

Pengaruh Short Card Berbasis Tadabbur Al-Qur'an Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Siswa MI

Yayan Sopyan Sauri^{1*}, Dede Ajeng Arini², Siti Nur Fikriyah³

PGMI, Institut Agama Islam Rakeyan Santang, Indonesia
e-mail: sauriyayansopyan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis yang masih didominasi kegiatan membaca, menghafal, dan penjelasan satu arah. Penelitian bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan Short Card berbasis tadabbur Al-Qur'an terhadap motivasi dan pemahaman siswa kelas V MI Tarbiyatul Athfal Karawang. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain quasi eksperimen nonequivalent control group. Dua kelas paralel dilibatkan sebagai kelompok eksperimen dan kontrol. Data diperoleh melalui pretest, posttest, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan uji Shapiro-Wilk, uji Levene, uji t berpasangan, dan perbandingan skor peningkatan. Hasil menunjukkan rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 29,57 menjadi 80,65, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 30,87 menjadi 66,74. Peningkatan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 51,087 lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 35,870. Perbandingan skor peningkatan menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan ukuran efek besar. Observasi memperlihatkan siswa lebih tekun, ulet, berminat, fokus, dan antusias selama pembelajaran. Dengan demikian, Short Card berbasis tadabbur Al-Qur'an dapat menjadi media yang efektif untuk memperkuat pemahaman sekaligus membangun motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis.

Kata kunci: Tadabbur Al-Qur'an, Short Card, Motivasi Belajar, Pemahaman Siswa.

Abstract

This study was motivated by students' limited engagement and motivation in Qur'an and Hadith lessons that were still dominated by reading, memorisation, and one-way explanations. It aimed to analyse the effect of Qur'anic tadabbur-based Short Card media on the motivation and understanding of fifth-grade students at MI Tarbiyatul Athfal Karawang. A quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design was employed. Two parallel classes served as the experimental and control groups. Data were collected through pretests, posttests, observation, and documentation, and were analysed using the Shapiro-Wilk test, Levene's test, paired-samples t-tests, and a comparison of gain scores. The experimental group's mean score increased from 29.57 to 80.65, whereas the control group's mean score rose from 30.87 to 66.74. The experimental group achieved a mean gain of 51.087, exceeding the control group's gain of 35.870. The gain-score comparison indicated a significant difference with a large effect size. Observations also showed greater perseverance, resilience, interest, focus, and enthusiasm among students during learning. Therefore, Qur'anic tadabbur-based Short Card media can effectively strengthen students' understanding while fostering their motivation in Qur'an and Hadith learning.

Keywords: *Qur'anic Tadabbur, Short Card, Learning Motivation, Student Understanding.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di madrasah ibtidaiah mempunyai kedudukan strategis karena menjadi ruang awal bagi siswa untuk mengenal sumber ajaran Islam, membangun kebiasaan berinteraksi dengan Al-Qur'an, serta mengembangkan sikap yang sesuai dengan nilai keagamaan. Pembelajaran ini tidak cukup diarahkan pada kemampuan membaca dan menghafal ayat. Siswa juga perlu dibimbing untuk memahami pesan, mengambil pelajaran, dan menghubungkannya dengan

pengalaman sehari-hari. Orientasi tersebut penting agar Al-Qur'an tidak berhenti sebagai teks yang dipelajari, tetapi hadir sebagai pedoman yang memberi makna bagi tindakan siswa.

Salah satu bentuk interaksi yang mendalam dengan Al-Qur'an adalah tadabbur. Tadabbur mengandung proses membaca dengan perhatian, merenungkan makna, melihat hubungan antarpesan, serta memikirkan konsekuensi yang dapat diambil dari ayat. Menurut (Nimah & Hamzah, 2019) menjelaskan bahwa tadabbur mengarahkan pembaca untuk bergerak dari pemahaman tekstual menuju kesadaran terhadap pesan yang berada di balik teks. Pemaknaan tersebut sejalan dengan pandangan (Suhartawan, 2022) bahwa tadabbur melibatkan kerja akal dan hati untuk menemukan hikmah serta arah perubahan diri. Perintah untuk mentadabburi Al-Qur'an juga ditegaskan dalam QS. Sād [38]: 29, yakni agar manusia menghayati ayat-ayat Allah dan memperoleh pelajaran darinya.

Dalam pendidikan, pesan yang ditemukan melalui tadabbur perlu ditanamkan melalui proses internalisasi. Internalisasi merupakan proses ketika nilai yang semula berada di luar diri siswa dipahami, diterima, dihayati, dan secara bertahap menjadi dasar dalam menentukan sikap. Menurut (Widiastuti et al, 2023) menempatkan internalisasi sebagai proses pendidikan nilai yang tidak berhenti pada penyampaian pengetahuan, tetapi diteruskan melalui pembiasaan, refleksi, keteladanan, serta penguatan. Oleh sebab itu, pembelajaran tadabbur seharusnya memberi kesempatan kepada siswa untuk mengetahui makna ayat, mendiskusikannya, merasakan relevansinya, dan memilih perilaku yang sesuai dengan pesan ayat tersebut.

Kebutuhan akan pembelajaran yang lebih reflektif menjadi penting karena pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di tingkat dasar masih sering berlangsung melalui ceramah, latihan membaca, dan hafalan. Pola tersebut tetap diperlukan, tetapi jika digunakan secara dominan dapat membuat siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Siswa usia madrasah ibtidaiyah membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan melibatkan aktivitas langsung. Media pembelajaran dapat menjembatani kebutuhan tersebut karena membantu mengubah materi yang abstrak menjadi lebih mudah diamati, dipahami, dan diingat (Daniyati et al, 2023). Media juga dapat mengurangi kejenuhan serta membantu guru menciptakan komunikasi pembelajaran yang lebih aktif (Nurfadhillah et al, 2021).

Motivasi belajar menjadi aspek penting dalam proses tersebut. Motivasi terlihat ketika siswa memiliki dorongan untuk memulai kegiatan, mempertahankan perhatian, menghadapi kesulitan, dan menyelesaikan tugas. Dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, motivasi tidak hanya ditandai oleh kesediaan mengikuti pelajaran, tetapi juga oleh ketekunan membaca, keberanian mencoba, rasa ingin tahu terhadap kandungan ayat, dan kemauan memperbaiki kesalahan. Media visual yang digunakan secara tepat dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa karena kegiatan belajar terasa lebih variatif serta dekat dengan cara belajar mereka (Mayasari, 2023). Peran guru tetap menentukan karena media perlu diintegrasikan dengan arahan, umpan balik, dan suasana kelas yang mendukung (Andrivat, 2025), (Mayasari, 2025), (Abdillah, 2024).

Berdasarkan pengamatan awal di kelas V MI Tarbiyatul Athfal Karawang, pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis masih menghadapi persoalan berupa rendahnya konsistensi siswa dalam menyelesaikan tugas, keterlibatan diskusi yang belum merata, serta kecenderungan cepat kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung secara satu arah. Pada pemetaan awal, kemampuan membaca dan menghafal juga menunjukkan kesenjangan antarsiswa. Sebagian siswa telah mampu mengikuti target, sedangkan sebagian lainnya masih mengalami kesulitan menyusun ayat, memahami arti, dan menghubungkan pesan ayat dengan perilaku. Kondisi tersebut tidak semata-mata menunjukkan persoalan kemampuan, tetapi juga menandakan perlunya pengalaman belajar yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan dorongan untuk belajar.

Media Short Card dipilih sebagai alternatif untuk menjawab kebutuhan tersebut. Short Card adalah media berbentuk kartu pendek yang memuat potongan informasi pembelajaran. Pada penelitian ini, kartu berisi potongan QS. Asy-Syams ayat 1–10, terjemah sederhana, kosakata, kandungan nilai, dan contoh pengamalan. Siswa tidak hanya diminta mengurutkan ayat, tetapi juga mencocokkan ayat dengan arti, mengelompokkan pesan, mendiskusikan makna, dan memilih tindakan yang mencerminkan penyucian jiwa. Penggunaan kartu memberi kesempatan kepada siswa untuk bergerak, bekerja sama, mencoba, melakukan koreksi, dan memperoleh umpan balik secara langsung.

Sejumlah penelitian memperlihatkan potensi media kartu dalam pembelajaran sekolah dasar. Menurut (Rahman, 2021) menemukan bahwa media flashcard membantu memperkuat daya ingat siswa melalui penyajian visual dan pengulangan aktif. Adapun (Tias et al, 2020) menunjukkan bahwa strategi Index Card Match berpengaruh terhadap hasil belajar karena siswa terlibat dalam pencarian pasangan

informasi dan interaksi teman sebaya. Sedangkan (Wahyuni, 2020) juga melaporkan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan flashcard dalam pembelajaran tematik. Pada konteks bahasa, media kartu efektif membantu siswa menguasai kosakata (Aulia et al, 2024),(Safitri & Sundi, 2024), (Andrivat, 2024). Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa kartu bukan sekadar alat bantu hafalan, tetapi dapat dirancang sebagai media interaksi dan pemecahan tugas.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu lebih banyak mengarahkan media kartu pada hasil belajar, kosakata, atau daya ingat. Kajian yang mengintegrasikan media Short Card dengan internalisasi nilai tadabbur untuk memperkuat motivasi sekaligus pemahaman Al-Qur'an dan Hadis masih terbatas. Menurut (Aulia et al, 2024) menunjukkan bahwa program tadabbur dapat membantu siswa memahami kandungan Al-Qur'an, tetapi belum secara khusus memadukannya dengan media kartu dalam desain eksperimen di madrasah ibtidaiyah. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan Short Card sebagai jembatan antara teks ayat, pemahaman makna, refleksi nilai, dan perilaku belajar siswa.

Materi yang digunakan adalah QS. Asy-Syams ayat 1–10. Rangkaian ayat ini mengenalkan tanda-tanda kebesaran Allah, potensi jiwa manusia, serta pilihan untuk menyucikan atau mengotorinya. Pesan tersebut relevan dengan motivasi belajar karena siswa diajak memahami bahwa disiplin, tanggung jawab, ketekunan, dan kemampuan mengendalikan kemalasan merupakan bagian dari usaha memperbaiki diri. Dengan demikian, proses tadabbur diarahkan pada empat pengalaman: mengenali makna dasar, merenungkan hubungan pesan ayat dengan diri, mengambil pelajaran, dan menunjukkan tindakan nyata dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh Short Card berbasis tadabbur Al-Qur'an terhadap motivasi dan pemahaman siswa kelas V MI Tarbiyatul Athfal Karawang. Penelitian juga mendeskripsikan penerapan media selama pembelajaran serta perubahan perilaku belajar yang tampak setelah perlakuan. Hasil penelitian diharapkan memberi alternatif praktis bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis yang aktif, reflektif, menyenangkan, dan tetap berorientasi pada penghayatan nilai.

TINJAUAN LITERATUR

Efektivitas

Menurut Robbins dikutip (Ulfah, 2026) menjelaskan bahwa efektivitas adalah tingkat pencapaian tujuan yang diinginkan oleh organisasi atau individu, menunjukkan seberapa baik hasil yang dicapai sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Adapun menurut Daft dikutip (Kartika, 2026) menjelaskan bahwa efektivitas adalah ukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan utama, fokus pada hasil akhir yang memuaskan dan sesuai dengan target yang diinginkan.

Menurut Koontz dan O'Donnell dikutip (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa efektivitas adalah tingkat pencapaian sasaran yang diharapkan, dimana suatu kegiatan dinilai berhasil apabila tujuan utama dapat tercapai secara optimal. Menurut Schneider dan White dikutip (Arifudin, 2024) menjelaskan bahwa efektivitas merujuk pada sejauh mana suatu proses, kegiatan, atau organisasi mampu mencapai hasil yang diharapkan dan memenuhi standar yang telah ditentukan.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah ukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan secara optimal dan sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

Belajar

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

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

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

Media Pembelajaran

Menurut Lamatenggo dalam (Nurazizah, 2026) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke

peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Asitoh, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Ratnaningsih, 2026) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Karwati, 2026) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

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

Motivasi Belajar

Menurut J. Russell dikutip (Supriatna, 2025) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah proses yang memulai, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar seseorang. Adapun Syaiful Bahri dikutip (Supriatna, 2026) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan keadaan dorongan dari dalam diri individu yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dan penuh semangat guna mencapai tujuan tertentu.

Menurut M. Syaiful Bahri dikutip (Kartika, 2025) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa yang menyebabkan dan mengarahkan perilaku belajar sehingga siswa berusaha mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Adapun menurut Fredrick Herzberg dikutip (Ulfah, 2021) menjelaskan bahwa motivasi adalah sesuatu yang memberikan energi, arah, dan ketekunan dalam perilaku seseorang, termasuk dalam proses belajar.

Adapun dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri individu yang memotivasi, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar agar dapat mencapai tujuan tertentu dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Menurut Slameto dikutip (Hoerudin, 2026) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dimiliki oleh peserta didik sebagai akibat proses pendidikan dan pengajaran yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Sudjana dikutip (Gunawan, 2026) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, yang dapat diamati dan diukur dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Arifin dikutip (Hoerudin, 2024) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang dapat diketahui dan dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang tampak secara nyata. Adapun Nurhadi dikutip (Hoerudin, 2022) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pengakuan terhadap keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya, baik melalui tes tertulis maupun observasi langsung.

Berdasarkan berbagai pendapat dari ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan gambaran atau pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diamati dan diukur secara nyata. Selain itu, hasil belajar juga menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, baik melalui pengamatan langsung maupun penilaian tertulis. Dengan demikian, hasil belajar merupakan indikator utama untuk menilai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran yang berlangsung.

METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya

berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Ulfah, 2023) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Hoerudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang ditempuh peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Adapun Notoatmodjo dikutip (Ulfah, 2024) mendefinisikan metode penelitian sebagai suatu cara atau jalan yang ditempuh untuk memperoleh kebenaran ilmiah melalui serangkaian proses pengumpulan, pengolahan, serta analisis data.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen berbentuk nonequivalent control group pretest–posttest. Desain dipilih karena subjek telah tergabung dalam kelas yang tersedia sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan individual. Dua kelas paralel digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis melalui Short Card berbasis tadabbur, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional melalui penjelasan guru, membaca bersama, dan latihan tertulis.

Penelitian dilaksanakan di MI Tarbiyatul Athfal Karawang pada 23–28 Juni 2026. Sampel yang tercakup dalam analisis terdiri atas 46 siswa kelas V, masing-masing 23 siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan kelas mengikuti teknik sampling jenuh terhadap dua kelas paralel yang menjadi populasi terjangkau. Kedua kelompok mempelajari materi yang sama, yaitu QS. Asy-Syams ayat 1–10, dengan alokasi waktu dan tujuan pembelajaran yang sebanding. Perbedaan perlakuan terletak pada penggunaan Short Card dan kegiatan refleksi tadabbur pada kelompok eksperimen.

Perlakuan dilakukan melalui beberapa tahap. Guru membuka pembelajaran dengan membaca dan menyimak QS. Asy-Syams ayat 1–10, kemudian membagikan kartu yang memuat potongan ayat, arti, kandungan, dan contoh perilaku. Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyusun urutan ayat, mencocokkan ayat dengan arti, mengelompokkan pesan, serta menjelaskan hubungan nilai penyucian jiwa dengan kebiasaan belajar. Setelah diskusi, setiap kelompok menyampaikan hasilnya dan guru memberi penguatan. Pada bagian akhir, siswa menuliskan atau menyampaikan satu tindakan yang akan diterapkan sebagai bentuk penghayatan pesan ayat.

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa terhadap bacaan, arti, kandungan, dan penerapan nilai QS. Asy-Syams ayat 1–10. Instrumen memuat 20 butir yang mencakup empat indikator, yaitu memahami bacaan, mencocokkan potongan ayat dan arti, menjelaskan nilai tadabbur, serta menghubungkan pesan ayat dengan perilaku belajar. Observasi digunakan untuk mencatat motivasi belajar melalui indikator ketekunan menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, minat terhadap permasalahan, serta kemampuan mempertahankan fokus dalam kegiatan rutin. Dokumentasi berupa catatan pembelajaran, rekap nilai, dan foto kegiatan digunakan sebagai data pendukung.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk membandingkan rata-rata pretest, posttest, dan skor peningkatan kedua kelompok. Uji Shapiro–Wilk digunakan untuk memeriksa distribusi data, sedangkan uji Levene digunakan untuk melihat homogenitas varians. Perubahan skor dalam setiap kelompok dianalisis menggunakan paired-samples t-test. Untuk menilai perbedaan peningkatan antarkelompok, skor gain dibandingkan menggunakan uji t Welch berdasarkan rata-rata, simpangan baku, dan jumlah subjek pada setiap kelompok. Taraf signifikansi ditetapkan sebesar 0,05. Ukuran efek dihitung dengan Cohen's d agar besarnya perbedaan tidak hanya dibaca dari nilai signifikansi.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	Short Card berbasis tadabbur	O ₂
Kontrol	O ₃	Pembelajaran konvensional	O ₄

HASIL DAN PEMBAHASAN

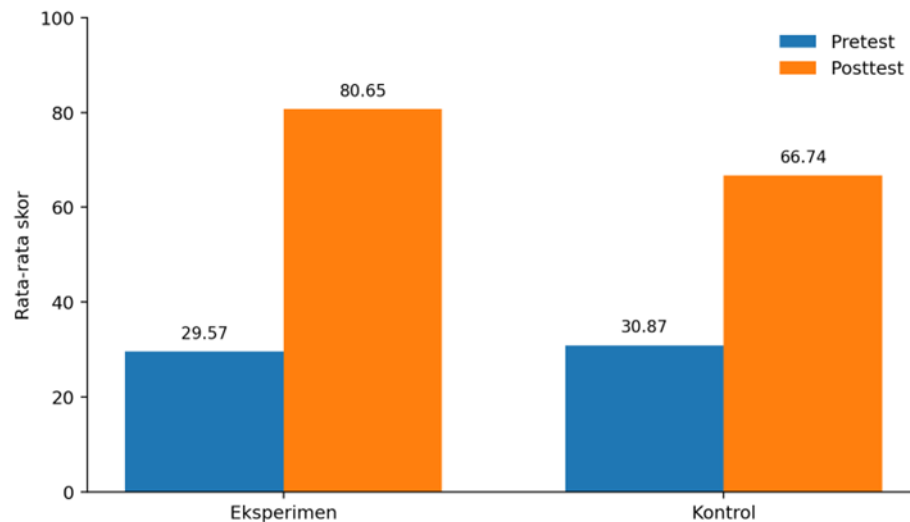
Hasil

Hasil deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan awal kelompok eksperimen dan kontrol relatif berdekatan. Rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 29,57, sedangkan kelompok kontrol sebesar 30,87. Selisih awal sebesar 1,30 poin menunjukkan bahwa kedua kelas memulai pembelajaran dari kondisi yang hampir sebanding. Setelah perlakuan, rata-rata posttest kelompok eksperimen mencapai 80,65 dan kelompok kontrol mencapai 66,74. Kedua kelompok mengalami peningkatan, tetapi kenaikan kelompok eksperimen lebih besar.

Rata-rata peningkatan kelompok eksperimen adalah 51,087 dengan simpangan baku 8,522. Kelompok kontrol memperoleh peningkatan rata-rata 35,870 dengan simpangan baku 17,752. Selisih peningkatan sebesar 15,217 poin menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Short Card berbasis tadabbur memberi tambahan capaian yang bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Secara visual, pola tersebut terlihat pada Gambar 1.

Tabel 2. Perbandingan Skor Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Rata-rata Gain	SD Gain
Eksperimen	29,57	80,65	51,087	8,522
Kontrol	30,87	66,74	35,870	17,752



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Pretest dan Posttest.

Pengujian Shapiro–Wilk pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,024 dan posttest sebesar 0,372. Dengan demikian, distribusi pretest eksperimen tidak sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas, sedangkan posttest berdistribusi normal. Uji Levene menghasilkan nilai signifikansi 0,078, lebih besar dari 0,05, sehingga varians data antarkelompok dapat dipandang homogen. Karena terdapat satu distribusi yang tidak normal, interpretasi hasil inferensial tidak hanya didasarkan pada uji parametrik, tetapi juga diperkuat oleh perbandingan deskriptif, skor peningkatan, dan ukuran efek.

Tabel 3. Hasil Uji Perubahan Skor dalam Setiap Kelompok

Pasangan	Selisih Rata-rata	SD	t	df	p
Pretest–Posttest Eksperimen	–51,087	8,522	–28,749	22	<0,001
Pretest–Posttest Kontrol	–35,870	17,752	–9,691	22	<0,001

Uji t berpasangan menunjukkan nilai p kurang dari 0,001 pada kedua kelompok. Artinya, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol mengalami perubahan yang signifikan setelah pembelajaran. Temuan ini dapat dipahami karena kedua kelompok tetap memperoleh kegiatan

pembelajaran, penjelasan guru, serta latihan. Namun, signifikansi dalam masing-masing kelompok belum cukup untuk menyatakan bahwa satu perlakuan lebih unggul. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan membandingkan skor peningkatan antarkelompok.

Perbandingan skor gain menggunakan uji t Welch menghasilkan $t = 3,706$ dengan derajat kebebasan 31,63 dan $p = 0,001$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Cohen's d sebesar 1,09 menunjukkan ukuran efek besar. Hasil ini menguatkan bahwa perbedaan bukan hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna praktis dalam pembelajaran.

Tabel 4. Perbandingan Peningkatan Antarkelompok

Selisih Gain	t Welch	df	p	Cohen's d	Interpretasi
15,217	3,706	31,63	0,001	1,09	Efek besar

Data observasi mendukung hasil tes. Pada awal pembelajaran, sebagian siswa masih menunggu arahan, mudah teralihkan, dan kurang percaya diri ketika diminta menjelaskan makna ayat. Selama penggunaan Short Card, keterlibatan siswa meningkat karena setiap anggota memperoleh tugas yang konkret. Siswa mencari pasangan kartu, membandingkan urutan, membaca ulang ayat, dan mendiskusikan alasan pemilihan jawaban. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih lama mempertahankan perhatian dibandingkan ketika hanya mendengarkan penjelasan.

Perubahan juga tampak pada ketekunan dan keuletan. Ketika susunan kartu belum tepat, siswa cenderung mencoba kembali dan meminta masukan kepada teman. Kesalahan tidak langsung dipandang sebagai kegagalan, tetapi menjadi bagian dari permainan dan proses menemukan jawaban. Minat siswa terlihat melalui pertanyaan mengenai arti kata, hubungan sumpah Allah dengan kehidupan, serta contoh menyucikan jiwa dalam kegiatan belajar. Pada tahap refleksi, beberapa siswa mampu menghubungkan ayat dengan kebiasaan tidak menunda tugas, menjaga kejujuran, mengurangi bermain berlebihan, dan berusaha lebih rajin.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa Short Card berbasis tadabbur tidak hanya membantu siswa memperoleh skor yang lebih tinggi, tetapi juga mengubah cara mereka berinteraksi dengan materi. Kartu memecah informasi ke dalam bagian-bagian yang lebih pendek sehingga siswa dapat mengamati hubungan antara ayat, arti, dan kandungan secara bertahap. Karakter visual dan manipulatif tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan secara konkret. Adapun hasil penelitian lainn (Daniyati et al, 2023), (Erfiyana, 2025), (Kartika, 2024) menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas pesan dan memudahkan siswa membangun pemahaman. Hasil penelitian ini memperlihatkan fungsi tersebut secara nyata ketika siswa menggunakan kartu untuk menyusun dan menghubungkan informasi.

Peningkatan kelompok eksperimen juga dapat dijelaskan melalui keterlibatan aktif. Aktivitas memilih, mencocokkan, mengurutkan, dan mempresentasikan mendorong siswa mengolah informasi, bukan sekadar menerima jawaban. Temuan ini sejalan dengan (Tias et al, 2020), (Kartika, 2023), (Erfiyana, 2026) yang menunjukkan bahwa aktivitas berbasis kartu dapat meningkatkan hasil belajar melalui interaksi dan pencarian pasangan informasi. Adapun (Rahman, 2021) juga menemukan bahwa kartu visual membantu daya ingat karena siswa berulang kali melihat dan menggunakan informasi. Pada penelitian ini, pengulangan tidak berlangsung secara mekanis, tetapi disertai diskusi makna dan refleksi perilaku.

Perbedaan peningkatan yang besar antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai hiasan pembelajaran. Efektivitas muncul karena kartu diintegrasikan dengan tujuan, prosedur, dan umpan balik. Siswa menerima tantangan yang jelas, memperoleh kesempatan bekerja sama, serta mengetahui segera apabila susunan atau pasangannya belum tepat. Hal tersebut membuat pembelajaran lebih terstruktur sekaligus menyenangkan. Adapun (Wahyuni, 2020) melaporkan bahwa flashcard dapat meningkatkan hasil belajar ketika digunakan melalui aktivitas yang terarah. Hasil serupa tampak dalam penelitian ini, meskipun isi kartu difokuskan pada ayat dan nilai tadabbur.

Dari sisi motivasi, Short Card membantu menciptakan kondisi belajar yang mendorong perhatian dan rasa ingin tahu. Adapun (Abdillah, 2026) menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan motivasi karena siswa memperoleh rangsangan yang menarik dan lebih mudah dipahami. Dalam penelitian ini, motivasi tampak melalui ketekunan, keuletan, minat, dan fokus. Siswa lebih bersedia mencoba kembali ketika salah karena aktivitas kartu memberi ruang untuk koreksi tanpa tekanan yang berlebihan. Situasi tersebut penting bagi pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, terutama bagi siswa yang sebelumnya merasa kurang percaya diri dalam membaca atau menjelaskan ayat.

Kerja kelompok pada penggunaan kartu turut memperkuat motivasi sosial. Siswa memperoleh dukungan teman, bertukar pendapat, dan berbagi peran. Menurut (Nurfadhillah et al, 2021) menjelaskan bahwa media dapat meningkatkan partisipasi apabila digunakan dalam komunikasi pembelajaran yang terbuka. Guru dalam penelitian ini tidak hanya menjelaskan jawaban, tetapi bertindak sebagai fasilitator yang memberi petunjuk dan mengarahkan refleksi. Peran tersebut sejalan dengan (Yestiani & Nabila, 2020), yang menempatkan guru sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam membangun keterlibatan siswa.

Nilai tambah penelitian ini terletak pada integrasi tadabbur. Kartu tidak berhenti pada pengenalan bentuk ayat dan arti, tetapi mengajak siswa merenungkan pesan yang relevan dengan diri mereka. Menurut (Nimah & Hamzah, 2019) menegaskan bahwa tadabbur menghubungkan pemahaman dengan kesadaran dan pengamalan. Adapun (Suhartawan, 2022) juga memandang tadabbur sebagai proses merenungkan akhir serta konsekuensi pesan Al-Qur'an. Ketika siswa menghubungkan QS. Asy-Syams dengan disiplin belajar, kejujuran, dan pengendalian kemalasan, pembelajaran bergerak dari ranah mengetahui menuju penghayatan.

Hasil tersebut sejalan dengan (Aulia et al, 2024), yang menemukan bahwa program tadabbur membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kandungan Al-Qur'an. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa tadabbur dapat dipadukan dengan media sederhana dan interaktif. Integrasi ini membantu siswa usia MI karena nilai yang abstrak diterjemahkan ke dalam tugas konkret dan contoh perilaku. Proses internalisasi berlangsung ketika siswa mengenali makna, mendiskusikan nilai, merefleksikan diri, dan menentukan tindakan yang dapat dilakukan.

Temuan penelitian juga mendukung hasil (Aulia et al, 2024), (Safitri & Sundi, 2024), (Abdillah, 2022) mengenai manfaat kartu bagi penguasaan materi. Namun, berbeda dari penelitian yang berfokus pada kosakata, kartu dalam penelitian ini menghubungkan aspek kognitif dan afektif. Siswa tidak hanya mengingat isi kartu, tetapi diminta memberi alasan dan contoh pengamalan. Dengan demikian, pembelajaran memadukan pemahaman ayat dengan pembentukan dorongan belajar yang lebih bermakna.

Peningkatan pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan manfaat. Guru, materi, dan latihan tetap mampu meningkatkan pemahaman siswa. Akan tetapi, peningkatan yang lebih tinggi dan ukuran efek besar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan media dan aktivitas reflektif memberi keuntungan tambahan. Hasil ini tidak berarti setiap penggunaan kartu otomatis efektif. Guru perlu memastikan isi kartu akurat, ukuran tulisan terbaca, jumlah kartu sesuai waktu, pembagian kelompok seimbang, dan diskusi tetap mengarah pada tujuan pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Perlakuan berlangsung dalam waktu relatif singkat dan dilakukan pada satu madrasah sehingga generalisasi perlu dilakukan secara hati-hati. Pengukuran motivasi terutama didukung oleh observasi perilaku selama pembelajaran, sedangkan analisis statistik utama menggunakan skor pemahaman. Penelitian berikutnya perlu menggunakan angket motivasi yang telah diuji validitas dan reliabilitas, melibatkan lebih banyak sekolah, serta membandingkan keberlanjutan perubahan melalui tes tertunda. Meskipun demikian, konsistensi antara data deskriptif, uji peningkatan, ukuran efek, dan observasi memberikan dasar yang cukup kuat untuk merekomendasikan Short Card berbasis tadabbur sebagai alternatif pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan Short Card berbasis tadabbur Al-Qur'an memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas V MI Tarbiyatul Athfal Karawang. Rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 29,57 menjadi 80,65 dengan gain 51,087, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 30,87 menjadi 66,74 dengan gain 35,870. Perbedaan gain antarkelompok signifikan dan memiliki ukuran efek besar. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tekun

menyelesaikan tugas, lebih ulet ketika mengalami kesulitan, lebih aktif mengajukan pertanyaan, dan mampu mempertahankan fokus selama kegiatan pembelajaran. Media kartu menjadi efektif karena tidak hanya menyajikan potongan ayat, tetapi menghubungkan bacaan, arti, kandungan, refleksi, dan contoh pengamalan QS. Asy-Syams ayat 1–10.

Guru Al-Qur'an dan Hadis disarankan menggunakan Short Card secara terarah sebagai bagian dari pembelajaran aktif, terutama pada materi yang membutuhkan kegiatan mengurutkan, mencocokkan, memahami kandungan, dan merefleksikan nilai. Pengembangan media perlu memperhatikan keterbacaan, ketepatan isi, alokasi waktu, serta pembagian tugas kelompok. Sekolah dapat mendukung penerapan melalui penyediaan bahan dan forum berbagi praktik antarguru. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan instrumen motivasi yang terstandar, durasi perlakuan yang lebih panjang, sampel yang lebih luas, dan pengukuran retensi agar dampak pembelajaran dapat diketahui secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, H. (2022). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 3(4), 562–577.
- Abdillah, H. (2024). Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital. *Jurnal Al-Amar*, 5(4), 651–666.
- Abdillah, H. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 7(1), 1–15.
- Andrivat, Z. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 2(2), 182–197.
- Andrivat, Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(3), 264–279.
- Arifudin, O. (2023). Strategi Dosen Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis Media Sosial. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 2(2), 221–235.
- Arifudin, O. (2024). Peran Pelaksanaan Manajemen Sumber Daya Manusia Berbasis Syariah Dalam Meningkatkan Produktivitas Karyawan. *Jurnal Perbankan Syariah Indonesia (JPSI)*, 3(1), 60–74.
- Arifudin, O. (2025). Dampak Kompetensi Profesional Terhadap Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 3(1), 224–239.
- Arifudin, O. (2026). Pelatihan Meningkatkan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Untuk Luaran Hasil Perkuliahan Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Indonesia. *Publikasi Ilmiah Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat (SIKEMAS)*, 5(1), 164–172.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- Aulia et al. (2024). Implementasi program tadabbur Al-Quran dalam meningkatkan pemahaman isi kandungan Al-Quran siswa di SMP Muhammadiyah 1 Medan. *Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies*, 3(1), 65–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.56672/alwasathiyah.v3i1.350>
- Daniyati et al. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management*, 4(2), 33–44.
- Erfiyana, E. (2026). Transformational Leadership of School Principals in Developing Islamic Education in Elementary Madrasahs. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 32–44.
- Gunawan, H. (2026). Formulation of an Integrative-Transformative Indonesian Language Curriculum Model for Phase F Based on Civic-Religious Values. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 24(2), 366–386.
- Hamidah, H. (2026). Digital Literacy and The Quality of Students' Democratic Participation: A Synthesis of Empirical Evidence in Pancasila Education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 4(3), 10–21.

- Hoerudin, C. W. (2022). Indonesian language teaching and education among the millennial generation. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2688–2696.
- Hoerudin, C. W. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Akademik. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 2(2), 193–205.
- Hoerudin, C. W. (2024). Management of implementing Indonesian language learning based on the blended learning model in Islamic higher education. *al-fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 77–87.
- Hoerudin, C. W. (2025). Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Digital Bagi Guru Bahasa Indonesia: Guidance In Preparing Digital-Based Teaching Materials For Indonesian Language Teachers. *Publikasi Ilmiah Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat (SIKEMAS)*, 4(1), 57–67.
- Hoerudin, C. W. (2026). Pelatihan Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Manajer Referensi Dalam Mengutip Sesuai Ketentuan Karya Ilmiah. *Publikasi Ilmiah Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat (SIKEMAS)*, 5(1), 173–179.
- Kartika, I. (2023). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Penggunaan Teknologi Digital. *Jurnal Al-Amar*, 4(3), 397–412.
- Kartika, I. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 5(2), 171–187.
- Kartika, I. (2025). Evaluasi Efektivitas Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kendala Belajar Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 3(2), 240–255.
- Kartika, I. (2026). Peran Rekrutmen Dengan Integrasi Nilai-Nilai Syariah Dalam Meningkatkan Integritas Dan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Jurnal Perbankan Syariah Indonesia (JPSI)*, 5(1), 191–207.
- Karwati, K. (2026). Penggunaan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Anak Usia 4–5 Tahun Di PAUD A. Sopyan. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(3), 1550–1564.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Di Kelas V MI Tarbiyah Islamiyyah Tirta Makmur. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 124–137.
- Nimah & Hamzah. (2019). Perspektif Al-Qur'an tentang tadabbur. *Jurnal Al-Mubarak: Jurnal Kajian Al-Qur'an dan Tafsir*, 4(1), 58–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.47435/al-mubarak.v4i1.61>
- Nurazizah, S. (2026). The Role Of Teachers In Instilling Disciplined Character In Early Childhood 5-6 Years Old At Darussalam Early Childhood Education Center. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 1–13.
- Nurfadhillah et al. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Ratnaningsih, Y. (2026). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam Dalam Rangka Mengembangkan Kognitif Anak Pada Kelompok B PAUD Nurulzulam. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(3), 1535–1549.
- Safitri & Sundi. (2024). Efektivitas penggunaan flashcard dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV UPTD SD Negeri Serua 01 Tangerang Selatan. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah*, 1(1), 849–856.
- Suhartawan. (2022). Konsep tadabbur Al-Qur'an perspektif KH. Bachtiar Nasir. *Tafakkur: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, 3(1), 26–45.
- Supriatna, U. (2025). Technology-Based Learning Management In Improving Learning Outcomes In Junior High Schools. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(2).
- Supriatna, U. (2026). The Role Of Teachers In Improving The Quality Of Learning In Madrasah Tsanawiyah. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 45–56.
- Tias et al. (2020). Pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe Index Card Match terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1315–1325.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.553>

- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2023). Pemanfaatan Repositori Digital Dan Bahan Ajar Berbasis Artificial Intelligence Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 2(2), 206–220.
- Ulfah, U. (2024). Dampak Bahasa Indonesia Pada Karakter Dan Sikap Berbahasa Mahasiswa Di Lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 3(2), 303–315.
- Ulfah, U. (2025). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Ekonomi Syariah Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyusun Karya Ilmiah. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 4(2), 177–191.
- Ulfah, U. (2026). Dampak Organisasi Harmonis Terhadap Motivasi Dan Produktivitas Karyawan Dalam Perspektif Syariah. *Jurnal Perbankan Syariah Indonesia (JPSI)*, 5(1), 173–190.
- Wahyuni. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.
- Widiastuti et al. (2023). *Internalisasi nilai-nilai keislaman: Metode pembelajaran PAI*. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Yestiani & Nabila. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 44–55.