NS (2021). Efforts to Develop Ability Getting to Know the Hijaiyah Letters Through Use of Flashcard Media for Children Aged 4-5 Years . JRMI: Indonesian Management Research Journal , 3 (2).

Suyanto , S. (2020). Basics of Early Childhood Education . Yogyakarta : Hikayat Publishing.

Ulfa , NM (2020). Learning Media Analysis Flash Cards for Early Childhood Education . Indonesian Journal of Early Childhood Education, 1 (1).

Vera, CR (2022). Ability Analysis Recognizing Letters in Children Aged 4-5 Years in Deyah Baro Hamlet. [Undergraduate Thesis], UIN Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.

Wahyuni, S. (2020). Application of Flash Card Media to Improve Learning Outcomes on the Theme "My Activities". Journal Scientific Undiksha Elementary School , 4(1), 9-6.





**Journal of English Language and Education**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**  
Jalan Tuanku Tambusai 23 Bangkinang Kabupaten Kampar Riau  
Email: [jele.universitaspahlawan@gmail.com](mailto:jele.universitaspahlawan@gmail.com), [lusimarlenihz@gmail.com](mailto:lusimarlenihz@gmail.com)

## **LETTER OF ACCEPTANCE**

**No. 771/JELE/III/2025**

### **Journal of English Language and Education (JELE)**

Journal of English Language and Education (JELE) editorial team at University of Pahlawan Tuanku Tambusai (UP) declared that the manuscript with the following information:

Title : **Efforts to Improve Letter Recognition Skills Using Flashcards Among Students at the Muhammadiyah Guidance Center, Kepong, Malaysia**

Author : Jesica Br Marbun, Dewi Kesuma Nasution<sup>1,2</sup>

Affiliation : <sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Has been **Accepted** for publication in Journal of English Language and Education (JELE) Volume 10 Number 2 in 2025.

Bangkinang, 18<sup>th</sup> March 2025

Editor in Chief

  
  
Lusi Marleni

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI *FLASH*  
CARD PADA SISWA SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG  
MALAYSIA**

Jesica Br. Marbun\*, Dewi Kesuma Nasution

Email : [jesticamarbun12345@gmail.com](mailto:jesticamarbun12345@gmail.com)\*, [dewikesuma@umsu.ac.id](mailto:dewikesuma@umsu.ac.id)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

**Abstrak**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, termasuk dalam penguasaan keterampilan membaca. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui penggunaan media Flash Card. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes keterampilan membaca, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Flash Card secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca siswa. Pada pratindakan, rata-rata nilai siswa hanya 43 dengan persentase penguasaan 47,37%, yang masuk dalam kategori kurang. Setelah penerapan media Flash Card pada Siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 57 dengan persentase penguasaan 57% (kategori cukup). Pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai 91,42 dan persentase penguasaan 88,2% (kategori sangat baik). Selain itu, kepercayaan diri siswa dalam membaca meningkat, serta partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran bertambah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media Flash Card efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Kombinasi penggunaan Flash Card dengan metode pembelajaran interaktif terbukti meningkatkan pemahaman, kecepatan membaca, serta daya ingat siswa terhadap huruf dan kata. Oleh karena itu, media Flash Card direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

**Kata Kunci:** Keterampilan Membaca, Media Flash Card, Penelitian Tindakan Kelas, Metode Interaktif.

**Comment [U1]:** Judul sudah cukup jelas, tetapi bisa lebih spesifik dalam menyebut keterampilan membaca awal, bukan hanya "mengenal huruf."

-Tolong sesuaikan dengan template  
- GUNAKAN BAHASA INGGRIS

**Comment [U2]:** Pendahuluan dalam abstrak sudah baik, tetapi bisa lebih eksplisit tentang alasan pemilihan Flash Card.

### Abstract

Education plays an important role in improving the quality of human resources, including reading skills acquisition. However, preliminary observations indicate that students' reading skills at Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, are still low. This study aims to improve students' reading skills through the use of Flash Card media. The research method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, where each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection. Data was collected through observations, reading skills tests, and documentation. The results of the study show that the use of Flash Card media significantly improves students' reading skills. In the pre-action stage, the average student score was only 43, with a mastery percentage of 47.37%, categorized as low. After implementing Flash Card media in Cycle I, the average score increased to 57, with a mastery percentage of 57% (categorized as moderate). In Cycle II, there was a significant improvement, with an average score of 91.42 and a mastery percentage of 88.2% (categorized as very good). Additionally, students' confidence in reading improved, as well as their active participation in learning. The conclusion of this study is that Flash Card media is effective in enhancing students' reading skills. The combination of Flash Cards with interactive learning methods has been proven to enhance students' understanding, reading speed, and memory retention of letters and words. Therefore, Flash Card media is recommended as an innovative learning strategy to improve students' reading skills.

**Keywords:** Reading Skills, Flash Card Media, Classroom Action Research, Interactive Methods.

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting untuk meningkatkan kualitas serta kuantitas sumber daya manusia. Pembaharuan dalam dunia pendidikan yang dilakukan secara terencana, terarah dan berkesinambungan, dapat terbentuk generasi-generasi unggul yang siap bersaing dengan ketatnya persaingan global. pendidikan adalah suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu negara (Dama, 2018). Berdasarkan adanya perubahan pada dunia pendidikan maka seorang guru dituntut untuk lebih mengasah dan mengeksplorasi kemampuan dalam dirinya untuk mendidik dan mencerdaskan anak bangsa, mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan pembelajarannya. Peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional, sehingga dapat diharapkan dengan adanya perubahan kemajuan zaman dalam bidang IPTEK, akan menunjang kemajuan dan perubahan ke segi positif dalam pendidikan (Ekani, 2018).

Pendidikan bukanlah sekedar membuat siswa dan warga belajar menjadi sopan, taat, jujur, hormat, setia, dan sebagainya. Tidak pula sekedar hanya membuat mereka tahu ilmu

**Comment [U3]:** Konteks masalah perlu diperjelas dengan merujuk pada penelitian atau teori terkait pentingnya membaca awal dalam perkembangan akademik anak.



pengetahuan, teknologi, dan seni serta mampu mengembangkannya. Akan tetapi, belajar adalah membantu siswa dan warga belajar dengan penuh kesadaran, untuk meningkatkan kemampuan serta peran dirinya sebagai individu, anggota masyarakat dan makhluk Tuhan. Belajar juga merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya (Wandini & Sinaga, 2018). Masalah pendidikan sangat berkaitan dengan proses pembelajaran. Ujung tombak pendidikan adalah pembelajaran dan pengajaran. Pembelajaran adalah proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa baik dari dalam diri (minat, bakat, dan lain-lain) maupun dari luar diri siswa (lingkungan, sarana, dan lain-lain) dalam mencapai tujuan belajar tertentu. Hal ini dikarenakan dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Belajar yang merupakan hal yang tak terpisahkan dari pendidikan telah dijadikan suatu budaya di Indonesia. Hal ini menjadi suatu prasyarat berkembangnya budaya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) (Suhana, 2014). Terutama dalam hal kemampuan mengenal huruf.

Pengenalan huruf merupakan dasar permulaan dalam proses membaca melalui pengenalan huruf, anak akan memahami bentuk huruf dan dapat membentuk suku kata. Untuk dapat mengoptimalkan pelaksanaannya anak perlu dibimbing oleh guru sehingga kemampuan dalam mengenal huruf siswa bisa tercapai. Mengenalkan huruf pada anak dapat diawali dengan mengenalkan huruf abjad, pengenalan ini dilakukan dengan memperkenalkan bentuk-bentuk huruf tersebut di papan tulis atau dengan menunjukkan bentuk setiap huruf, sehingga anak dapat mengenal dan memahami bagaimana bentuk huruf abjad tersebut. Pada dasarnya, kemampuan mengenal huruf di sekolah, dapat dilaksanakan dalam batas-batas aturan pra-skolastik atau pra-akademik. Pembelajaran mengenal huruf di sekolah hendaknya diberikan secara terpadu menurut pengembangan kemampuan dasar, dalam hal ini dalam bidang pengembangan bahasa dan motorik. Proses belajar mengajar didalam kelas merupakan tantangan tersendiri untuk guru mengoptimalkan pengajaran. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan anak bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Ketika proses belajar mengajar tersebut terjadi, tentu saja tidak dapat berjalan secara lancar seperti apa yang diharapkan oleh guru. Sering kali timbul gangguan-gangguan dan



penyimpangan, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak dapat berjalan secara efektif dan optimal (Sari, 2020). Banyak faktor yang mendasari salah satunya adalah kurangnya minat dan kemampuan anak menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya yaitu perkembangan kognitif dan bahasa anak belum berkembang sesuai standar tahap pencapaian pendidikan anak seperti contohnya masih susah mengenal huruf vokal jika tidak berurutan dan kurangnya penekanan dalam mengajarkan setiap huruf, media dalam mengenalkan huruf kurang bervariasi, dan pengenalan huruf pada anak hanya terbatas pada anak mampu menulis tanpa mengenal konsep huruf yang sesungguhnya. Dimana yang seharusnya untuk anak usia 4-5 tahun sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, pada aspek perkembangan bahasa bagian keaksaraan, anak sudah bisa mengenali atau menunjukan simbol-simbol huruf yang ada dan sudah mampu menulis penulisan huruf A-Z serta membuat gambar atau coretan yang telah berbentuk huruf atau kata (Vera, 2022). Berdasarkan hasil observasi tersebut, pentingnya pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa agar dapat meningkatkan pengenalan huruf yang baik. Dalam hal ini, salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak adalah dengan mengadakan variasi belajar dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Cara mengenal huruf pada anak akan lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran gambar dan kartu huruf yang sering disebut *flashcard*.

*Flashcard* (Kartu) merupakan media berbasis visual. Dalam kamus besar bahasa Indonesia kartu adalah kertas persegi panjang yang agak tebal untuk berbagai keperluan (Jannah, 2020). Media pembelajaran *Flash Card* adalah wadah untuk membantu menyampaikan pesan maupun informasi kepada siswa, media *Flash Card* dapat membantu guru memperkenalkan berbagai materi dengan mudah. Karena penggunaan media *Flash Card* secara berulang termasuk dalam mengembangkan *vocabulary*. Media *Flash Card* media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti definisi atau istilah, symbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus dan lain-lain (Wahyuni, 2020). Media *Flash Card* dapat membantu guru maupun orangtua dalam menstimulasi berbagai komponen perkembangan bahasa seperti yang pernah diteliti dalam mengembangkan bahasa juga juga dibutuhkan untuk mengembangkan kemampuan berbicara. Media *Flash Card* yang berbentuk kartu bergambar memudahkan anak untuk

mengingat serta mentimulasi anak untuk berimajinasi dengan melihat gambar yang sudah dipaparkan pada salah satu sisi media *Flash Card* sedangkan pada sisi lain dibuat kata kunci dari gambar disebelahnya berbentuk kata dengan adanya kata yang tersusun dari beberapa huruf abjad timbul dengan memabantu anak untuk mengenal huruf, tulisan dan sekaligus menambah kosakata anak serta membuat anak lebih senang menerima informasi, sehingga siswa mudah memahaminya (Febiola & Yulsyofriend, 2020).

Dengan adanya media pembelajaran yang kreatif mengajarkan mengenal huruf akan lebih mudah dipahami dan membuat anak tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Mengetahui huruf pada anak tidak tumbuh dengan sendirinya tetapi harus diasah agar anak lebih mudah dalam mengenal huruf dan siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Sari, 2020).

Dalam kajian relevan, berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Febiola & Yulsyofriend, 2020) Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan media *Flash Card* dapat mengembangkan kemampuan berbicara pada anak usia dini dengan bantuan gambar dan huruf timbul yang ada pada media *Flash Card* kemudian membuat anak tertarik, mudah mengingat kosakata baru, mampu menyebutkan bentuk dan bunyi huruf, melatih kemampuan menyimak serta menstimulasi anak untuk berfikir kemudian membuat anak bisa mengungkapkan pendapat yang terlihat dari cara berbicara. Selain itu, penelitian oleh (Asfityaturroffiah, 2018) Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa pada pra tindakan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak sebesar 3,6 dan pada Siklus I skor kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak meningkat menjadi 5,53. Pada Siklus II skor kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak meningkat menjadi 7,6. Peningkatan yang terjadi pada setiap pertemuan disebabkan karena penggunaan media *Flash Card* dalam kegiatan mengenal huruf hijaiyah. Kajian-kajian ini memperkuat urgensi penggunaan metode pembelajaran Scramble sebagai bentuk untuk meningkatkan kemampuan menyusun kata pada anak. Dari pemaparan-pemaparan yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengetahui Huruf Melalui *Flash Card* Pada Siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia”

## LANDASAN TEORI

### 1. Kemampuan Mengetahui Huruf



© 2025 The Author. This article is licensed CC BY SA 4.0.  
visit [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah kemampuan mengenal huruf, yang menjadi dasar bagi anak dalam berkomunikasi secara simbolis. Kemampuan ini merupakan tahap awal dalam proses membaca, dimulai dari pengenalan huruf melalui indra penglihatan. Anak belajar membedakan simbol grafis (huruf), memahami bentuk, serta mengingat huruf dalam konteks tertentu. Seiring dengan pertumbuhan, mereka mulai tertarik pada bahan bacaan, mengenali tanda-tanda di sekitar, serta memahami hubungan antara bunyi dan tulisan. Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini berkembang secara bertahap dan berbeda-beda bagi setiap individu. Anak dapat mulai mengenal huruf dengan berinteraksi dengan buku dan bahan tertulis sejak dini. Proses ini penting dalam menumbuhkan konsep berpikir serta mendukung perkembangan bahasa dan berbicara anak. Oleh karena itu, stimulasi yang menarik dan berulang sangat diperlukan agar anak lebih memahami dan mengingat huruf secara efektif. Ciri-ciri anak yang mulai mengenal huruf antara lain menunjukkan minat pada buku, mulai mencoret-coret atau menulis huruf, berpura-pura membaca, serta meniru tulisan. Mereka juga mulai bertanya tentang tulisan di sekitarnya dan meminta dibacakan cerita. Dengan memahami ciri-ciri ini, orang tua dan guru dapat memberikan dukungan yang tepat agar kemampuan mengenal huruf berkembang secara optimal.

Mengenal huruf sejak dini memiliki berbagai manfaat, seperti meningkatkan daya ingat, mempercepat pemahaman informasi, serta mengembangkan keterampilan membaca dan menulis. Kemampuan ini juga berperan dalam membentuk dasar literasi anak di masa mendatang. Untuk mengukur perkembangan kemampuan mengenal huruf, indikator yang dapat digunakan antara lain menyebutkan huruf A-Z, memahami dan menulis bentuk huruf, mengenali perubahan bunyi serta arti berdasarkan huruf, dan menghubungkan gambar dengan huruf awal yang sesuai. Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbud No. 137 Tahun 2014, anak usia 4-6 tahun diharapkan mampu mengenal simbol-simbol, menirukan huruf, serta memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan. Perkembangan ini dapat distimulasi melalui berbagai metode seperti bercerita, permainan membaca, dan sosiodrama. Dengan pendekatan yang tepat, anak dapat lebih mudah mengenal huruf dan mengembangkan kemampuan berbahasa secara menyeluruh.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan



© 2025 The Author. This article is licensed CC BY SA 4.0.  
visit [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



informasi atau materi pembelajaran secara efektif. Falahuddin (2019) menjelaskan bahwa istilah "media" berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara, sehingga dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2018) menambahkan bahwa media meliputi manusia, materi, atau kejadian yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Miarso dalam Sumantri (2019) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar siswa. Senada dengan itu, Sanjaya (2020) menyebut media pembelajaran sebagai alat, lingkungan, atau kegiatan yang dikondisikan untuk meningkatkan pemahaman, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar-mengajar.

Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting karena berkaitan erat dengan metode mengajar yang digunakan. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu penyampaian materi lebih jelas, dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Hamalik dalam Arsyad (2018) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, serta meningkatkan efektivitas belajar. Levie & Lentz dalam Arsyad (2018) mengidentifikasi empat fungsi utama media visual, yaitu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan emosional, membantu pemahaman konsep, dan memudahkan siswa dalam mengingat informasi. Selain itu, Rowntree dalam Karim (2017) menyebutkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan motivasi belajar, mengulang materi yang telah dipelajari, memberikan stimulus, mengaktifkan respons siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung. Dengan berbagai fungsi ini, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

Manfaat media pembelajaran dalam pendidikan sangat besar, terutama dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Sanjaya (2020) menjelaskan bahwa penyampaian informasi yang hanya mengandalkan bahasa verbal dapat menyebabkan verbalisme atau kesalahpahaman konsep. Oleh karena itu, media pembelajaran berperan dalam menjadikan informasi lebih konkret dan mudah dipahami. Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa, memperjelas konsep yang diajarkan, membuat pembelajaran lebih variatif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui pengamatan, demonstrasi, serta praktik langsung. Selain itu,



media juga mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

### 3. Media Flash Card

Media *Flash Card* memiliki karakteristik utama dalam menyampaikan pesan secara singkat dan jelas pada setiap kartunya. Pesan yang terdapat dalam *Flash Card* dapat berupa nama hewan, benda, bilangan, atau konsep lainnya yang ingin diajarkan. Kombinasi antara gambar dan teks pada *Flash Card* sangat membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih mudah (Satriana, 2018:24). *Flash Card* juga merupakan media pembelajaran yang praktis dan aplikatif. Menurut Ulfa (2020:38), *Flash Card* memiliki beberapa ciri khas, yaitu berupa kartu bergambar yang efektif, memuat gambar atau tanda simbol, serta dilengkapi dengan keterangan gambar. Dengan karakteristik tersebut, *Flash Card* menjadi media yang menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Media *Flash Card* memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya efektif dalam pembelajaran. Indriana (2019:69) menjelaskan bahwa *Flash Card* berukuran kecil, ringan, dan mudah dibawa ke mana saja, sehingga praktis digunakan. Selain itu, *Flash Card* dapat dengan mudah diingat oleh siswa karena kata-katanya singkat dan disertai gambar yang menarik. Penggunaan *Flash Card* juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena siswa dapat melihat berbagai ilustrasi nyata yang membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Menurut Hotimah dalam Maryanto (2017:307), keunggulan *Flash Card* terletak pada kemampuannya dalam membantu otak kanan mengingat gambar dan kata-kata secara bersamaan. Sementara itu, Susilana dalam Puspita (2020:5) menyatakan bahwa *Flash Card* tidak hanya mudah diingat tetapi juga mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, media *Flash Card* juga memiliki beberapa kelemahan. Susilana & Riyana dalam Rahman (2019:133) menyebutkan bahwa *Flash Card* hanya efektif digunakan pada kelompok kecil dengan jumlah siswa kurang dari 30 orang, sehingga kurang optimal untuk kelas besar. Hal ini sejalan dengan pendapat Ulfa (2020:39) yang menyatakan bahwa media *Flash Card* menuntut siswa untuk dapat melihat media tersebut dengan jelas di depan kelas. Selain itu, ukuran *Flash Card* yang terbatas membuatnya kurang



efektif dalam menerangkan konsep atau gambar yang kompleks. Sadirman dalam Budiyanto (2022:50) juga menambahkan bahwa kelemahan lain dari *Flash Card* adalah hanya mengandalkan persepsi indera penglihatan, sehingga tidak cukup efektif untuk materi yang memerlukan penjelasan lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan media *Flash Card* harus disesuaikan dengan kondisi kelas dan kebutuhan siswa agar hasil pembelajaran lebih optimal.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu observasi reflektif dengan tindakan tertentu dalam beberapa siklus untuk meningkatkan praktik pembelajaran secara profesional (Sukardiyono, 2019). PTK dilakukan dalam empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini berlangsung di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia mulai dari observasi awal hingga selesai. Subjek penelitian adalah siswa sanggar tersebut, sementara objeknya adalah upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media *flashcard*. Instrumen penelitian meliputi tes awal dan akhir untuk mengukur kemampuan siswa, serta observasi untuk mengamati perubahan dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data mencakup observasi langsung di lokasi, tes untuk mengukur keterampilan siswa, dan dokumentasi berupa data sekolah, struktur organisasi, serta informasi relevan lainnya dari kepala sanggar dan administrasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menjadi referensi bagi pendidik dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa serta tantangan yang mungkin dihadapi dalam penerapannya di lingkungan belajar.

**Comment [U4]:** Desain penelitian (PTK) sudah disebutkan, tetapi sebaiknya lebih jelas dengan menyebutkan model PTK yang digunakan (misalnya, model Kemmis & McTaggart).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengenalan Huruf Di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Pengenalan huruf merupakan tahap awal dalam pembelajaran membaca dan menulis yang sangat penting bagi perkembangan literasi anak. Namun, di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, efektivitas dalam pengenalan huruf masih kurang optimal. Peneliti telah melakukan observasi langsung di sekolah ini dan menemukan bahwa banyak anak mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, baik dalam aspek visual maupun fonetik. Hal ini menunjukkan

**Comment [U5]:** Hasil penelitian sudah cukup jelas, tetapi sebaiknya diperkuat dengan tabel/grafik untuk memvisualisasikan peningkatan nilai siswa dari pratindakan ke Siklus I dan II.



© 2025 The Author. This article is licensed CC BY SA 4.0.  
visit [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



bahwa metode yang digunakan masih belum cukup efektif dalam membantu anak-anak memahami dan mengingat huruf dengan baik.

Salah satu faktor utama yang menyebabkan kurangnya efektivitas dalam pengenalan huruf adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Selama observasi, peneliti menemukan bahwa anak-anak lebih banyak diajarkan dengan cara lisan dan latihan menulis di buku tanpa adanya variasi metode yang lebih menarik. Anak-anak yang masih berada dalam tahap eksplorasi seharusnya diberikan metode yang lebih interaktif, seperti permainan edukatif, lagu, kartu bergambar, atau media digital yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Sayangnya, pendekatan multisensory yang menggabungkan aspek visual, auditori, dan kinestetik belum banyak diterapkan, sehingga anak-anak kesulitan dalam mengenali dan mengingat bentuk serta bunyi huruf dengan baik. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran juga menjadi salah satu kendala dalam efektivitas pengenalan huruf. Peneliti mengamati bahwa pembelajaran di sanggar ini masih sangat bergantung pada papan tulis dan buku kerja, tanpa adanya alat bantu visual yang menarik seperti kartu huruf, poster interaktif, atau puzzle alfabet. Hal ini menyebabkan anak-anak mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Di era digital saat ini, penggunaan teknologi seperti video animasi, aplikasi pembelajaran, atau permainan edukatif digital sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan anak. Namun, pemanfaatan media digital ini masih sangat terbatas di sekolah ini, sehingga proses belajar menjadi kurang menarik dan kurang efektif.

Selama observasi, peneliti juga menemukan bahwa jumlah tenaga pengajar yang terbatas menjadi tantangan dalam pembelajaran pengenalan huruf. Dalam satu kelas, satu guru harus mengajar banyak anak sekaligus, sehingga perhatian terhadap perkembangan individu menjadi kurang optimal. Anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf tidak mendapatkan bimbingan yang cukup, sehingga mereka tertinggal dalam proses belajar. Selain itu, banyak guru yang belum mendapatkan pelatihan khusus dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, sehingga pendekatan yang digunakan masih kurang efektif dalam menyesuaikan gaya belajar anak. Minimnya keterlibatan orang tua dalam proses belajar anak juga menjadi faktor yang berpengaruh terhadap efektivitas pengenalan huruf. Selama observasi, peneliti mencatat bahwa banyak anak hanya mendapatkan stimulus pembelajaran saat berada di sanggar, tanpa adanya pendampingan atau stimulasi tambahan di rumah. Banyak orang tua yang menyerahkan sepenuhnya proses belajar kepada guru di sanggar, tanpa membiasakan anak



dengan kegiatan literasi di rumah, seperti membaca bersama, bermain dengan huruf, atau mengenali huruf dalam lingkungan sekitar. Kurangnya interaksi literasi di rumah membuat anak-anak sulit mengingat huruf yang telah dipelajari di sekolah, sehingga proses penguasaan huruf menjadi lebih lambat.

Selain itu, evaluasi dalam proses pembelajaran pengenalan huruf masih kurang optimal. Peneliti menemukan bahwa sistem penilaian yang diterapkan lebih berfokus pada hasil akhir, seperti kemampuan menulis dan membaca huruf, tanpa mengevaluasi bagaimana anak memahami dan mengingat huruf secara menyeluruh. Seharusnya, evaluasi dilakukan secara berkala dengan berbagai metode, seperti observasi atau permainan edukatif yang dapat mengukur sejauh mana anak mengenali huruf. Guru juga perlu menyesuaikan metode pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi tersebut agar lebih sesuai dengan kebutuhan anak. Untuk meningkatkan efektivitas pengenalan huruf, beberapa perbaikan perlu dilakukan. Metode pembelajaran harus lebih bervariasi dengan menerapkan pendekatan multisensori yang mencakup aspek visual, auditori, dan kinestetik, seperti penggunaan kartu huruf, lagu, dan permainan interaktif. Selain itu, media pembelajaran yang lebih inovatif, seperti video edukatif dan aplikasi digital, juga harus dimanfaatkan agar proses belajar menjadi lebih menarik. Pendampingan individu bagi anak-anak yang mengalami kesulitan juga perlu ditingkatkan dengan mengurangi rasio jumlah anak per guru serta memberikan bimbingan tambahan bagi yang membutuhkan.

Selain itu, orang tua juga perlu lebih aktif dalam mendukung proses belajar anak dengan menciptakan kebiasaan literasi di rumah. Sanggar dapat mengadakan sesi edukasi bagi orang tua untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya stimulasi literasi sejak dini. Evaluasi berkala juga harus dilakukan dengan berbagai metode untuk memastikan bahwa anak-anak benar-benar memahami huruf dan tidak hanya sekadar menghafalnya. Dengan perbaikan dalam metode, media, pendampingan, serta evaluasi yang lebih baik, diharapkan pengenalan huruf di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia dapat menjadi lebih efektif dan membantu anak-anak membangun fondasi literasi yang kuat untuk masa depan mereka.

## **2. Penerapan Media *Flash Card* di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia**





Observasi awal menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, masih rendah. Dari 22 siswa yang diamati, hanya 5 siswa yang dikategorikan cukup dalam membaca. Rendahnya keterampilan membaca ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, sebagian besar siswa memiliki keterbatasan dalam mengenali huruf, terutama huruf-huruf yang memiliki bentuk serupa seperti "b" dan "d" atau "p" dan "q". Kedua, kurangnya paparan terhadap bahan bacaan di lingkungan sekitar menyebabkan rendahnya familiaritas siswa terhadap huruf dan kata, sehingga mereka jarang berlatih membaca di luar kelas. Ketiga, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan bunyi dengan simbol huruf, yang menghambat proses membaca secara keseluruhan. Selain itu, kurangnya rasa percaya diri dalam menyebutkan huruf dengan lantang juga menjadi kendala dalam penguasaan keterampilan membaca mereka. Faktor lain yang turut berkontribusi adalah metode pembelajaran sebelumnya yang lebih berfokus pada hafalan tanpa memberikan pengalaman visual yang cukup untuk membantu siswa dalam mengenali dan memahami huruf secara lebih efektif.

Setelah melakukan observasi di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, saya kemudian menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media Flash Card secara sistematis dan terstruktur di dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali huruf. Saya memilih metode ini karena media visual terbukti dapat meningkatkan daya ingat serta mempermudah proses kognitif siswa dalam membedakan huruf. Sebelum memulai pembelajaran, saya terlebih dahulu mengamati kemampuan awal siswa dan menemukan bahwa beberapa dari mereka masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf-huruf tertentu. Dengan penerapan metode ini, saya berharap siswa dapat lebih mudah mengenali dan mengingat huruf sehingga keterampilan membaca mereka meningkat secara bertahap dan berkelanjutan.

## PRATINDAKAN

Penelitian dilaksanakan di sanggar bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Adapun subjek nya sebanyak 22 siswa yang telah dilaksanakan melalui 2 siklus setiap siklusnya dilakukan 2 pertemuan, menggunakan tahapan tindakan kelas. Sebelumnya peneliti melakukan penerpan Tindakan kelas, peneliti melakukan observasi guna untuk melihat kemampuan membaca siswa sebelum menggunakan media *Flash Card*. Dalam tahap pratindakan masih banyak terdapat siswa belum sesuai dengan capaian target kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil penelitian tes kemampuan membaca sebagai berikut:



**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Keterampilan Membaca Pada Siswa Di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia Pada Pra Tindakan**

No	Penjelasan	Perolehan Data
1	Nilai Tertinggi	62
2	Nilai Terendah	30
3	Jumlah Siswa Kategori Baik Sekali	-
4	Jumlah Siswa Kategori Baik	-
5	Jumlah Siswa Kategori Cukup	4
6	Jumlah Siswa Kategori Kurang	18
7	Jumlah Total Nilai Siswa	950
8	Rata-Rata Nilai	43
9	Presentasi Rata Rata	47,37%
10	Tingkat Penguasaan Keterampilan Membaca Siswa	Kurang (<55%)

Hasil refleksi pratindakan menunjukkan bahwa tingkat penguasaan membaca siswa berada dalam kategori rendah. Dari 22 siswa yang diamati, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 62, sedangkan nilai terendah adalah 30. Sebanyak 18 siswa menunjukkan penguasaan keterampilan membaca yang kurang (0-55%), sementara hanya 4 siswa yang termasuk dalam kategori cukup ( $\geq 56-75\%$ ).

Jumlah total nilai yang diperoleh seluruh siswa adalah 950, dengan rata-rata nilai 43. Persentase rata-rata tingkat penguasaan keterampilan membaca siswa adalah 47,37%, yang masuk dalam kategori kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca dengan lancar, memahami isi bacaan secara menyeluruh, serta menangkap makna yang tersirat dalam teks. Hal ini juga mengindikasikan bahwa metode pengajaran sebelumnya belum memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa secara optimal.

## SIKLUS I



Pada Siklus I penelitian tindakan kelas (PTK) mengenai upaya meningkatkan keterampilan membaca melalui media Flash Card pada siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, berbagai langkah perbaikan diterapkan berdasarkan hasil pratindakan yang menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa masih tergolong rendah. Persentase rata-rata penguasaan keterampilan membaca siswa pada tahap pratindakan hanya mencapai 47,37%, dengan sebagian besar siswa berada dalam kategori kurang.

Oleh karena itu, pada siklus ini, penggunaan media Flash Card mulai diintegrasikan secara sistematis dalam proses pembelajaran guna meningkatkan minat baca siswa, memperkaya kosakata, serta melatih mereka dalam membaca dengan lebih lancar dan memahami isi bacaan dengan lebih baik. Diharapkan, dengan metode ini, siswa tidak hanya mampu mengenali kata-kata dengan lebih cepat, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap teks secara keseluruhan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Keterampilan Membaca Pada Siswa Di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia Pada Siklus I**

No	Penjelasan	Perolehan Data
1	Nilai Tertinggi	72
2	Nilai Terendah	48
3	Jumlah Siswa Kategori Baik Sekali	-
4	Jumlah Siswa Kategori Baik	3
5	Jumlah Siswa Kategori Cukup	19
6	Jumlah Siswa Kategori Kurang	-
7	Jumlah Total Nilai Siswa	1254
8	Rata-Rata Nilai	57
9	Presentasi Rata Rata	57%
10	Tingkat Penguasaan Keterampilan Membaca Siswa	Cukup (56-75%)

Pada Siklus I, penggunaan media Flash Card diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat serta keterampilan membaca siswa. Hasil refleksi pada tahap Siklus I



menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan tahap pratindakan. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 57 dengan persentase 57%, yang berada dalam kategori cukup.

Terdapat 3 siswa yang berhasil mencapai kategori baik, sementara 19 siswa berada dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Flash Card mulai memberikan dampak positif dalam membantu siswa mengenali kata dengan lebih cepat, memahami bacaan dengan lebih baik, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam membaca. Meskipun hasil yang dicapai masih memerlukan peningkatan lebih lanjut, integrasi media Flash Card dalam pembelajaran telah membawa perubahan yang lebih baik dibandingkan tahap sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan penyempurnaan dan strategi tambahan agar keterampilan membaca siswa dapat terus berkembang ke tingkat yang lebih tinggi.

## SIKLUS II

Setelah menyelesaikan rangkaian tahapan dalam pratindakan dan Siklus I, pembelajaran dilanjutkan ke tahap Siklus II dengan fokus pada penyempurnaan metode yang telah diterapkan sebelumnya. Hasil dari tahap pratindakan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki penguasaan keterampilan membaca yang kurang, sementara pada Siklus I terjadi peningkatan ke kategori cukup. Oleh karena itu, perlu dilakukan langkah-langkah tambahan agar penguasaan keterampilan membaca siswa dapat terus meningkat ke tingkat yang lebih baik.

Pada siklus ini, dilakukan penguatan dalam penggunaan media Flash Card dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Diharapkan, melalui pendekatan ini, siswa dapat lebih cepat mengenali kata-kata, memahami bacaan dengan lebih baik, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam membaca. Dengan adanya perbaikan ini, diharapkan hasil tes keterampilan membaca siswa yang sebelumnya masih berada dalam kategori cukup dapat meningkat lebih jauh. Adapun data yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Keterampilan Membaca Pada Siswa Di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia Pada Siklus II**

No	Penjelasan	Perolehan Data
1	Nilai Tertinggi	95

2	Nilai Terendah	89
3	Jumlah Siswa Kategori Baik Sekali	17
4	Jumlah Siswa Kategori Baik	5
5	Jumlah Siswa Kategori Cukup	-
6	Jumlah Siswa Kategori Kurang	-
7	Jumlah Total Nilai Siswa	1830
8	Rata-Rata Nilai	91,42
9	Presentasi Rata Rata	88,2%
10	Tingkat Penguasaan Keterampilan Membaca Siswa	Sangat Baik (86-100%)

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil observasi Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan keterampilan membaca siswa setelah menggunakan media flash card. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai yang mencapai 91,42 dengan persentase rata-rata 88,2%, yang masuk dalam kategori sangat baik berdasarkan tabel kriteria penguasaan keterampilan membaca siswa. Sebanyak 17 siswa telah mencapai kategori sangat baik, sementara 5 siswa berada dalam kategori baik. Tidak ada lagi siswa yang masuk dalam kategori kurang atau cukup. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 95, sedangkan nilai terendah adalah 89. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan penggunaan media flash card dalam membantu siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Dengan metode ini, siswa lebih mudah memahami dan melatih keterampilan membaca secara interaktif. Hasil yang diperoleh pada Siklus II menunjukkan perbaikan yang lebih baik dibandingkan Siklus I, sehingga dapat disimpulkan bahwa media flash card efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil temuan, penggunaan media flash card secara signifikan meningkatkan penguasaan keterampilan membaca siswa. Pada tahap pratindakan, tingkat penguasaan siswa masih tergolong kurang, dengan rata-rata nilai 43 dan persentase 47,37%. Sebanyak 18 siswa berada dalam kategori kurang, sementara 4 siswa masuk dalam kategori cukup, dan tidak ada yang mencapai kategori baik atau sangat baik. Setelah penerapan media flash card pada Siklus I, terjadi peningkatan, di mana rata-rata nilai meningkat menjadi 57 dengan persentase 57%, yang termasuk dalam kategori cukup. 5 siswa berhasil mencapai kategori baik, sementara 19 siswa berada dalam kategori cukup, menunjukkan bahwa metode ini mulai berdampak positif

meskipun masih memerlukan penyempurnaan lebih lanjut. Pada Siklus II, peningkatan yang lebih signifikan terlihat, dengan rata-rata nilai 83 dan persentase 89%, yang masuk dalam kategori sangat baik. 17 siswa telah mencapai kategori sangat baik, dan 5 siswa berada dalam kategori baik, tanpa ada lagi siswa dalam kategori cukup atau kurang. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media flash card efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Untuk menggambarkan efektivitas penggunaan media flash card dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan penguasaan keterampilan membaca siswa, dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

**Tabel 4. Perbandingan Presentase Penguasaan Keterampilan Membaca Siswa Sebelum dan Sesudah**

Keterangan	Sebelum menggunakan Media <i>Flash Card</i>	Sesudah menggunakan Media <i>Flash Card</i>
Jumlah Total Nilai	950	1830
Rata Rata Nilai	43	91,42
Persentase Rata-Rata	47,37%	88,2%
Kategori Kepraktisan	Kurang (<55%)	Sangat Baik (86-100%)

Hasil analisis perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* menunjukkan bahwa efektivitas dalam meningkatkan penguasaan keterampilan membaca siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Media *flash card* merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis visual yang sering digunakan untuk membantu siswa dalam memahami dan menghafal kosakata, konsep, atau informasi tertentu dengan lebih cepat dan efisien. Penggunaan media ini telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan, terutama dalam meningkatkan keterampilan membaca, karena mampu merangsang daya ingat dan mempercepat proses pemahaman siswa melalui pengulangan dan visualisasi yang menarik. Sebelum penerapan media *flash card*, tingkat penguasaan keterampilan membaca siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil evaluasi awal, rata-rata nilai siswa hanya 43, dengan total nilai keseluruhan 950. Persentase rata-rata penguasaan keterampilan membaca siswa pun hanya



mencapai 47,37%, yang masuk dalam kategori kurang (<55%). Hal ini mencerminkan bahwa metode pembelajaran sebelumnya belum cukup efektif dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca mereka secara optimal. Beberapa faktor yang mungkin menyebabkan hal ini antara lain kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, metode pengajaran yang masih konvensional, serta rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Namun, setelah penerapan media *flash card* dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan yang sangat signifikan dalam penguasaan keterampilan membaca siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat secara drastis menjadi 91,42, dengan total nilai keseluruhan mencapai 1830. Selain itu, persentase rata-rata penguasaan keterampilan membaca juga melonjak hingga 88,2%, yang kini masuk dalam kategori sangat baik (86-100%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis *flash card* berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran, serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Keunggulan media *flash card* dalam proses pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih ringkas, menarik, dan mudah diingat. Dengan penggunaan *flash card*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka. Selain itu, teknik ini juga memungkinkan adanya pembelajaran berbasis interaksi, baik antara guru dan siswa maupun antar sesama siswa, yang semakin memperkaya pengalaman belajar mereka. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam meningkatkan penguasaan keterampilan membaca siswa. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami teks dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam membaca serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *flash card* dapat menjadi salah satu strategi yang direkomendasikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran guna mencapai hasil yang lebih optimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca siswa. Sebelum penerapan media *flash card*, keterampilan

**Comment [U6]:** Kesimpulan sudah baik, tetapi sebaiknya lebih terstruktur dengan menyebutkan temuan utama secara ringkas.



© 2025 The Author. This article is licensed CC BY SA 4.0.  
visit [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



membaca siswa berada pada kategori rendah, dengan rata-rata nilai 43 dan persentase penguasaan keterampilan membaca sebesar 47,37%. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, memahami bacaan, serta menghubungkan bunyi dengan simbol huruf. Namun, setelah penerapan media flash card dalam pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan pada keterampilan membaca siswa. Pada Siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 57 dengan persentase penguasaan 57%, yang masuk dalam kategori cukup. Perbaikan lebih lanjut pada Siklus II menghasilkan peningkatan yang lebih drastis, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 91,42 dan persentase penguasaan sebesar 88,2%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Seluruh siswa telah mencapai tingkat penguasaan yang optimal, dengan 17 siswa berada dalam kategori sangat baik dan 5 siswa dalam kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media flash card efektif dalam membantu siswa lebih cepat mengenali huruf dan kata, meningkatkan daya ingat, serta mempermudah pemahaman terhadap bacaan melalui pendekatan visual dan interaktif. Selain itu, metode ini juga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam membaca. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flash card merupakan strategi pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, serta dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan secara luas dalam pendidikan dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asfiyaturrofiah, I. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Dengan Media *Flash Card* Pada Anak Kelompok A Di RA Al Huda, Rejowinangun. *E-Journal Mahasiswa PG PAUD*, 7(3).
- Budiyanto, C. (2022). Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi. *Bale Aksara*, 03(02).
- Cahya, D. P., & Sari, Y. (2023). Penggunaan *Flashcard* Sebagai Media Dalam Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini. *EDUCIVILIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 65-72.



- Cangara, H. (2017). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.Persada.
- Daryanto. (2017). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dhieni, N. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ekani, N. P. (2018). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar*. Bandung: Yudititira.
- Falahuddin, I. (2019). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104-117.
- Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. (2020). Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1026–1036.
- Hasan, M. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Indriana, D. (2019). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Jannah, R. (2020). *Pengembangan Media Big Book Pad Tema Binatang Ternak Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum*. [Undergraduate Thesis], Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
- Nasution, N., Lubis, M. Y., & Daulay, H. (2024). Pengaruh Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Pin Activity Terhadap Perkembangan Kognitif Anak (Studi Kasus di TK IT Al Mardiah Desa Batang Bulu Baru). *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 84-96.
- Puspita, M. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Falah Palembang Tahun Ajaran 2019/2020. *Pernik Jurnal PAUD*, 3(1).
- Rizky, R. (2023). *Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Flash Card Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal (RA) Darussalam Kotasiantar*. [Undergraduate Thesis], Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.



- Rosalita, N., & Wulandari, H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui *Flashcard* Pada Anak Usia Dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 2961-2868.
- Sanjaya, W. (2020). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Gorup.
- Sari, I. P. (2020). *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Izzudin Palembang*. [Undergraduate Thesis], Universitas Sriwijaya.
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini. (Alih bahasa: Pius Nasar)*. Jakarta: Indeks.
- Sulastrri., & Aminah, N. S. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaaiyyah Melalui Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JRMI: Jurnal Riset Manajemen Indonesia*, 3(2).
- Suyanto, S. (2020). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Anak Usia Dini. *Indonesia Journal of Early Childhood Education*, 1(1).
- Vera, C. R. (2022). *Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Dusun Deyah Baro*. [Undergraduate Thesis], UIN Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Undiksha*, 4(1), 9-6.



## Journal of English Language and Education

ISSN 2597- 6850 (Online), 2502-4132 (Print)

Journal Homepage: <https://jele.or.id/index.php/jele/index>

Email: jele.universitaspahlawan@gmail.com, [lusimarlenihz@gmail.com](mailto:lusimarlenihz@gmail.com)

Article

### INVOICE OF ARTICLE PUBLICATION PAYMENT

Invoice No: 771-INV/JELE/IV/2025

Date: April 15, 2025

#### Billed to:

Name : Jesica Br Marbun

Institution : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

#### Payment Details:

No	Description	Amount
1	Article Processing Charge (APC) ID No. 771	Rp. 1.000,000,-
2	[Additional if any: Plagiarism Check, Proofreading, etc.]	Rp. 0,-
<b>Total Amount Due</b>		<b>Rp. 1.000.000,-</b>

Thank you for supporting academic publication and scholarly communication.

Best regards,

Editor in Chief

  
Lusi Marleni



## Transaksi Berhasil

11 Maret 2025, 13:42:06 WIB

Total Transaksi

**Rp1.000.000**

No. Ref

812862226070

### Sumber Dana



**JESICA BR MARBUN**

BANK BRI

5255 \*\*\*\* \* 531

### Tujuan



**LUSI MARLENI**

BANK BRI

0268 0108 7345 504

Jenis Transaksi

Transfer Bank BRI

Catatan

dp jurnal jesica

Nominal

Rp1.000.000

Biaya Admin

Rp0

### INFORMASI:

Biaya Termasuk PPN (Apabila Dikenakan/  
Apabila Ada)

PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk.

Kantor Pusat BRI - Jakarta Pusat

NPWP : 01.001.608.7-093.000







## 18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.




### Filtered from the Report

- Bibliography
- Submitted works
- Internet sources

### Match Groups

-  **94 Not Cited or Quoted 15%**  
Matches with neither in-text citation nor quotation marks
-  **16 Missing Quotations 2%**  
Matches that are still very similar to source material
-  **1 Missing Citation 0%**  
Matches that have quotation marks, but no in-text citation
-  **0 Cited and Quoted 0%**  
Matches with in-text citation present, but no quotation marks

### Top Sources

- 0%  Internet sources
- 18%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

### Integrity Flags

#### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## Match Groups

- **94 Not Cited or Quoted 15%**  
Matches with neither in-text citation nor quotation marks
- **16 Missing Quotations 2%**  
Matches that are still very similar to source material
- **1 Missing Citation 0%**  
Matches that have quotation marks, but no in-text citation
- **0 Cited and Quoted 0%**  
Matches with in-text citation present, but no quotation marks

## Top Sources

- 0%  Internet sources
- 18%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Publication	Halim Ahmad Faizin, Ita Permatasari, Muhyiddin Aziz. "The Value of Local Conten...	3%
2	Publication	Ruhyan Abdul Hafid, Ahmad Nurrohim, Ade Kurniawan, Muhammad Yusuf Abdull...	2%
3	Publication	Lely Widorini Kurniawati. "Effect of Flash Card Media Effectiveness on Beginning ...	2%
4	Publication	Suprpto Endah Retnowati, Jerusalem Mohammad Adam, Kristian Sugiyarto, Wag...	1%
5	Publication	Irvan Abdillah, Samsuddin Siregar. "The Influence of Pro Evolution Soccer Game-...	1%
6	Publication	Ammar Ali Shahbal, Ahmad Nurrohim. "Introducing the Letters of Qalqalah in Taj...	<1%
7	Publication	Febry Hidayatul Umamiah, Norma Diana Fitri, Indaria Tri Hariyani. "PENGGUNAA...	<1%
8	Publication	Diah Rizki Nur Kalifah, Elisa Agustina, Maratul Qiftiyah. "Application of Collaborat...	<1%
9	Publication	Hani Yulindrasari, Vina Adriany, Yeni Rahmawati, Fonny Demeaty Hutagalung, Sa...	<1%
10	Publication	Sauqi Sawa Bikalawan, Muchamad Arif Al Ardha, Nanik Indahwati, Andhega Wija...	<1%

11	Publication	Anis Syafa Wani, Yani Lubis, Septiana Rizky. "The Influence of Learning Media Fla...	<1%
12	Publication	T Sunarti, M Z B Amiruddin. "Analysis Multi Representation Ability and Learning ...	<1%
13	Publication	Alberth Supriyanto Manurung, Abdul Halim, Ainur Rosyid. "Cooperative Learning ...	<1%
14	Publication	Betty Jeniari Tambunan, Joint Tondang, Yuliska Gurning, Citra Sani Sinaga, Sumia...	<1%
15	Publication	Iqbal Fatullah, Faisal Nasar Bin Madi, Bambang Irawan. "Implementation Of Car...	<1%
16	Publication	Vino Putra Hadiyani, Haerul Salam. "Stimulating Motivation of Low Class Student...	<1%
17	Publication	Muhammad Isnandar, Farid M. Alhumary, Krzykarist Krzykarist, Restin Zega et al....	<1%
18	Publication	Dini Kinati Fardah, Siti Khabibah, Janet Trineke Manoy, Susanah. "Development o...	<1%
19	Publication	Irena Maureen, Elly Imah, Siti Savira, Syafi'ul Anam, Masilva Mael, Lina Hartanti. "...	<1%
20	Publication	Fajar iyah Han'atul. "Analysis of the Impact of the Video Maker-Based PjBL Model...	<1%
21	Publication	Dwi Rizki, Atri Walid, Yesi Anita, Tin Indrawati. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta...	<1%
22	Publication	Sucia Ramadani, Elmanani Simamora, Waminton Rajagukguk. "Development of ...	<1%
23	Publication	Adelia Shovi Damayanti, Mohammad Naim Musafik. "THE EFFECT OF TEACHER SEL...	<1%
24	Publication	Alexandre Simon, Virgile Rouffeteau, Camilla Acconcia, Sylvestre P. J. T. Bachollet ...	<1%



25

Publication

E Syaodih, L Kurniawati, H Handayani, D Setiawan, I Suhendra, N Hermita. "Critic... <1%

26

Publication

R Dian, Y Yuberti, S Anggereni, G N Utami, A Iqbal, I Kurniawati. "ECIRR (Elicit, Co... <1%

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP

## **Data Pribadi**

Nama : Jesica Br Marbun  
Tempat/Tanggal Lahir : Padang Brahrang, 03 Januari 2004  
NPM : 2005170152  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : Dusun Sukorejo  
Anak : 2 dari 2 bersaudara

## **Data Orang Tua**

Nama Ayah : Alm. Hendrik Marbun  
Nama Ibu : Legiani  
Alamat : Dusun Sukorejo

## **Pendidikan Formal**

1. SD Negeri 050592 Padang Brahrang
2. SMP Negeri 1 Selesai
3. SMK Putra Anda Binjai
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, April 2025



Jesica Br Marbun