

# Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar

**Cecep Wahyu Hoerudin**  
UIN Sunan Gunung Djati Bandung  
e-mail : [cecepwahyu@uinsgd.ac.id](mailto:cecepwahyu@uinsgd.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa keberhasilan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru melaksanakan pembelajaran di kelas. Kenyataan dilapangan khususnya di Sekolah Dasar, proses pembelajaran belum maksimal sesuai dengan harapan kurikulum dikarenakan oleh berbagai faktor. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flash card pada mata pelajaran bahasa indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan metode kualitatif berdasarkan penelitian lapangan, data penelitian dihimpun melalui observasi, wawancara, dokumentasi, analisis, reduksi, penyajian, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flash card melatih siswa untuk memperluas jangkauan pandangannya, dimana siswa dibiasakan melihat beberapa kata yang tertulis dalam kartu dalam satu kali pandangan. Serta dapat menumbuhkan motivasi dan persaingan yang sehat antara siswa untuk kemampuan membaca. Suasana kelas dapat lebih hidup dan menyenangkan serta mampu mengurangi kejenuhan. Dengan penggunaan media flash card dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal kosa kata Bahasa Indonesia. Selain dapat membantu siswa menghafal kosa kata, media pembelajaran juga diharapkan dapat mengurangi kebiasaan guru yang hanya ceramah di depan kelas.

**Kata kunci:** *Kemampuan Membaca, Media Flash Card, Bahasa Indonesia.*

## Abstract

*This research is motivated by the fact that the success of students' reading skills in Indonesian language subjects depends on several aspects. One aspect that really influences how a teacher carries out learning in the classroom. The reality in the field, especially in elementary schools, is that the learning process has not been maximized according to curriculum expectations due to various factors. The purpose of this research is to determine efforts to improve students' reading skills by using flash card media in Indonesian language subjects in elementary schools. The research uses a qualitative method approach based on field research, research data is collected through observation, interviews, documentation, analysis, reduction, presentation and data verification. The results of the research show that the use of flash card media trains students to expand their field of view, where students are accustomed to seeing several words written on the card in one glance. And can foster motivation and healthy competition between students for reading skills. The class atmosphere can be more lively and enjoyable and can reduce boredom. By using flash card media in learning Indonesian, it is hoped that it can improve students' ability to memorize Indonesian vocabulary. Apart from being able to help students memorize vocabulary, it is also hoped that learning media can reduce the teacher's habit of only lecturing in front of the class.*

**Keywords :** *Reading Ability, Flash Card Media, Indonesian.*

## PENDAHULUAN

Kurangnya pemahaman siswa tentang kemampuan membaca disebabkan model pembelajaran yang dipilih tidak sesuai dengan kemampuan membaca siswa sehingga siswa sulit untuk mengerti, sikap siswa yang kurang semangat seperti mengantuk, melamun saat guru mengajar, dan pasif saat guru memberi pertanyaan. Apabila kondisi tersebut dibiarkan maka akan berdampak buruk bagi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam satuan pendidikan di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah dibagi ke dalam dua kelompok, biasanya kelompok pertama itu dimulai dari kelas (I-III) dan untuk kelas selanjutnya biasanya melibatkan kelas atas yang terdiri mulai dari kelas (IV-VI). Farharohman dalam (Aminulloh, 2023) bahwa penerapan pembelajarannya juga berbeda karena sasaran dan tujuannya juga berbeda untuk yang pemula mulai dari kelas I-III penguasaan empat keterampilan yang ada di dalam pelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan menurut (Mayasari, 2022) bahwa untuk kelas atas melakukan pelatihan dan mengembangkan penguasaan keterampilan empat keterampilan yang ada di dalam pelajaran bahasa Indonesia.

Berangkat dari problematika pembelajaran Bahasa Indonesia di atas, maka untuk mengatasi masalah tersebut seorang guru dalam kegiatan belajar mampu mengkondisikan kelas, memotivasi siswa dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkannya media pembelajaran yang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa, media yang digunakan disesuaikan dengan apa yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa. Maka dari itu, menurut (Nasser, 2021) bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang dapat mengembangkan daya dipikir siswa lebih kreatif, melibatkan siswa lebih

aktif dalam kegiatan pembelajaran agar siswa berani mengungkapkan ide atau gagasan yang sesuai dengan topik yang dibahas yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang peneliti akan terapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam proses meningkatkan kemampuan membaca ialah media *flash card*.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan suatu negara dalam meningkatkan sumber daya manusia. Sumber daya manusia (SDM) dalam hal ini yaitu pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara” (Apiyani, 2022).

Dalam proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang merangsang proses berfikir siswa. Menurut Gerlach & Ely dalam (Arifudin, 2020) bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran merupakan suatu alat terjadinya proses belajar mengajar. Selain itu, media merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat mempermudah siswa dalam menyampaikan materi. Lebih lanjut (Mawati, 2023) bahwa dengan media pembelajaran tidak hanya akan mempermudah siswa, namun juga akan membantu siswa untuk berfikir mengenai hal-hal konkret.

Media *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Susilana dan Riyana dalam (Yuliani, 2022) mengungkapkan bahwa Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambar yang dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar *flash card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakang kartu.

Penggunaan media *flash card* melatih siswa untuk memperluas jangkauan pandangannya, dimana siswa dibiasakan melihat beberapa kata yang tertulis dalam kartu dalam satu kali pandangan (Heryati, 2022). Serta dapat menumbuhkan motivasi dan persaingan yang sehat antara siswa untuk kemampuan membaca. Suasana kelas dapat lebih hidup dan menyenangkan serta mampu mengurangi kejenuhan.

Dengan penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal kosa kata Bahasa Indonesia. Menurut (Ulfah, 2020) bahwa selain dapat membantu siswa menghafal kosa kata, media pembelajaran juga diharapkan dapat mengurangi kebiasaan guru yang hanya ceramah di depan kelas.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran *flash card* yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Selain itu, guru di Sekolah Dasar, khususnya di kelas III masih menggunakan pembelajaran yang

bersifat konvensional dan kurang menggunakan media di dalam proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Sehingga pembelajaran sepenuhnya berpusat pada guru dan siswa terkadang tidak paham dengan materi yang diajarkan.

Menurut Hamalik dalam (Gunawan, 2023) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Maka dari itu, peneliti menggunakan media pembelajaran *flash card* untuk kemampuan membaca bahasa Indonesia Siswa SD, dengan cara peneliti menerapkan media pembelajaran tersebut di kelas III.

Bertolak dari konteks permasalahan-permasalahan yang ada pada mutu pembelajaran pendidikan Bahasa Indonesia di atas, maka penulis merasa perlunya penelitian lebih lanjut mengenai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flash card pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

## TINJAUAN LITERATUR

### Kemampuan Membaca

Mulyono dalam (Arifudin, 2022) menjelaskan bahwa membaca adalah merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktifitas fisik yang terkait dengan membaca adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan. Aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman. Orang dapat membaca dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingat simbol-simbol Bahasa dengan tepat dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan. Menurut Farida dalam (Sudrajat, 2021) membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan.

Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interprestasi,

membaca kritis dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus (Mayasari, 2023). Menurut Syaiful dalam (Ulfah, 2021) bahwa membaca hanya dapat dipahami dengan mengerti arti setiap kata. Dengan kata-kata itulah, para penulis atau pengarang melukiskan ide-idenya kepada sidang pembaca. Oleh karena itu penguasaan arti kata-kata adalah penting dalam belajar. Menurut Mulyadi dalam (Hanafiah, 2022) membaca berhubungan dengan kata-kata atau simbol-simbol tulis. Membaca dan menulis mempunyai keterkaitan yang erat. Anak yang berkesulitan membaca pada umumnya juga kesulitan menulis. Sedangkan menurut A.S Broto dalam (Supriani, 2023) mengemukakan bahwa membaca bukan hanya sekedar mengucapkan bahasa tulisan atau lambanmg bunyi bahasa, melainkan juga menanggapi dan memahami isi bahasa tulisan. Menurut Rita Kurnia dalam (Hadiansah, 2021) bahwa membaca merupakan bahagian keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif, kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Sedangkan menurut Sulzby dalam (Ulfah, 2023) kesiapan membaca berbeda dengan dimulainya pada masa kehidupan anakanak sampai anak-anak mencapai sekolah dasar awal. Abdillah dalam (Mayasari, 2021) bahwa kemampuan yaitu kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu.

Jadi yang dimaksud dengan kemampuan membaca adalah kesanggupan atau kecakapan yang dimiliki peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dengan cara membaca dan mampu memahami teks bacaan yang dibaca. .

### **Media Flash Card**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Mengenai batasan media Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh (Arifudin, 2021)

mengemukakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, menurut (Sulaeman, 2022) bahwa media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal.

Arsyad dalam (Supriani, 2020) menjelaskan bahwa flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Flashcard biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana dalam (Ulfah, 2022) bahwa flashcard merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada flashcard merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.

Menurut Kasihani dalam (Rahman, 2021) bahwa *flashcards are teaching aids as picture paper which has 25x30. The pictures is made by hand, pictures or photo which is stick on the flashcard.* Artinya bahwa flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard). Dini Indriana dalam (Fitria, 2023) juga mengungkapkan bawa “Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 X 30 cm.” Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa flashcard adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks,

atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Flashcard biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

### **Bahasa Indonesia**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Melalui bahasa pula, kebudayaan suatu bangsa dapat dibentuk, dibina, dan dikembangkan serta dapat diturunkan kepada generasi-generasi mendatang (Hoerudin, 2023). Komunikasi melalui bahasa ini memungkinkan tiap orang untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan fisik dan lingkungan sosialnya. Ia memungkinkan tiap orang untuk mempelajari kebiasaan, adat istiadat, kebudayaan serta latar belakangnya masing-masing (Hoerudin, 2022).

Yakub Nasucha, dkk sebagaimana dikutip (Hoerudin, 2021) mengemukakan bahwa Bahasa Indonesia sendiri sudah ada sejak sebelum kemerdekaan yang saat itu masih disebut sebagai bahasa melayu dan masih menggunakan dialek melayu. Hingga pada tanggal 28 Oktober 1928 dalam kongres pemuda yang dihadiri oleh aktivis dari berbagai daerah di Indonesia, bahasa melayu diubah namanya menjadi bahasa Indonesia yang diikrarkan dalam sumpah pemuda sebagai bahasa persatuan dan bahasa nasional. Pengakuan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan merupakan peristiwa penting dalam perjuangan bahasa Indonesia (Hoerudin, 2020).

Menurut Abdul Chaer sebagaimana dikutip (Hoerudin, 2017) bahwa Bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbitrer, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerjasama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri. Sebagai sebuah sistem, maka bahasa itu

terbentuk oleh suatu aturan, kaidah, atau pola-pola tertentu, baik pada bidang tata bunyi, bentuk kata, maupun bentuk kalimat. Apabila kaidah atau aturan-aturan tersebut terganggu, maka komunikasipun dapat terganggu pula. Menurut Poerwadarminta dalam (Hoerudin, 2013) bahwa melalui bahasa seseorang menyampaikan pikiran, pengalaman, gagasan, pendapat, perasaan, keinginan, harapan kepada sesama manusia. Dengan bahasa itu pula orang dapat mewarisi dan mewariskan, menerima dan menyampaikan segala pengalaman dan pengetahuan lahir batin.

Menurut Gorys Keraf sebagaimana dikutip (Hoerudin, 2012) bahwa bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vocal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer, yang dapat diperkuat dengan gerak-gerik badaniah yang nyata, ia merupakan simbol karena rangkaian bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia harus diberikan makna tertentu, yaitu mengacu kepada sesuatu yang dapat dicerap panca indra. Berarti bahasa mencakup 2 bidang, yaitu bunyi vocal yang dihasilkan oleh alat ucap manusia, dan arti atau makna yaitu hubungan antara rangkaian bunyi vocal dengan barang atau hal yang diwakilinya itu. Bunyi itu merupakan getaran yang merangsang alat pendengar kita, sedangkan arti adalah isi yang terkandung di dalam arus bunyi yang menyebabkan reaksi atau tanggapan dari orang lain.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia sebagaimana dikutip (Hoerudin, 2010) memberikan beberapa pengertian "Bahasa" ke dalam tiga batasan, yaitu: (a) Sistem lambang bunyi berartikulasi (yang dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran. (b) Perkataan-perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa (suku, bangsa, daerah, Negara, dan sebagainya). (c) Percakapan (perkataan) yang baik sopan santun, tingkah laku yang baik.

Menurut Widjono sebagaimana dikutip (Nurbaeti, 2022) bahwa Bahasa adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakatnya. Bahasa yang baik berkembang berdasarkan sistem yaitu seperangkat aturan yang dipatuhi oleh pemakainya. Sistem tersebut yaitu: (1) Sistem yang bermakna dan dapat dipahami oleh masyarakat pemakainya, (2) Sistem lambing bersifat konvensional, (3) Lambang-lambang tersebut arbitrer, (4) Sistem lambing bersifat terbatas, tetapi produktif yang artinya yaitu sistem yang sederhana dan jumlah aturan yang terbatas, (5) Sistem lambang bersifat unik, khas, dan tidak sama dengan lambing bahasa yang lain, (6) Sistem lambang dibangun berdasarkan kaidah yang bersifat universal.

Jadi, dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa bahasa adalah suatu sistem lambang atau simbol-simbol bunyi yang bersifat konvensional dan arbitrer serta digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat tertentu. Dan bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vocal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer, yang dapat diperkuat dengan gerak-gerak badaniah yang nyata serta digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat Indonesia.

Menurut Depdiknas sebagaimana dikutip (Hoerudin, 2001) bahwa secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Karena itu, standar kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik, karena standar kompetensi merupakan persyaratan tentang kriteria yang dipersyaratkan, ditetapkan dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan,

keterampilan dan sikap bagi peserta didik. Adapun menurut Hartati sebagaimana dikutip (Hoeruddin, 2011) bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: 1) Siswa menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara, 2) Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan keperluan dan keadaan, 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial, 4) Siswa memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis), 5) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Dari pendapat di atas pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan agar siswa memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flash card pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Sembiring, 2024) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data sekunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Rahayu, 2020) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Arifin, 2024) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flash card pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Nuary, 2024).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang analisis upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flash card pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah

Dasar dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Arif, 2024).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Arifudin, 2024).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Sappaile, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flash card pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Djafri, 2024). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Paturochman, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Rifky, 2024). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek

penelitian (Haris, 2023). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flash card pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Ramli, 2024).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Mardizal, 2023). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Sanulita, 2024) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu analisis upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flash card pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Menurut Muhadjir dalam (Fitria, 2020) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media flashcard adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti dikutip (Puspita, 2020) mengemukakan bahwa flash card biasanya berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk perbendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya. Dengan menggunakan media flash card siswa lebih mudah mengingat gambar-gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat.

Menurut Azhar Arsyad dalam (Pikri, 2022) mengatakan “media flash card merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut”. Flash card biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi oleh guru. Gambar-gambar yang terdapat pada flash card merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Agar siswa mudah membaca pesan-pesan yang ada di dalamnya, tulisan dan gambar hendaknya dibuat sedikit lebih besar dan jelas. Kalimat dan ungkapan yang biasa digunakan dalam flash card adalah topik-topik mengenai benda-benda,

binatang, buah-buahan, anggota keluarga, peralatan sekolah dan sebagainya.

Kemudian dapat disimpulkan bahwa flashcard adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Flashcard biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Langkah-langkah media flash card, yang dikemukakan oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana dalam (Aqib, 2013) diantaranya:

1. Kartu yang disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
2. Cabutlah satu persatu kartu setelah guru selesai menerangkan di depan kelas.
3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk berdekatan dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
4. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah.

Sebelum memulai permainan flash card, terlebih dahulu guru menjelaskan teknis dan aturan permainan flash card (Simbolon, 2023). Berikut langkah-langkah penerapan kartu flash card kepada siswa yang disadur dari Indonesia

mengajar.org., diantaranya: guru membagikan kartu flash card kepada setiap siswa dalam keadaan tertutup. (bagian yang berisi tulisan menghadap ke bawah) siswa tidak diperbolehkan membuka sebelum aba-aba diberikan, guru memberikan aba-aba dan siswa membuka kartu secara bersamaan, siswa mencari barisannya berdasarkan kartu yang dipegangnya. (aktifitas mencari barisan berdasarkan kartu dilakukan tanpa bersuara), guru memberikan batas waktu. Jangan lupa hitung mundur ketika waktu sudah hampir selesai, guru mengajak siswa untuk mengecek setiap barisan-barisan, apakah semua siswa telah masuk ke barisan yang seharusnya, guru memberikan apresiasi kepada barisan yang telah benar dan lengkap.

Pendapat lain menurut Tim Repositori UPI dalam (Shoimin, 2014), mengemukakan langkah-langkah penggunaan media flash card dalam pembelajaran di kelas, yaitu: 1) erdirilah dengan jarak kira-kira 1-1,5 meter di depan kelas dimana seluruh siswa dapat melihat guru, 2) Siapkan kartu-kartu dari kelompok yang sama, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri setinggi dada. Halaman kartu yang bergambar berada di bagian depan menghadap ke siswa, 3) Untuk menarik perhatian siswa tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan meletakkannya keurutan paling depan sambil mengucapkan nama jelas gambar tersebut, misal “bintang”, 4) Kemudian baliklah gambar tersebut hingga tulisan berada di depan sambil mengucapkan “bintang”, lakukan tindakan ini dengan cepat, 5) Mintalah siswa mengikuti atau mengulang apa yang guru ucapkan, 6) Setelah itu ambil kartu kedua

dari kartu yang diurut paling belakang kemudian lakukan seperti langkah c dan d, 7) Lakukan secara berurutan sampai dengan terakhir, dengan kecepatan tidak lebih dengan satu detik untuk tiap-tiap gambar dan tulisan yang ditunjukkan, 8) Setelah seluruh kartu selesai, disebutkan satu persatu secara cepat. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru, 9) Mintalah agar semua siswa melihat lagi satu persatu, lalu teruskan kepada siswa lain, serta 10) Setelah kartu-kartu dikembalikan, lanjutkan dengan diskusi kelas sebagai penguatan ingatan.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media flash card ini adalah untuk melatih siswa agar lebih mudah mengingat, cermat dan mudah dalam memahami materi pokok bahasan. Dengan begitu pemilihan dan penentuan media pembelajaran yang tepat memungkinkan proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan mampu memberikan peningkatan prestasi belajar bagi siswa.

Dari beberapa langkah menurut para ahli di atas peneliti melakukan variasi dari langkah-langkah pembelajaran menggunakan media flash card dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kemampuan membaca Siswa kelas III.

#### 1) Kawasan desain (merancang)

Pada kawasan ini guru mendesainnya melalui RPP, dimana guru akan menyajikan medianya sesuai dengan materi pembelajaran dan RPP yang sudah disusun secara sistematis.

#### 2) Kawasan Pengembangan

Pada kawasan pengembangan ini adalah keahlian guru dalam menggunakan media yang digunakan, seperti pada RPP diatas maka guru menggunakan media

flash card dengan ,memanfaatkan karton, spidol, atau gambar-gambar yang mendukung pada materi pembelajaran.

#### 3) Kawasan Pemanfaatan

Pada kawasan pemanfaatan ini guru harus bisa menggunakan media yang sudah direncanakan pada RPP. Pada RPP ini guru menampilkan medianya yaitu media flash card, yang sesuai dengan materi pembelajarannya.

#### 4) Kawasan Pengelolaan

Pada kawasan ini guru dapat mengelola media yang sudah ada. Pada RPP ini guru menampilkan medianya pada kegiatan inti (eksplorasi), dengan menampilkan media flash card yang disertai gambar yang unik, lucu, berwarna, untuk menarik perhatian siswa, dan untuk memotivasi siswa untuk belajar.

#### 5) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan akhir yang dilakukan oleh guru setelah menyampaikan kegiatan pembelajaran yang telah tersusun di RPP secara sistematis dan menggunakan media lash card Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa sudah mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Penggunaan media flashcard dalam peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 3 SD merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa kelas 3 memahami

arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Menurut Asep Henry Hernawan dalam (Mulyanto, 2017), langkah-langkah penggunaan media flashcard sebagai berikut: 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa. 2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan. 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati. 4) Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, (b) siapkan siswa yang akan berlomba, (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, (d) setelah mendapatkan (e) kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start, (e) siswa menjelaskan isi kartu tersebut.

Menurut Rudi Susilana dan Cepi dalam (Rahim, 2008), flash card memiliki beberapa kelebihan antara lain, yaitu:

1. Mudah di bawa: dengan ukuran yang tidak terlalu besar media flash card dapat disimpan di tempat mana saja.
2. Praktis: guru tidak harus memiliki keahlian khusus untuk menggunakannya.
3. Mudah diingat: pesan yang disajikan singkat dan mudah dipahami.
4. Menyenangkan: dapat menimbulkan rasa senang untuk pemakainya karena bisa digunakan untuk permainan misalnya untuk beradu kecepatan menemukan pasangan media flash card sesuai gambar dan tulisan.
5. Dapat lebih memusatkan perhatian siswa terhadap pesan yang disampaikan

6. Dapat dipakai berulang-ulang
7. Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa
8. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
9. Menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar dan anak ikut dilibatkan pada saat penyajiannya.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* melatih siswa untuk memperluas jangkauan pandangannya, dimana siswa dibiasakan melihat beberapa kata yang tertulis dalam kartu dalam satu kali pandangan. Serta dapat menumbuhkan motivasi dan persaingan yang sehat antara siswa untuk kemampuan membaca. Suasana kelas dapat lebih hidup dan menyenangkan serta mampu mengurangi kejenuhan. Dengan penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal kosa kata Bahasa Indonesia. Selain dapat membantu siswa menghafal kosa kata, media pembelajaran juga diharapkan dapat mengurangi kebiasaan guru yang hanya ceramah di depan kelas.

Hasil temuan pada penelitian ini, ada beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan yakni Guru mata pelajaran bahasa Indonesia perlu memberikan latihan-latihan yang cukup dan rutin dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar aspek membaca dapat dikuasai siswa dengan baik. Bagi guru bahasa Indonesia harus memiliki banyak inovasi dalam rangka memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminulloh, M. R. (2023). Analisis Bibliometrik Penerapan Educational Policy Implementation terhadap Merdeka Belajar–Kampus Merdeka. *Ministrate: Jurnal Birokrasi Dan Pemerintahan Daerah*, 5(2), 126–145.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 2: 499–504.
- Arif, M. (2024). Tantangan dan Peluang dalam Inovasi Pembelajaran Islam di Era Digital. *Global Education Journal*, 2(1), 73–80.
- Arifin, A. (2024). The Relationship Between Classroom Environment, Teacher Professional Development, and Student Academic Performance in Secondary Education. *International Education Trend Issues*, 2(2), 151–159.
- Arifudin, O. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 10, no. 2 : 237–242.
- Arifudin, O. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Trends in Teaching Research with Technology in Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Global*, 1(2), 107–116.
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.
- Fitria, N. (2020). Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 120–127.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Gunawan, M. T. R. (2023). Peningkatan Minat Belajar Anak Pada Pembelajaran Sains Melalui Metode Eksperimen pada Anak TK B di RA Qurrata A'yun. *IZZAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 31–37.
- Hadiansah, D. (2021). *Membaca Perspektif Balanced Scorecard*. Bandung: Azka Hafidz Maulana Foundation.
- Hanafiah, H. (2022). Implementation Of Character Strengthening In Boarding School Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(2), 49–54.
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178.
- Heryati, Y. (2022). The Implementation of Character Education on Bahasa Indonesia through Active Learning in Elementary Schools. *Proceedings of the 1st Bandung English Language Teaching International Conference*

- (BELTIC 2018) - *Developing ELT in the 21st Century*.
- Hoeruddin, C. W. (2011). *Menumbuhkembangkan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa dan Budaya*. Prosiding Seminar Nasional. Padang. Sukabina Press Padang.
- Hoerudin, C. W. (2001). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Type Jigsaw Dalam Membaca Pemahaman Di SMU*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hoerudin, C. W. (2010). Pengembangan Membaca Kritis Melalui Penerapan Model Pembelajaran Peningkatan Kapasitas Berpikir Kritis. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 1(2).
- Hoerudin, C. W. (2012). *Teori Belajar dan Model Pembelajaran Paud*. Bandung: FKIP Uninus Bandung.
- Hoerudin, C. W. (2013). *Pengembangan Karakter Melalui Teks Wacana Sastra pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia*. Prosiding PG PAUD FKIP Uninus.
- Hoerudin, C. W. (2017). Model Kebahasaan Berkarakter dalam Mengembangkan Aspek Nilai, Agama, dan Moral Anak Usia Dini. *Educhild Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–12.
- Hoerudin, C. W. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Dan Pemahaman Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Fiksi. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 23–30.
- Hoerudin, C. W. (2021). Strategi Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 28–35.
- Hoerudin, C. W. (2022). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 32–41.
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Huruf. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(2), 89–99.
- Mardizal, J. (2023). Model Kepemimpinan Transformational, Visioner dan Authentic Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era 4.0. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 2994–3003.
- Mawati, A. T. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu* 1, no. 1: 69–82.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mayasari, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 47–59.
- Mulyanto, A. (2017). *Kompetensi Sosial Anak: Deteksi dan Stimulasi*. Bandung: Alifah Publishing.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 7, no. 1: 100–109.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*,

- 2(4), 954–966.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Paturochman, I. R. (2024). Pluralism And Multiculturalizm Education. *International Journal Of Society Reviews*, 2(3), 564–573.
- Pikri, F. (2022). Policy Implementation in Preventing Plagiarism in Students in the Digital Age. *Iapa Proceedings Conference*, 234–242.
- Puspita, R. D. (2020). Integrating Thematic Instruction Using Webbed Curricula Model to Improve Students' Reading Comprehension on Informational Text. *Anatolian Journal of Education*, 5(2), 1–18.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.
- Rifky, S. (2024). Professionalism Of Educators In Learning Development. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 579–588.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Sembiring, I. M. (2024). Pendidikan Agama Islam Berwawasan Global Sebagai Dasar Paradigma Dan Solusi Dalam Menghadapi Era Society 5. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 305–314.
- Shoimin. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Simbolon, B. R. (2023). E-Learning: Succeeding amid the pandemic period, forgotten in the Post-Pandemic Era. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 903–910.
- Sudrajat, R. T. (2021). Pengembangan model perkuliahan daring dalam meningkatkan berpikir Hots melalui pemahaman isi bacaan Mahasiswa Prodi Bahasa Indonesia IKIP Siliwangi Tahun 2020. *Semantik*, 10(2), 155–162.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Supriani, Y. (2023). Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Plamboyan Edu*, 1(1), 95–105.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia* 1, no. 2: 138–146.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar:*

- Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- Yuliani, Y. (2022). Pedagogical Social Interaction Communication Model in Developing Islamic National Education. *ITALIENISCH*, 12(1), 526–532.