

FLASH CARD MEDIA; BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM MEMPERMUDAH MENGENAL KATA DI MADRASAH

Muhammad Thoiful Abrar¹, Feriska Listrianti²
¹Universitas Nurul Jadid, ²Universitas Nurul Jadid
¹thoifulabrar01@gmail.com

ABSTRACT

Vocabulary learning in early childhood plays an important role in their language and cognitive development. One effective method to improve children's understanding and motivation to learn is the use of flashcard media. This study aims to analyze the application of flashcards in learning in madrasahs as an effort to facilitate word recognition in students. The research method used is descriptive analysis with a qualitative approach, involving observation, interviews, and documentation. The results of the study showed that the use of flashcards helps improve students' memory, makes learning more interactive, and increases their learning motivation. In addition, this media allows flexible learning according to each student's learning style. Although there are challenges in implementation, such as material preparation that takes time, flashcards have proven to be an innovative solution in improving children's vocabulary skills in madrasahs. Therefore, the use of flashcards is recommended as an effective and interesting learning media for early childhood.

Keywords: flashcard media, recognizing words

ABSTRAK

Pembelajaran kosakata pada anak usia dini memiliki peran penting dalam perkembangan bahasa dan kognitif mereka. Salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar anak adalah penggunaan media flashcard. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan flashcard dalam pembelajaran di madrasah sebagai upaya mempermudah pengenalan kata pada siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif, melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flashcard membantu meningkatkan daya ingat siswa, membuat pembelajaran lebih interaktif, serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, media ini memungkinkan pembelajaran yang fleksibel sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa. Meskipun terdapat tantangan dalam implementasi, seperti persiapan materi yang memerlukan waktu, flashcard terbukti menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan kosa kata anak di madrasah. Oleh karena itu, penggunaan flashcard direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak usia dini.

Kata kunci : media flashcard, mengenal kata

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan masa keemasan dalam perkembangan seorang individu. Pada tahap ini, anak-anak memiliki kemampuan yang luar biasa dalam menyerap informasi dan pengetahuan baru. Pada usia ini pula, anak berada pada masa emas atau golden age yang merupakan saat paling tepat untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah pengenalan kosakata dan bahasa. Penguasaan kosakata yang memadai dapat membantu anak dalam mengekspresikan diri, memahami instruksi, dan memperlancar proses belajar mereka di masa depan. Pendidikan bagi anak usia dini menjadi prioritas utama, selain karena upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendidikan bagi usia dini dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, agama, dan bahasa yang dimiliki oleh anak.

Dalam pembelajaran kosakata kepada anak-anak di lingkungan madrasah sangatlah penting karena kosa kata digunakan untuk berfikir, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Pengembangan kemampuan dasar anak termasuk dalam mengenal kata, dapat dilakukan dengan berbagai strategi bermain. Adapun beberapa jenis permainan yang dapat mendukung terciptanya rangsangan anak dalam mengenal kata antara lain alat peraga berupa media flascard.

Media, dalam bentuk jamaknya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar dalam bahasa Latin. Istilah "media" kadang-kadang dikacaukan atau diganti dengan istilah "teknologi", yang berasal dari kata Latin tekne(bahasa Inggris Art) dan logos (bahasa Inggris Logos) (bahasa Indonesia "ilmu") (Puspita et al., 2020). Media sebagai alat untuk meningkatkan komunikasi antara pendidik dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran, media sebagai wadah penyampaian pesan dari sumber atau saluran kepada sasaran atau penerima pesan, dengan isi pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah

terjadinya pembelajaran (Ani Daniyati et al., 2023). Dengan kata lain, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat berwujud atau non-fisik yang digunakan untuk membantu pendidik dan siswa memahami konten pembelajaran agar lebih mudah dan lebih berhasil. Agar siswa dapat lebih cepat memahami isinya, dan agar materinya dapat diserap oleh semua siswa, menggugah minat mereka untuk melanjutkan pendidikan.

Salah satu media pembelajaran yang sangat cocok untuk siswa dalam meningkatkan keaktifan belajar yaitu penggunaan media flashcard, media ini mengarahkan guru dan siswa dengan belajar dan bermain. Flashcard sendiri media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosakata dalam pembelajaran. Media flashcard berupa kartu kata bergambar yang dibawahnya terdapat tulisan yang di desain dengan warna yang menarik sehingga siswa bisa tertarik dalam pembelajaran, dan anak akan termotivasi dalam belajar (Hoerudin, 2023).

Bahwa penggunaan media flashcard dalam proses pembelajaran

dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, menumbuhkan motivasi belajar, bahan ajar yang digunakan akan lebih jelas maknanya, mencegah siswa menjadi bosan, dan siswa akan terlibat dalam lebih banyak kegiatan belajar dan bermain sebagai akibat dari tidak hanya mendengarkan materi yang diajarkan. dalam prosesnya instruktur akan menyajikan pelajaran, tetapi siswa juga akan berkreasi dengan menonton, melakukan, dan menunjukkan. Dalam hal ini sangat berbeda dengan sebelumnya yang pembelajarannya belum menggunakan media flashcard, jika pembelajaran dengan menggunakan media ini bisa diterapkan siswa akan sangat senang karena tidak hanya belajar siswa juga akan bermain menggunakan media tersebut sehingga tidak jenuh.

Di Madrasah, kemampuan mengenal kosa kata merupakan hal yang sulit bagi siswa, khususnya siswa kelas 1. Kurangnya kemampuan siswa dapat ditemukan pada ketidak mampuan mereka melafalkan huruf yang tidak jelas dan runtut, membaca suku kata, menulis yang sebagian besar masih salah, dan pola belajar yang terlalu monoton. Menurut penelitian, banyak

siswa yang kurang semangat, seperti mereka yang berbicara sendiri, mengantuk, tidak memperhatikan pengajar, dan tidak bertanya. Sebagian orang berpendapat bahwa siswa tidak tertarik dengan kelas karena pengajar tidak kreatif dalam menerapkan paradigma pembelajaran. Sehingga disini peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran dikarenakan proses pembelajarannya menjenuhkan.

Sebelum itu, banyak penelitian serupa yang dilakukan oleh beberapa peneliti tentang media flascard itu sendiri, dalam penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni di sebutkan bahwa peningkatan yang lebih baik pada perolehan hasil belajar tema ‘kegiatanku” dari pada penerapan pembelajaran dengan metode sebelumnya. Dengan kata lain dapat diinter pretasikan bahwa penerapan pembelajaran dengan media Flash Card dapat meningkatkan perolehan hasil belajar siswa pada tema “kegiatanku” daripada dengan model pembelajaran konvensional (Wahyuni, 2020). *Kedua*, Nabila Inayatul Hayya menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran flash card dapat meningkatkan kemampuan

vocabulary siswa. Pada hasil akhir seluruh siswa telah mencapai ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan tindakan perbaikan yang dilakukan telah berhasil (Hayya & Raharjo, 2024).

Dari kedua penelitian di atas, peneliti ingin menggunakan media flascard karena Melalui metode belajar sambil bermain dengan menggunakan flash card, proses pengenalan kosakata dapat menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Anak-anak dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, meningkatkan minat dan motivasi mereka, serta membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Dengan demikian, penggunaan flash card sebagai media pembelajaran di madrasah dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak, serta memfasilitasi mereka dalam mempermudah pengenalan kata dan pengembangan kosakata. Jadi penelitian ini dirumuskan peneliti mefokuskan untuk meningkatkan keterampilan kosa kata pada

Pendidikan usia dini di madrasah menggunakan media Flash Card.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan penerapan media flash card sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Ulfah & Arifudin, 2021) 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.

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.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Rosmania, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang penerapan media flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa.

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 (Ulfah & Arifudin, 2023).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada. 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 (Fitria, 2020) 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 penerapan media flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Salah satu strategi guru untuk menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa adalah dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media flashcard menunjukkan bahwa media flashcard

memiliki kemampuan mengingat kosakata.

Keunggulan media flashcard menurut Indriana dalam (Rejeki et al, 2018) yaitu 1) mudah dibawa kemana-mana, 2) mudah diingat karena bentuk medianya berbentuk kartukartu bergambar dengan tulisan di bawahnya, 3) praktis dalam membuat dan menggunakannya, 4) membuat siswa merasa senang karena bisa belajar sambil membantuk permainan dengan kartu-kartu tersebut. Keunggulan lain juga mengakibatkan kegiatan belajar lebih efektif dan efisien, berdaya guna, fleksibel, serta menarik dan menyenangkan (Pradana & Gerhani, 2019).

Penerapan media flashcard cocok digunakan dalam materi pembelajaran bahasa, terutama dalam mengenal kosa kata. Hal tersebut dapat diketahui dari proses pelaksanaan pembelajaran yang memiliki kegiatan-kegiatan menulis dan melafalkan, sehingga dapat melatih dan meningkatkan kemampuan mengingat siswa. Berdasarkan sudut pandang siswa, dengan belajar menggunakan media flashcard, siswa merasa senang dan

memudahkan siswa dalam mengingat kosakata.

Hal utama yang dilakukan di Madrasah yaitu pengamatan proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik didalam kelas. Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran didalam kelas berlangsung. Pada pembelajaran dikelas, guru menjelaskan materi secara lisan sambil menulis dipapan tulis lalu membimbing anak mengucapkan kata demi kata yang ada di papan tulis, Pada kegiatan pembelajaran ini, jarang sekali anak mau menyebutkan kata tersebut walaupun dibimbing oleh guru. Konsentrasi mereka mudah buyar dan tidak fokus. Selain itu juga tidak jarang mereka menolak adanya kontak mata. Ketika proses pembelajaran dikelas berlangsung. Mereka diberikan reward berupa ucapan "hebat, pintar dan cerdas" ketika dapat menyebutkan kata dengan tepat,

Dari pengamatan awal yang dilakukan, observer dan wali kelas berdiskusi untuk merencanakan program untuk memperbaiki masalah-masalah yang ada dalam

proses pembelajaran dikelas dengan upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata dengan mudah melalui media flashcard. Pelaksanaan tersebut berkisar dalam waktu 4 minggu, minggu pertama adalah dengan menaruh media di depan anak lalu mereka dibiarkan mengenal media tersebut untuk melihat ketertarikannya terhadap media flashcard.

Selanjutnya observer menunjukkan gambar dan kata satu persatu dari sepuluh buah gambar kata pada flashcard, mulai dari menyusun kata dan juga tahap belajar membaca. Pada minggu kedua ada peningkatan dari pertemuan satu ke pertemuan kedua. Pembelajaran dengan media flashcard ini dimulai dengan guru mengkondisikan posisi anak agar nyaman, lalu memberikan media flash card sebanyak 10 buah pada mereka kemudian diminta menjawab tentang gambar kata yang ditunjukkan secara lisan, kemudian diminta untuk membuat kalimat sederhana dengan mengucapkan secara lisan minimal dua kata berdasarkan gambar kata pada flashcard.

Setelah mereka melaksanakan tugas yang diharapkan, maka guru memberikan reward dengan tos dan mengucapkan “hebat”. Jadi, ada peningkatan dan ketertarikan anak terhadap media flash card selama proses pembelajaran berlangsung serta dapat mengenal kata dengan benar walaupun masih dibimbing sedikit demi sedikit, namun terkadang kondisi kelas menyebabkan proses pembelajaran sedikit terhambat seperti sesekali mereka berkelahi dan tidak fokus saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada minggu ketiga kemampuan anak dalam mengucapkan kata sesuai gambar di flashcard sangat baik dan mulai ada perkembangan, kemudian mereka sudah mulai mengerti dengan pertanyaan yang diberikan. Pada minggu keempat, anak sudah hafal beberapa kartu yang ditanyakan di pertemuan-pertemuan sebelumnya kemudian disuruh memilih kartu sendiri lalu dibimbing untuk membuat kalimat, kelancaran mengenal katanya juga menunjukkan peningkatan yang sangat pesat ketika mereka melihat *flashcard* lalu menyebutkan kata seperti “apel merah, jambu hijau, kucing meong,

kursi duduk” lalu dibimbing oleh guru untuk menjadikan sebuah kalimat seperti “apel berwarna merah, jambu berwarna hijau, kucing bersuara meong, kursi di gunakan untuk duduk”. anak menunjukkan sikap yang baik dan tidak menunjukkan perilaku berlebihan seperti yang ditunjukkan pada minggu sebelumnya. Hal ini dikarenakan kondisi emosinya sedang baik dan mereka sudah mulai terbiasa dengan media yang digunakan. Pembelajaran yang telah dilaksanakan merupakan upaya untuk mempermudah mengenal kata di madrasah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa penggunaan flashcard memberikan beberapa manfaat bagi siswa, di antaranya:

1. Meningkatkan Daya Ingat

Flashcard membantu siswa dalam menghafal kata-kata dengan lebih mudah karena disajikan dalam bentuk visual dan warna yang menarik. Visualisasi ini membantu otak dalam mengasosiasikan kata dengan gambar, sehingga siswa lebih cepat mengingat dan memahami konsep yang

diajarkan. Selain itu, pengulangan yang dilakukan dengan menggunakan flashcard membuat proses penghafalan lebih efektif dibandingkan dengan metode tradisional.

2. Membuat Pembelajaran Lebih Interaktif

Pembelajaran dengan flashcard dapat dilakukan dalam bentuk permainan, seperti tebak kata atau mencocokkan gambar dengan kata, yang membuat siswa lebih aktif. Aktivitas ini juga meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas, karena mereka lebih tertarik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan. Guru dapat mengembangkan berbagai variasi permainan, seperti kelompok belajar, kuis interaktif, atau sesi kompetisi kecil untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

3. Memotivasi Siswa untuk Belajar

Dengan pendekatan yang menyenangkan, siswa lebih termotivasi untuk belajar tanpa merasa terbebani. Motivasi belajar yang tinggi

juga berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga mereka lebih antusias dalam menyerap materi. Beberapa siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan pelajaran bahasa menunjukkan peningkatan minat belajar setelah menggunakan flashcard secara rutin.

4. Cocok untuk Berbagai Jenis Pembelajaran

Flashcard dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata dalam berbagai mata pelajaran, seperti Bahasa Arab, Bahasa Inggris, dan pelajaran lainnya. Selain itu, metode ini juga dapat diterapkan dalam pembelajaran konsep dasar matematika, sains, dan hafalan ayat suci. Penggunaan flashcard tidak hanya membantu dalam mengenali kata, tetapi juga melatih keterampilan kognitif siswa dalam menyusun kalimat, memahami struktur bahasa,

dan menghubungkan konsep satu dengan yang lain.

5. Memfasilitasi Pembelajaran Berulang dan Bertahap

Siswa dapat menggunakan flashcard kapan saja dan di mana saja untuk mengulang materi yang telah dipelajari. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar dengan ritme mereka sendiri tanpa tekanan. Guru juga dapat menerapkan sistem pengulangan terjadwal, di mana kata-kata yang lebih sulit diberikan lebih sering hingga siswa benar-benar menguasainya.

6. Menyesuaikan dengan Gaya Belajar Siswa

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Flashcard sangat cocok bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual karena mereka dapat langsung melihat kata dan gambar. Untuk siswa dengan gaya belajar auditori, flashcard dapat digunakan bersamaan dengan pengucapan kata secara verbal oleh guru atau

rekaman audio. Sementara itu, bagi siswa kinestetik, mereka dapat diajak untuk menyusun kartu secara aktif atau membuat flashcard mereka sendiri.

7. Membantu Guru dalam Menyampaikan Materi

Bagi guru, penggunaan flashcard dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Flashcard dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung pembelajaran berbasis diskusi atau permainan kelompok, yang dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dianalisis bahwa penggunaan flashcard tidak hanya meningkatkan daya ingat siswa, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Dari segi efektivitas, flashcard terbukti dapat membantu siswa mengenali kata-kata baru dengan lebih cepat dibandingkan metode konvensional. Penggunaan warna dan gambar pada flashcard

juga memperkuat kemampuan siswa dalam mengingat informasi.

Dari segi motivasi belajar, metode ini terbukti memberikan dampak positif, terutama bagi siswa yang kurang tertarik pada pelajaran berbasis teks. Dengan adanya elemen permainan, siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Namun, terdapat beberapa tantangan dalam implementasi *flashcard*, seperti keterbatasan waktu bagi guru dalam menyiapkan materi dan kesulitan dalam mempertahankan keterlibatan siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan *flashcard*, seperti penggabungan dengan teknologi digital atau penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan daya tariknya.

D. Kesimpulan

Penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran di madrasah memberikan banyak manfaat bagi siswa dalam mengenal kata-kata baru. Dengan metode yang interaktif dan menyenangkan, siswa dapat

belajar dengan lebih efektif tanpa merasa bosan. Selain itu, *flashcard* memungkinkan siswa untuk belajar dengan gaya mereka sendiri, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengulang materi secara fleksibel. Oleh karena itu, penggunaan *flashcard* dapat menjadi solusi inovatif bagi guru dalam meningkatkan pemahaman bahasa siswa di madrasah.

Temuan penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi para pendidik untuk lebih banyak menggunakan media visual dalam pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar siswa. Ke depan, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi digital dalam pembuatan *flashcard* interaktif guna mendukung pembelajaran berbasis teknologi di madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.9>

- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia (JBT)*, 1(1), 50–58.
- Fitria, N. . U. U. . & A. O. (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.
- Hayya, N. I. I., & Raharjo, R. P. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Dalam Proses Mengajar Vocabulary Di SDN Diwek 1. *EduCurio: Education Curiosity*, 2(2), 192–202.
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(2), 235–245.
- Pradana, P. H., & Gerhani, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Puspita, R. D., Hoerudin, C. W., & Yudiantara, R. A. (2020). Integrating Thematic Instruction using Webbed Curricula Model to Improve Students' Reading Comprehension on Informational Text. *Anatolian Journal of Education*, 5(2), 1–18. <https://doi.org/10.29333/aje.2020.521a>
- Rejeki, H. I., Hidayah, R., Cendrawati, L., & Juwarti. (2018). Improving The Quality of Science Learning Through Mind Mapping Model with Flashcard. *International Conference on Science and Education and Technology*, 247. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/iset-18.2018.47>
- Rosmania, R. (2023). Dampak Kompetensi Tenaga Kerja Terhadap Pencapaian Target Di Pt. Piranti Teknik Indonesia

- Dalam Perspektif Syari'Ah.
*Jurnal Ekonomi Syariah
Indonesia (JESI)*, 2(2), 109–120.
steialamar.org/index.php/JAA/arti
cle/view/88
- Ulfah, & Arifudin, O. (2023). Analisis
Teori Taksonomi Bloom pada
Pendidikan di Indonesia. *Jurnal
Al-Amar (JAA)*, 4(1), 13–22.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021).
Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif,
Dan Psikomotor Terhadap Hasil
Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-
Amar (JAA)*, 2(1), 6. <http://ojs->
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan
Media Flash Card untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah
Sekolah Dasar*, 4(1), 9.
[https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.
23734](https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734)