Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN HURUF SISWA KELAS I DI SD NEGERI LAMPEUNEURUT ACEH BESAR

Cut Rizka Pratiwi[1], Intan Safiah[2], Suci Fitriani[3]
[1,2, 3] Universitas Syiah Kuala
[1]cutriskapratiwi@gmail.com [2]Intan.afia@usk.ac.id [3]sucifitriani@usk.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to improve first-grade students' letter recognition skills through the use of flashcard media at SD Negeri Lampeuneurut, Aceh Besar Regency. The study employed a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The participants were 29 first-grade students. Data were collected through observation and performance tests and analyzed descriptively. The findings showed that the use of flashcards improved students' letter recognition skills. The average score increased from 78.44% in Cycle I to 80.17% in Cycle II, while classical learning mastery improved from 75.86% to 82.75%. Teacher activity also increased from 93.25 to 100, and student activity improved from 73 (good category) to 93.75 (very good category). These findings indicate that flashcard media effectively enhances students' letter recognition skills and promotes active participation in the learning process.

Keywords: *flashcard media, letter recognition skills, first-grade students, classroom action research.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan pengenalan huruf siswa kelas I SD Negeri Lampeuneurut Kabupaten Aceh Besar melalui penggunaan media flashcard. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 29 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes unjuk kerja, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard mampu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf siswa. Nilai rata-rata meningkat dari 78,44% pada Siklus I menjadi 80,17% pada Siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 75,86% menjadi 82,75%. Aktivitas guru meningkat dari 93,25 menjadi 100 dengan kategori sangat baik, dan aktivitas siswa meningkat dari 73 (kategori baik) menjadi 93,75 (kategori sangat baik). Dengan demikian, media flashcard efektif meningkatkan kemampuan pengenalan huruf serta keaktifan belajar siswa kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: media flashcard, kemampuan pengenalan huruf, siswa kelas I, penelitian tindakan kelas.

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Setiap individu, baik anak-anak maupun orang dewasa, memiliki hak sekaligus kewajiban untuk memperoleh pendidikan, sebagaimana telah ditetapkan oleh pemerintah Indonesia melalui program wajib belajar selama 12 tahun. Pendidikan merupakan sarana utama untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Bab XIII Pasal 31 ayat (1) yang menyatakan bahwa "setiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran". Menurut Sujana (dalam Wahyudi dkk 2024), pendidikan merupakan suatu proses yang berpengaruh terhadap perubahan perilaku individu agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan secara optimal, sehingga dapat berpartisipasi secara baik di masyarakat.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas I, peserta didik berada pada tahap awal dalam proses belajar membaca dan menulis. Salah satu kemampuan mendasar yang harus dikuasai adalah pengenalan huruf. Pengenalan huruf merupakan dasar bagi keterampilan membaca, karena siswa perlu memahami bentuk, bunyi, dan simbol huruf sebelum mampu membaca kata dan kalimat secara utuh. Kemampuan ini sangat penting untuk mendukung perkembangan akademik siswa pada mata pelajaran lainnya.

Penguasaan keterampilan membaca perlu ditanamkan sejak dini, khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar (Heni & Sutikno, 2026). Di antara semua tingkatan, kelas I SD memegang peranan krusial sebagai tahap awal anak belajar membaca secara formal di lingkungan sekolah. Tahap ini sering disebut sebagai membaca permulaan, yaitu fase di mana siswa mulai mengenal huruf, membunyikan suku kata, hingga membaca kata dan kalimat sederhana (Nuraeni, 2025). Namun, kenyataannya tidak semua siswa kelas I SD dapat dengan mudah menguasai kemampuan membaca permulaan. Peserta didik pada kelas 1 umumnya mudah merasa bosan jika metode pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dan tidak melibatkan unsur visual maupun aktivitas

langsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian siswa, serta membantu mereka mempelajari membaca dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Andriyani, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal, yang dilakukan pada peserta didik di kelas I SD Negeri Lampeuneurut Aceh Besar, kemampuan pengenalan huruf menunjukkan variasi yang cukup beragam. Dari 29 peserta didik, sekitar 40% yaitu 13 orang siswa sudah mampu mengenali huruf dengan baik, sedangkan 60% yaitu 16 orang siswa lainnya masih berada pada tahap berkembang, yaitu masih kesulitan membedakan bentuk huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta menghubungkan huruf dengan simbol yang tepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan huruf siswa masih memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Arsyad 2019). Menurut Cahyadi (dalam Ningrum dkk., 2025), Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar secara optimal. Selain itu, Ibrahim (dalam Familia dkk., 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif dan efisien.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran pengenalan huruf adalah media flashcard. *Flashcard* merupakan kartu yang berisi huruf, gambar, atau kata yang dirancang secara menarik untuk membantu siswa mengenali dan mengingat informasi secara visual. Menurut Pratiwi dkk. (2024), penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat serta minat belajar siswa karena pembelajaran dilakukan secara visual dan menyenangkan. Selain itu, Rahmawati dkk. (2023) juga menyatakan bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan

kemampuan membaca permulaan, khususnya dalam pengenalan huruf.

Sejalan dengan penelitian tersebut, hasil penelitian Sari dan Fauziah (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali huruf dan membaca suku kata secara signifikan. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada penggunaan media *flashcard* secara lebih terstruktur dalam pembelajaran pengenalan huruf pada siswa kelas I sekolah dasar. Media flashcard digunakan sebagai alat bantu utama dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang secara menarik dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Media pembelajaran flashcard memiliki sejumlah keunggulan dalam menunjang proses pembelajaran, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Melalui penggunaan kartu yang dilengkapi gambar dan huruf yang menarik, siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar (Nurluthfiana dkk., 2024). Penggunaan flashcard juga mendorong keterlibatan langsung peserta didik, seperti dalam kegiatan mengenali, menyebutkan, dan mencocokkan huruf dengan gambar, sehingga kemampuan kognitif dan daya ingat mereka dapat berkembang secara optimal. Selain itu, media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama proses belajar berlangsung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf siswa melalui penggunaan media *flashcard*. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas dengan mengikuti model PTK yang dikemukakan oleh Arikunto, yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Lampeuneurut, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IB yang berjumlah 29 siswa, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes unjuk kerja kemampuan pengenalan huruf. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *flashcard*, sedangkan tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengenali, menyebutkan, dan membedakan huruf setelah mengikuti pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata aktivitas guru, aktivitas siswa, nilai rata-rata kemampuan pengenalan huruf, serta persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 85% siswa mencapai nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 serta aktivitas guru dan aktivitas siswa berada pada kategori baik atau sangat baik.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IB SD Negeri Lampeuneurut Kabupaten Aceh Besar Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 29 siswa, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Seluruh siswa dijadikan subjek penelitian karena penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf melalui penggunaan media *flashcard*. Tindakan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Selama proses pembelajaran, siswa mengikuti kegiatan pengenalan huruf menggunakan media *flashcard* sebagai media utama untuk meningkatkan kemampuan mengenali, menyebutkan, dan membedakan huruf.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian berupa hasil tes unjuk kerja kemampuan pengenalan huruf siswa kelas IB SD Negeri Lampeuneurut setelah penerapan

media *flashcard* selama dua siklus. Ringkasan hasil penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kemampuan Pengenalan Huruf Siswa

Indikator	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa	29	29
Nilai Rata-rata	78,44	80,17
Ketuntasan Klasikal	75,86%	82,75%

Berdasarkan Tabel 1, kemampuan pengenalan huruf siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media *flashcard*. Nilai rata-rata meningkat dari 78,44 pada Siklus I menjadi 80,17 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 75,86% menjadi 82,75%.

Selain peningkatan kemampuan pengenalan huruf, aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Indikator	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	93,25	100
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik
Aktivitas Siswa	73	93,75
Kategori	Baik	Sangat Baik

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari skor 93,25 menjadi 100 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari skor 73 (kategori baik) menjadi 93,75 (kategori sangat baik). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peningkatan kemampuan pengenalan huruf terjadi karena media *flashcard* memberikan pengalaman belajar yang bersifat visual dan konkret. Melalui kartu bergambar yang menarik, siswa lebih mudah mengenali bentuk huruf, membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama, serta menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya. Selain itu, penggunaan *flashcard* mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan mengamati, menyebutkan, mencocokkan, dan mengulang huruf secara langsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pratiwi dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media *flashcard* mampu meningkatkan daya ingat dan minat belajar siswa melalui pembelajaran visual**.**

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf siswa kelas IB SD Negeri Lampeuneurut Kabupaten Aceh Besar. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata kemampuan pengenalan huruf siswa dari 78,44 pada Siklus I menjadi 80,17 pada Siklus II, serta meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari 75,86% menjadi 82,75%. Selain itu, aktivitas guru meningkat dari 93,25 menjadi 100 dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 73 (kategori baik) menjadi 93,75 (kategori sangat baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, aktif, dan menyenangkan sehingga kemampuan pengenalan huruf siswa mengalami peningkatan.

Secara teoretis, peningkatan kemampuan pengenalan huruf ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui benda atau media yang bersifat nyata dan visual. Media *flashcard* yang menampilkan huruf dengan ukuran yang jelas, warna yang menarik, serta gambar pendukung membantu siswa mengenali bentuk huruf, membedakan huruf yang memiliki kemiripan, serta menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya. Melalui kegiatan mengamati, menyebutkan, dan mencocokkan huruf secara langsung, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan.

Selain itu, penggunaan media *flashcard* juga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan mengenali, menyebutkan, dan menunjukkan huruf yang terdapat pada kartu *flashcard*. Kondisi tersebut

mendorong siswa lebih percaya diri, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif. Peningkatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran turut memberikan kontribusi terhadap meningkatnya kemampuan pengenalan huruf siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pratiwi dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan daya ingat serta minat belajar siswa melalui penyajian materi secara visual. Temuan ini juga didukung oleh Rahmawati dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, khususnya pada aspek pengenalan huruf. Dengan demikian, penggunaan media *flashcard* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf siswa kelas I sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf siswa kelas IB SD Negeri Lampeuneurut Aceh Besar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kemampuan pengenalan huruf dari 78,44 pada Siklus I menjadi 80,17 pada Siklus II, serta peningkatan ketuntasan klasikal dari 75,86% menjadi 82,75%. Aktivitas guru meningkat dari 93,25 menjadi 100 dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 73 (kategori baik) menjadi 93,75 (kategori sangat baik). Dengan demikian, media *flashcard* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa kelas I sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Arikunto, S. (2021). Prosedur Penelitian: *Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto *(2015) Penelitian Tindakan kelas:* Edisi Revisi. (2015). Indonesia: Bumi Aksara.

Jurnal :

Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfitria. 2020. *Penggunaan Multimedia dan Animasi Interaktif terhadap*

Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. Jurnal Instruksional, Vol. 1 No. 2, hlm. 172–180.

Fauziah Dan Sri. 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini*. Jurnal Infanitia, 4(2).

Hotimah, Empit. 2016. *Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI AR-Rachman Semarang*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol.04, No. 01.

Hutasoit, Purti O, dkk. 2023. *Pemanfaatan Media Poster Abjad Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Pengenalan Huruf Siswa Penyandang Tuna Grahita di SLB Negeri Siborong-borong.* Jurnal Pengabdian Dan Kemitraan Masyarakat. Vol. 1, No.1.

Khair, Ummul. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI.:* Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 2, No. 1.

Kumalasari, Deti, dkk. 2016. *Transparansi dan Akuntabilitas Pemerintah Desa dalam Pengelolaan Alokasi Dana Desa.* Jurnal Ilmu dan Riset Akutansi, Volume 5, Nomor 11.

Kumullah, Rahmah, dkk. 2019. *Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan, Vol. 7, No. 2

Kurniawan, Masda Satria. 2020. *Problematika dan Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah SD Negeri Kaliurip.* Jurnal Riset Pendidikan Dasar. Volume 1. Nomor 1.

Kurniawati, U. (2020). *Peran Orang Tua Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SD. Jurnal of Education, Psychology and Counseling,* 2(1).

Kurniawati, Wiwien, dkk. 2018. *Analisis Pembuatan Media Pembelajaran dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia Oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram*. Jurnal Kependidikan, 4(2).

Lestari, Hilmania Dwi, dkk. 2020. *Pengembangan E-Modul IPA Bermuatan Tes Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar.* Journal of Education Technology, Vol.4(1).

Lestari, Puji, dkk. 2016. *Pengembangan Berbahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bermain Kartu Huruf Di TK PSM 2 Kawedanan Magetan Tahun Pelajaran* 2014/2015. CARE, Vol. 03, No. 2.

Linggasari, Egah. dkk. 2022. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup.* Jurnal Literasi, Volume XIII, No. 1.

Magdalena, Ina, dkk. 2021. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi*. Jurnal Edukasi dan Sains, Volume 3, Nomor 2.

Mardiana, Dina, dkk. 2021. *Tantangan Pembelajaran Abad-21: Mewujudkan Kompetensi Guru Kelas Dalam Mengaplikasikan Metode Pengajaran Bahasa*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Volume 6 Nomor 2.

Mufid, M. Abdul, dkk. 2017. *Peningkatan Keterampilan Menanggapi Cara Pembacaan Puisi Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 3 Ungaran.* Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol. 6, No. 2.

Nasution, Tuti Alawiyah. 2017. *Pengaruh Permainan Kartu Huruf terhadap Pengenalan Bentuk Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Salsa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan T.A. 2016/2017*. Jurnal Usia Dini. Volume 3 No. 1.

Nuraeni, Elizar, dkk. 2025. *Analisis Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I di Sekolah Dasar Negeri 01 Margorejo Tahun Pelajaran 2023/2024*. Jurnal Griya Cendikia, Vol. 10 No. 1.

Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiah. Volume 03, Nomor 01.

Pangastuti, Ratna, dkk. 2018. *Penilaian Acuan Norma, Penilaian Acuan Patokan, Kriteria Ketuntasan Minimal Di Madrasah Ibtidaiah An-Nur Plus Junwangi Krian Sidorajo Jawa Timur.* Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar, Vol 8, No 2.

Surrahmah, Z., Suhartati, S., Mandira, G., Yunisari, D., & Nessa, R. (2025). *Penggunaan media flash card dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di PAUD Ar Rayyan Aceh Besar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(3), 30004–30010.

.

Subli, S. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD N 166/IX Tanjung Lanjut Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi. Jurnal Ilmiah Dikdaya, 11(2).*

Syarlin. 2023. *Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Melalui Media Kartu Gambar (Flas Card) Siswa Kelas II Di SD Negeri 12 Gu Kabupaten Buton Tengah Provinsi Sulawesi Tenggara.* Jurnal Khasanah Pendidikan.